ORSON

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



#3

ORSON #3

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

EXPEDIENTE

Editor: Profa. Dra. Ivonete Pinto

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

Edição de imagens e diagramação: Renato Cabral

CONSELHO EDITORIAL

Dra. Alice Trusz

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

Me. Carla Schneider

Universidade Federal de Pelotas / UFPel

Dr. Fabiano de Souza

Pontifícia Universidade Católica do RS / PUCRS

Dra. Fatimarlei Lunardelli

Universidade Federal do RS / UFRGS

Dra. Maria do Socorro Carvalho

Universidade do Estado da Bahia / UNEB

Dra. Nádia Sena

Universidade Federal de Pelotas / UFPel

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO

Ana Paula Penkala, André Darsie de Oliveira, Carla Schneider, Cassius André Prietto Souza, Cíntia Langie, Emiliano Fischer Cunha, Gerson Rios Leme, Gilson José Fagundes Júnior, Guilherme Carvalho da Rosa, Ivonete Pinto, Josias Pereira, Márcio Renato Costa, Pâmela de Bortoli Machado, Rodrigo Araújo Magalhães, Vanessa Valiati e Vivian Herzog.

CAPA



Selton Mello
em **O Palhaço** (2011),
de Selton Mello

REALIZAÇÃO

cA | Centro de Artes UFPEL

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
RS - BRASIL

SITE

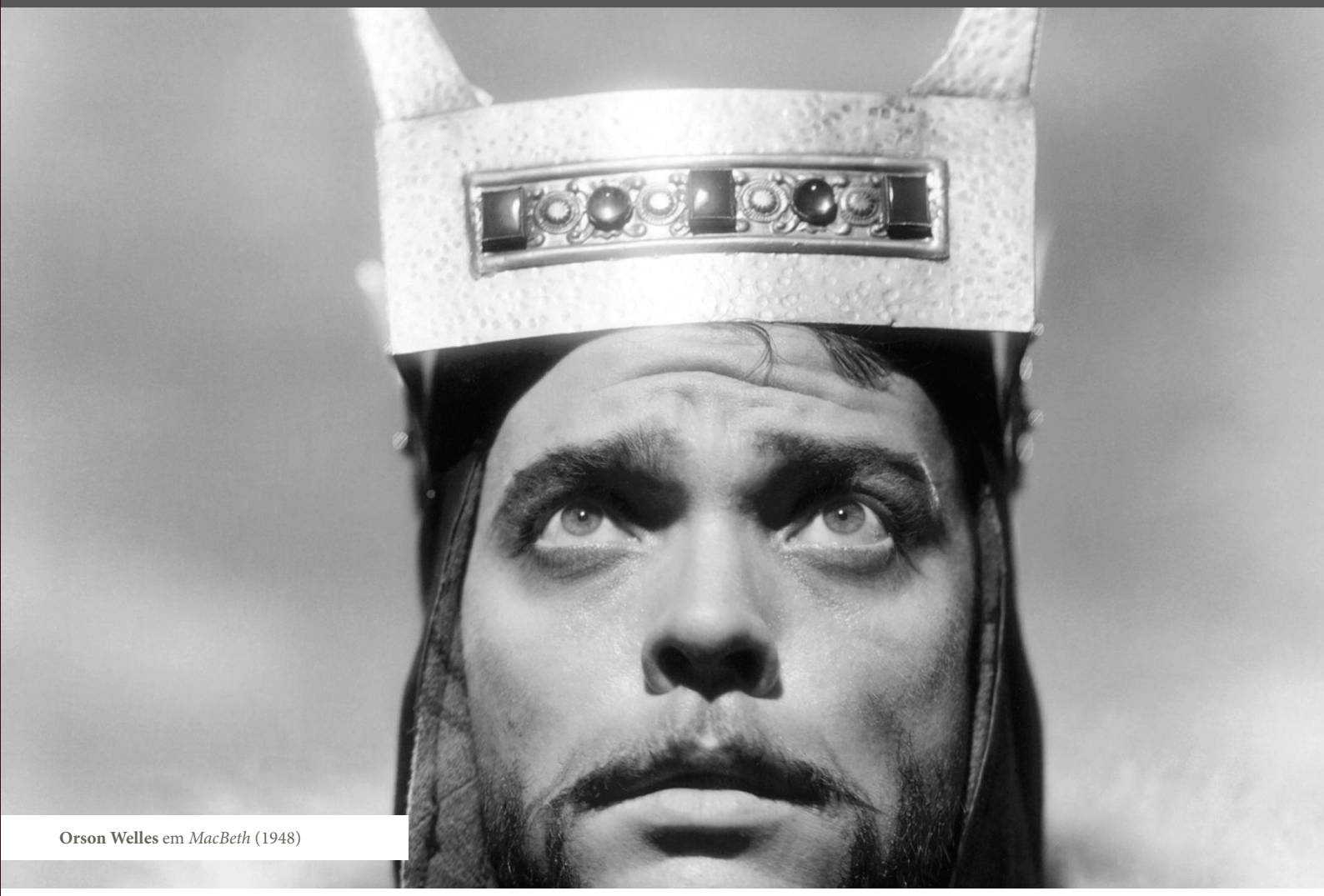
orson.ufpel.edu.br

REDES SOCIAIS

facebook.com/revistaorson

twitter.com/revistaorson

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



Orson Welles em *MacBeth* (1948)

ORSON Nº 03 – POR QUE LER

Apesar da greve nas universidades federais, conseguimos manter o compromisso de publicar duas edições anuais da revista. E a qualidade dos textos enviados demonstra a excelência da produção acadêmica tanto das instituições privadas quanto das públicas. São artigos dos mais variados temas e abordagens que cercam o audiovisual em todas as frentes: da animação, ao cinema de gênero, de produções nacionais a estrangeiras, de clássicos a títulos que representam a melhor das vanguardas do mundo. As resenhas, que constituem ótimas indicações para estudantes e pesquisadores, igualmente retratam a multiplicidade de interesses, abrangendo desde a crítica, novas técnicas em animação, roteiro para documentário e o papel do som no cinema.

Ótimas férias (para quem as têm) e boa leitura!

Profª. Ivonete Pinto



SUMÁRIO

EXPEDIENTE 09

EDITORIAL 21

SEÇÃO PRIMEIRO OLHAR

A via inversa da poética em Andrei Rublióv
Rodrigo Araújo Magalhães 09

***Viramundo* e a relação entre sujeito e verdade no documentário brasileiro moderno**
Guilherme Carvalho da Rosa 21

O cinema é um circo
Cíntia Langie 31

Estilo fincheriano - uma análise a partir dos clipes de Aerosmith e Billy Idol
Pâmela de Bortoli Machado 39

Wes Anderson e a dissecação
Ana Paula Penkala e André Darsie de Oliveira 53

Imagens audiovisuais sobre telas: elementos técnico-estéticos nos modos de produção
Carla Schneider 69

Reflexões sobre música para audiovisual
Gerson Rios Leme 83

Coletividades e audiovisual: uma análise das perspectivas contemporâneas
Emiliano Fischer Cunha e Vanessa A. D. Valiati 95

O parque jurássico e a nostalgia no audiovisual: a cultura visual do cinema da memória
Ana Paula Penkala e André Darsie de Oliveira 111

Victor Hugo Borges entre o hermético e o visceral
Cassius André Prietto Souza 127

O Mekong de Apichatpong
Ivonete Pinto 137

SEÇÃO O PROCESSO
O QUE ESTAMOS ESTUDANDO

A construção narrativa em Hong Sang-Soo
Gilson José Fagundes Júnior 147

Um olhar "brillante" sobre a vida nas Filipinas
Márcio Renato Costa 152

SEÇÃO DOM QUIXOTE
O QUE ESTAMOS LENDO

Palavra de roteirista
Cintia Langie 164

Amar o cinema - amar quem ama o cinema
Ivonete Pinto 166

A audiovisão de Michel Chion
Gerson Rios Leme 168

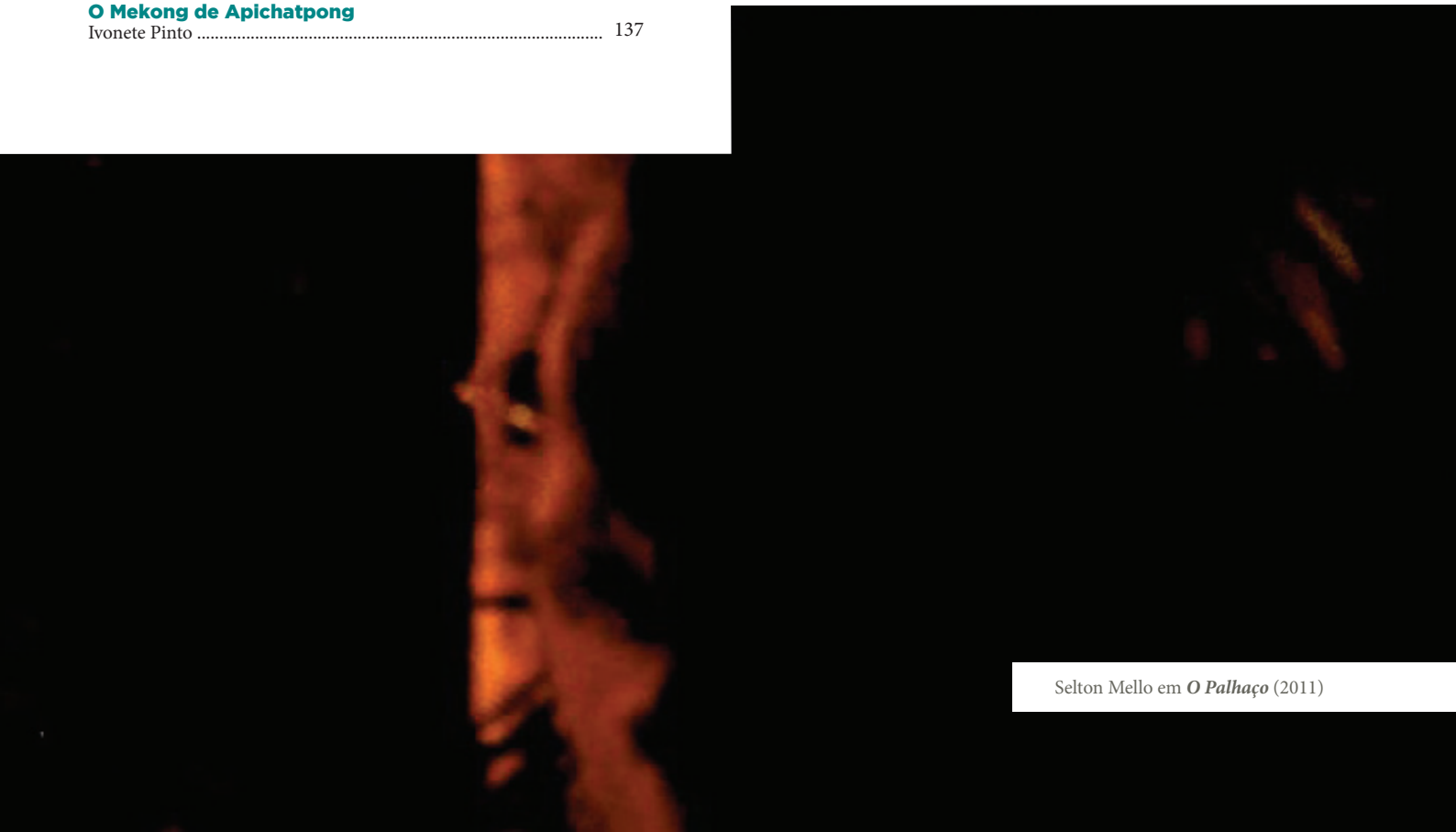
Desenho para animação
Vivian Herzog 172

ENTREVISTAS
COM QUEM ESTAMOS CONVERSANDO

Direção de atores - Entrevista: Fátima Toledo
Josias Pereira 178

Roteiro - Entrevista: Linda Seger
Josias Pereira 188

NORMAS PARA PUBLICAÇÃO 193



Selton Mello em ***O Palhaço*** (2011)

PRIMEIRO OLHAR





Os Excêntricos Tenenbaums (Wes Anderson, 2001)



Andrei Rublióv

A via inversa da poética em Andrei Rublióv[1]

Rodrigo Araújo Magalhães[2]
Sociólogo - UnB
Docente da Secretaria de Educação do Distrito Federal

Com pão, sal e *braga*[3] o espectador é recebido e convidado a percorrer o universo do filme Andrei Rublióv. Se na filmografia de Tarkovski, a poesia é resultado do trabalho, também é inegável que ela é fruto de algo que embriaga a alma, por isso, na busca de um sentido da arte que sirva para o mundo contemporâneo, o cineasta revisita a Rus[4] dos séculos XIV e XV, realidade extemporânea que remonta o cristianismo após o cisma ortodoxo, a procura de um jovem pintor de ícones, crente e peregrino que com o coração na filocalia, amor pela beleza como forma de oração, entrega sua vida a exaltar sua fé por meio das imagens tão imponentes na liturgia da Igreja oriental. Contudo, esse desejo estético do pintor não está distante dos conflitos intelectuais, políticos e religiosos desse período que amalgamam um personagem cujas escolhas individuais e perguntas, muitas vezes sem respostas, ajudam séculos depois a compreender o papel da arte na história da humanidade.

A própria escolha de um pintor de ícones da Idade Média mostra a complexidade proposta pelo cineasta russo. O exercício dessa arte sacra tem como bastidores a crítica dos iconoclastas que permeou toda a Idade Média, desde o Concílio de Nicéia II, em 787, no Oriente, até o Concílio de Trento no Ocidente, em 1545-

1 - Esse artigo contou com a colaboração das pessoas que participaram das sessões do filme Andrei Rublióv e de pessoas que contribuíram para a compreensão da história da Rússia e da Igreja Ortodoxa. Com essa pequena experiência se pretendeu captar a interpretação coletiva da arte coletiva que é o cinema. Contudo, o resultado final do artigo é de inteira responsabilidade do autor. Agradeço a: Ana Luiza Moraes Patrão, Isa Helena Moraes Alves, professor Dimitry Znamensky, Antonio José de Oliveira de Lima, Pablo Martins, Adriana Vignoli e ao padre Emanuel Sofoulis que permitiu que frequentasse as liturgias de domingo na Igreja Ortodoxa Grega da Anunciação da Santa Mãe de Deus localizada em SGAN 910 – Av. W5 – Brasília – DF .

2 - rodrigoamagalhaes@hotmail.com

3- Na Rússia medieval, pão e sal simbolizavam bom acolhimento. *Braga* é uma espécie de cerveja de cevada ou milho produzida na Rússia.

4- Denominação do povo russo durante a Idade Média.

1563, quando a reforma protestante revive a crítica à iconografia. Pensar nesse contexto permite entender que se debruçar sobre pintura iconográfica no século XIV não é uma decisão simples. Como pintar o intangível, o invisível, o supra-essencial? Dentro da Igreja há uma longa reflexão sobre essa pergunta fundamental: Pseudo-Dioníso Areopagita, no século VI, propôs como solução para a impossibilidade de pintar o divino o recurso das *imagens dessemelhantes*. João Damasceno, no século VIII, ciente que Deus é incircunscrito vê no ícone algo que evoca o eterno e auxilia no entendimento das coisas divinas: "toda imagem revela e torna manifesto aquilo que está oculto" (LICHTENSTEIN, 2004, 39). São Boaventura, no século XIII, procurou uma teoria que justificasse as imagens por considerá-las a *Bíblia dos iletrados*, sendo necessário "por um motivo tríplice, a saber: a incultura dos simples, a tibieza dos afetos e a labilidade da memória" (LICHTENSTEIN, 2004, 48). Outro argumento é a evocação da santa tradição da Igreja que na figura do evangelista Lucas teria representado em imagem Cristo e sua mãe. Segundo essa mesma tradição, os ícones podem ser venerados, mas a adoração só pode ser dirigida a Deus. Esse caráter sagrado está relacionado à eternidade iconográfica que traz uma mensagem que atravessa a história e fala de uma essência que pertence a toda a humanidade.

Ao escolher fazer um filme sobre Rublióv, Tarkovski não queria fazer uma obra biográfica ou histórica, mas falar sobre o modelo de representação poética do pintor de ícones que imerso nas incertezas e angústias de sua época conseguiu criar a síntese da beleza em "*A Trindade*", marco da pintura russa. Para a realização desse projeto, era importante levar em consideração que o valor do artista não era calcado na individualidade, nem na promoção pessoal. Como o pintor tinha que se apagar atrás da tradição, não se pode pensar em Rublióv de forma isolada, porque a expressão da sua arte não é autônoma, mas é fruto da visão eclesial. Por outro lado, esse personagem não se isenta de suas escolhas pessoais, ele assume riscos na condução do seu trabalho e cria sua própria representação artística dentro da tradição iconográfica da Igreja.

Outra característica que aponta para grandeza do filme Andrei Rublióv está na estrutura formal que lembra a organização de um romance. Resguardando as diferentes naturezas do cinema e da literatura, é possível pensar esse filme sob o ponto de vista da inspiração literária com seus prólogos, capítulos e epílogo. É um

filme de diálogos múltiplos entre os personagens e seu momento histórico que, ao invés de uma cronologia tradicional e linear, utiliza o recurso da lógica poética para ultrapassar os limites de tempo e lugar com o intuito de ligar de alguma maneira a Idade Média e a idade contemporânea, como se o mundo ainda enfrentasse o mesmo ciclo vivido por Rublióv. Com o auxílio do estudo de Mikhail Bakhtin sobre Dostoiévski, é possível alcançar melhor a criação de Tarkovski que igualmente possui uma poética polifônica na criação das personagens, na elaboração de suas ideias e na composição do enredo, contrário ao que se poderia chamar de cinema monológico (homofônico). O diálogo do jovem pintor de ícones possui uma organização cuja fala vai cedendo lugar a um diálogo interno que ganha uma potência na medida em que ele se emudece e, ao mesmo tempo, vai dando lugar a coexistência de múltiplas vozes que se expressam por si mesmas sem a conclusão de um único ponto de vista ou de uma tese. O próprio desenvolvimento de Andrei Rublióv no filme é resultado de sua interação com a autoconsciência do bufão, dos monges-pintores, do Teófanes, dos tártaros, dos pagãos, do sineiro e da moça muda. Por sua vez, cada um desses personagens carrega sua própria consciência e autonomia dentro do filme.

Na organização das ideias do filme e dos personagens se observa a mesma polifonia. Os pensamentos são expressões do estar no mundo. "Obtém-se, com isso, a fusão artística, tão característico em Dostoiévski, da vida do indivíduo com a visão de mundo, da mais íntima vivência com a ideia." (BAKHTIN, 2010, 88). Como o escritor, Tarkovski defende esse mesmo princípio no documentário *Tempo de viagem* (1983), onde afirma que as ideias do artista devem ter relações com a própria vivência, uma busca da coerência entre criação e existência. A isso se impõe a necessidade de auscultar o que está ao redor, sejam as pessoas ou a própria época. E como toda experiência é inacabada e toda procura é permanente, a falta de conclusão torna-se um aspecto marcante em *Andrei Rublióv.* Num sentido mais profundo, a crítica ao pensamento imanente, analítico e idealista se concretiza na sequência da fabricação do sino, um claro exemplo de interferência na realidade como forma de produzir algo sublime e ideal.

Assim como suas ideias, a sua composição também é inacabada e aberta, uma espécie filme sob inspiração literária que combina várias linguagens: lírico, épico, trágico, cômico que forma o que na literatura se denomina gênero sério-cômico. Basta pensar na tônica

das diversas partes do filme: o prólogo, o bobo da corte, Teófanes, o grego, Dia santo, o último julgamento, a paixão de acordo com Andrei, a caridade, o sino e o epílogo. Traçando um paralelo com o estudo da literatura realizado por Bakhtin, pode-se afirmar que tal renúncia a uma unidade estilística está relacionada aos gêneros: diálogo socrático e sátira menipéia que por sua vez se ligam a formulação filosófica, a confrontação de ideias, inventividade, utilização de oximoro, que resultou na carnavalização da literatura que não pode ser tomado aqui no sentido habitual e simplista. A carnavalização é a própria polifonia que insiste na antítese, no fronteiriço e na procura de um "grande diálogo" (BAKHTIN, 2010, 205) como forma de aproximação de seres que vivem em tempos e espaços diferentes. A exemplo da arte de períodos históricos anteriores que se transformam em referências para se compreender os dias de hoje, o cineasta russo provoca esse distanciamento histórico até a Idade Média para falar diretamente ao presente. O filme Andrei Rublióv lança o peso dos séculos sobre a humanidade presente, um distanciamento histórico que só realça a necessidade estética que permeia a existência. Tudo isso se pode verificar no filme de Tarkovski, cada parte possui um caráter próprio que só se ligam com um exigente exercício intelectual do espectador.

Munido desse prolegômenos pode-se seguir a via poética de Tarkovski e a via crucis seguida por Rublióv, que por três vezes cai da sua certeza monástica até o desfecho final provocada pela brilhante figura do garoto Boriska. A primeira queda de Rublióv remete à parte "Teófanes, o grego", quando todo o terror e piedade da paixão de Cristo são relembrados. Em discussão com seu discípulo, o mestre grego reafirma o vício eterno da humanidade que despreza e ignora o bem e o belo e orienta o jovem pintor para o desapego, relembrando Eclesiastes 1,2: "Vaidade das vaidades, diz Qohélet, vaidade das vaidades, tudo é vaidade" [5]. E continua:

> Todas as burrices e baixezas que se pode fazer a raça humana já realizou, fique tranqüilo, porque agora o que fazem é só repeti-las todas. Tudo 'continuamente vai girando e volta fazendo os seus circuitos'[6]. E ficam dando voltas e voltas! Se Jesus viesse novamente

5 - Foi utilizada nesse trabalho a Tradução Ecumênica da Bíblia.

6 - De acordo com o roteiro do filme, essa é uma citação imprecisa de Eclesiastes 1,6: "O vento vai para o sul e vira para o norte,/ gira, gira e vai embora, sempre retoma o seu curso, o vento".

à terra o crucificariam de novo! (TARKOVSKI, 2008, 108)

É nesse momento que o mistério pascal é apresentado por Tarkovski a partir de uma releitura estética que re-transubstancia o sagrado em tragédia (profano). O cordeiro de Deus que oferece o corpo e o sangue como oblação para redenção de todos os mortais é usado como imagem poética para atingir os sentimentos de humanidade presente na simplicidade e na profundidade dessa ação revivida todos os anos no mundo ocidental e oriental. Ao se inspirar em o legado da tradição cristã, o cineasta visa à emoção humana por meio da arte que no mundo antigo era alcançado pelas partes indissociáveis da tragédia: a peripécia, o reconhecimento e o patético, que "consiste numa ação que produz destruição ou sofrimento, como mortes em cena, dores cruciantes, ferimentos e ocorrências desse gênero" (ARISTÓTELES, 1985, 31). Poética essa que se completava, de acordo com o pensamento clássico, com o recurso das idéias que: "Divide-se em demonstrar, refutar, suscitar emoções quais compaixão, temor, cólera e todas as congêneres (...)" (ARISTÓTELES, 1985, 40). Com esses princípios, é possível perceber como a discussão com o grego e as imagens suscitadas por esse diálogo vão se internalizando em Rublióv e transformando suas certezas em dúvida e em dor.

A segunda queda de Andrei acontece quando seguia em direção a cidade Vladmir, berço cultural e da pintura iconográfica da Rússia medieval, com um grupo de viajantes que pousam às margens do rio Kliazma para pernoitarem. O silêncio do bosque de bétulas e pinheiros é irrompido pela musicalidade da *Ivan Kupala*, festividade em homenagem ao solstício de verão e ao deus Kupala. Essa comemoração pagã, que foi sincretizada com as celebrações cristãs de São João, tinham como elementos essenciais o fogo e a água para purificação e renovação do corpo e do espírito. A fertilidade da terra e da carne era homenageada, por isso, o amor era visto como o fogo que deveria ser realimentado nesse período. Assim, os casais seguiam desejosos e nus pelas águas do rio e saltavam fogueiras de mãos enlaçadas como prova de laço eterno. O monge pintor é simplesmente atraído, ele próprio se deixa enfeitiçar como está anunciado no roteiro literário: "Andrei coloca no fogo alguns galhos grossos e, sem olhar para os lados, vai em direção ao morro colorido por fogueiras grandes e pequenas, ao morro que cantava, lamuriava-se, ria-se e gemia" (TARKOVSKI, 2008, 148). Segue com todos os sentidos a melodia, a luz e o sonido ardente da naturalidade da nudez.

Nesse átimo, tudo que estava latente vem à tona, afinal nem todo o prazer poder ser sublimado em veneração à arte. A interdição da carne em nome de valores superiores é traída pela infinita presença do desejo. Isso significa que Rublióv está enfrentando o pecado da concupiscência e do paganismo, isso remete ao próprio nascimento da Igreja cristã e ao tema principal de Ato dos Apóstolos, quando o Senhor orienta Paulo para a conversão dos pagãos para que "se abstenham das impurezas da idolatria, da imoralidde" (AT 14, 15-16: 15, 20. 28-29; 21, 25; 28,28) e para que aceitassem o duplo dom divino: o perdão dos pecados e o Espírito Santo. Absorvido pelo inesperado encontro com os pagãos, Rublióv não consegue pintar o Juízo Final. No silêncio da Catedral de Assunção, entrecortada pelo trabalho da desempenadeira, todos o esperam solucionar o conflito espiritual de quem está imerso em o mistério de expressar em ícone a razão divina: Como imaginar o tribunal de Deus que julgará a obra e a fé da cada um? (Rm 2, 6; 3,28).

A terceira queda do pintor de ícones acontece em o capítulo "A paixão de acordo com Andrei". O príncipe-menor, irmão e subalterno do Grão-príncipe, em aliança com o cã, chefe dos tártaros, invade a cidade de Vladmir em busca do domínio desse principado. A Catedral da Assunção em ruina e em chamas se assemelha a um holocausto, um sacrifício cruento que transformou o templo ortodoxo em um imenso turíbulo que eleva aos céus, não um cheiro aromático de incenso, mas um odor intragável de enxofre. As gotas que ardem sobre corpos acesos não são as resinas de olíbano, mas sangue rus em derradeira oração. Diante desse horror da guerra e do terror de ter matado um homem, Andrei Rublióv decide não mais pintar ícones e faz voto de silêncio, uma espécie de hesicasmo, um "sacrifico vivo" (Rm 12, 1) e um recolhimento em um ato de contrição e penitência na busca por uma resposta para seu ceticismo e culpa. Como em Mateus 6, 6 - 8, dirige-se ao seu interior para contemplar e conseguir atravessar seu próprio deserto. Em silêncio, vai à busca de discernimento sobre a existência que perturba o coração humano e o impele a procurar a consciência maior da vida, que na tradição cristã: "É estar consciente de um mistério (literalmente, algo que nos 'emudece'), de algo que está além daquilo que as palavras, as emoções e os sentimentos podem 'compreender' ou 'capturar'" (RELATOS, 2011, p. 166) [7]. Tudo isso, numa decisão

7- RELATOS de um peregrino russo/ anônimo do século XIX; tradução para o francês, prefácio de Jean-Yves Leloup; tradução para o português de Karin Andrea de Guise. 3 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

compartilhada com o espírito do seu *stárets*[8], faz Rublióv imergir no sacramento *kyrie eleison* – Senhor, tende piedade –, tão presente em A Divina Liturgia de São João Crisóstomo, assim como no Salmo 51, referência fundamental do ato penitencial. Se com seu dom (Rm 12, 6-8) ele não conseguiu tornar as pessoas mais providas de humanidade, então decide que sua exortação ao Senhor acabou. É com o peso dessa cruz que qualquer resquício de sua avareza e vaidade espiritual é colocado à prova e o jovem pintor de ícones em ascese volta ao monastério:

> Seus olhos estão cheios de perplexidade torturante, como os de alguém que fora privado do dom da fala subitamente, naquele exato momento, quando já estava prestes a dizer algo de extrema importância, algo imprescindível a todos os que poderiam ouvi-lo (TARKOVSKI, 2008, 175).

A fabricação do sino é o ponto máximo do filme. A utilização do barro para a produção do "som do verbo de Deus" é o trabalho de um demiurgo, a repetição simbólica da criação de um corpo em metal que soará a melodia que animará o povoado de Moscou: "... Um som enorme, denso e grave lentamente se desprende do sino trêmulo e repercute sobre a multidão, em todas as direções, enfeitiçante." (TARKOVSKI, 2008, 297). Isso é o espírito que emana do concreto. Tarkovski não trata a arte de maneira puramente abstrata ausente da própria vida, ela é fruto do esforço e dos desafios que de forma dramática são deixados aos cuidados de um jovem inexperiente com a missão de elevar a todos os que estão ao seu redor. Só uma mente principiante é capaz de aceitar os riscos e libertar os que se renderam aos velhos caminhos repisados pela história. Apenas quem não se enraizou é capaz de alçar voo e olhar o mundo por outra perspectiva. Assim, ao depositar no jovem Borisca a responsabilidade de tocar novamente a sensibilidade das pessoas, o diretor russo mantem um mesmo desejo de transformação que já estava anunciado em o *Rolo compressor e o violinista*, quando o garoto Sasha ressignifica a vida do operário Sergei. Em *A infância de Ivan* que mostra a esperança do garoto Ivan Bondariev que coloca em risco a própria vida ao aliar-se ao Exército Vermelho dos Trabalhadores e dos Camponeses contra os nazistas. Em *O Sacrifício,* quando o indefeso garoto persiste em fazer reviver um tronco morto e ressequido em um ato de esperança. Em boa parte da filmografia de Tarkovski, é a inexperiência que

8 - Mentor espiritual dentro da tradição cristã ortodoxa russa.

aliada à coragem e ao desejo de assumir todos os riscos que são responsáveis em manter o fogo da existência aceso. Borisca não dominava o segredo da técnica de fabricar sinos, mas guardava em si o segredo de perscrutar e procurar, mesmo que intuitivamente, até se deparar com o que misteriosamente encontraria. Mais do que a técnica, o jovem sineiro traz a capacidade de criar como alegoria da produção poética. Essas são as qualidades do próprio filme que não é um breviário das técnicas da pintura de ícones, mas a exposição da vida e de seus conflitos.

Após o *Sino*, tem-se o epílogo do filme que se assemelha a uma iconóstase[9] que convida o espectador a uma meditação iconográfica. Após a fabricação do sino, produção a partir do trabalho da negação da natureza, o filme leva o espectador à contemplação. No entanto, tem-se o cuidado de não se separar ação da contemplação para não se cair no erro da exclusividade da meditação. O que está em questão não é a teofania do ícone, nem a supremacia do divino, mas o caráter revelador da obra de arte que assemelha o ser humano ao demiurgo e que o relaciona a outra trindade: o artista, a obra e o mundo. Aqui o ícone tem o sentido de uma imagem metonímica que na impossibilidade de representar a grandeza e a infinitude procura sugeri-lo. Assim como sua evocação remete a técnica de composição da pintura dos ícones que utiliza a perspectiva inversa cujo ponto de fuga não está situado dentro do quadro, mas situado no próprio observador (JALLAGEAS, 2007). Essa técnica cria um simbolismo complexo e múltiplo: lembra que o ser humano está no centro da criação; vê no ser humano o suporte concreto para a criação do pensamento abstrato; conecta a arte a vida real; coloca em evidência o observador. Propositalmente, Tarkovski refrata a perspectiva linear, tanto do ponto de vista da forma, quanto do ponto de vista do conteúdo e na proximidade da sua obra com a de Dostoievski "a análise puramente formal deve tomar cada elemento da estrutura artística como ponto de vista da refração de forças sociais vivas [...]" (BAKHTIN, 2010, 312), o que equivale dizer que o filme conjuga aspectos sincrônicos e diacrônicos que tomam o ícone não no seu aspecto religioso, mas formal ao recriar sua lógica interna para transpô-la para uma estrutura social. Ao refratar a realidade vivida, Tarkovski mostra o ser humano no limiar da existência histórica e pessoal, um grande diálogo sobre as questões últimas e essenciais. Essa não linearidade se aproxima mais do raciocínio poético da vida

9 Parede ornamentada com ícones que separa o santuário do corpo da igreja.

e compartilha com o espectador a possibilidade dele criar o que não foi dito, tal método seria "o único capaz de colocar o público em igualdade de condições com o artista no processo de percepção do filme" (TARKOVSKI, 2010, 18).

Esse princípio não linear e metonímico se cumpre mais uma vez na parte final do filme quando são mostrados ou sugeridos ícones da Catedral da Anunciação localizado no Kremlin, na cidade de Moscou: *São Gregório, Entrada do Senhor em Jerusalém, Nascimento de Cristo, Pantocrator, Transfiguração, Batismo de Cristo, A Trindade, Arcanjo Miguel, Salvador.* E de todas essas obras, é *A trindade* que resume a própria necessidade de realizar esse filme pelo qual:

> Pretendia mostrar como o anseio popular de fraternidade, numa época de ferozes lutas intestinais e de domínio tártaro, deu origem à inspirada 'Trindade' de Rublióv – sintetizando o ideal de fraternidade, amor e serena santidade. Esta era a base artística e filosófica do roteiro (TARKOVSKI, 2010, 36).



Andrei Rublióv. *A trindade.*
Galeria Tretyakov, Moscou [10]

Em termos gerais, esse filme é a defesa da poética como forma de conhecimento da vida. A arte e a ciência nascem de um mesmo desejo de resposta sobre a existência e sobre o mundo, mas, segundo Tarkovski, essa pergunta inicial é o único momento de encontro entre o científico e o estético, a partir daí eles percorrem métodos e caminhos diferentes. O que importa aqui é perceber a experiência subjetiva promovida pela arte que dirige o olhar para a contraposição do finito e infinito, concreto e espiritual, horrível e belo, individual e coletivo. E a amplitude do alcance do artista é resultado de um esforço pessoal para conseguir exprimir essa subjetividade, possibilidade que só é alcançada, segundo Tarkovski, com o sacrifício do artista que só consegue sua meta se houver verdade na experiência que

10 - http://www.wikipaintings.org/en/andrei-rublev/trinity. Acesso: 17 maio 2012.

envolve sua procura. Esse ponto é fundamental, tendo em vista que o artista, diferente do cientista, não dá respostas objetivas, mas compartilha experiências. Essa incompatibilidade igualmente se estende para a relação entre arte e política, esta age muitas vezes de forma unilateral e presa a um pragmatismo, enquanto aquela parte de um ponto de vista geral sem excluir os elementos contraditórios.

Em *Esculpir o tempo* e nos seus filmes, Andrei Tarkovski procura apresentar experiências e reflexões poéticas de seres humanos deslocados que com sua sensibilidade fazem vaticínios em um mundo averso a seu próprio diagnóstico espiritual. Afinal, só o espírito desinteressado da obra de arte pode tocar a sensibilidade das pessoas para a crise da civilização. Mas para tal desafio, é necessário desnaturalizar o olhar construído pela própria civilização que o aprisionou em um modelo de percepção linear e matemática que privilegia a forma e a aparência em detrimento da essência e dos princípios que o regem. Para se perceber a necessidade da inversão do olhar, a obra do russo Pável Florenski sobre perspectiva, citada pelo próprio Tarkovski, é fundamental. Na perspectiva invertida ou não-linear, o que informa o olhar não é um único ponto de vista, mas múltiplos centros, e contrário ao argumento que arroga que antes do renascimento não se dispunha de técnicas para a criação da perspectiva, o autor refuta esse falso argumento ao afirmar que os cálculos matemáticos para a construção da perspectiva já eram conhecidos desde o auge da cultura egípcia e desde a época de ouro da cultura grega. A necessidade da perspectiva como modelo privilegiado de arte só se cria com o renascimento e a essa criação histórica, cabem as seguintes perguntas:

> ¿Representa la perspectiva, en efecto, como pretenden sus partidarios, la naturaleza de las cosas?; y por tanto, ¿ debe siempre y en todas partes ser considerada como premissa incondicional de la verosimilitud artística? ¿O se trata, tal vez, únicamente de un esquema, de uno entre otros esquemas posibles de representación, el cual, lejos de corresponder a la percepción real del mundo, fuera tan sólo *una* de las posibles interpretaciones, característica de una experiência y una forma de comprender el mundo absolutamente determinada? (FLORESNKI, 2005, p.29).

A perspectiva é um entre outros sistemas de representação, é um método artístico dentre muitos que não pode ser confundido com

a realidade. Concordar com esse pressuposto é reconhecer que o olhar contemporâneo foi moldado a partir do ponto de vista formal e geométrico. Os perspectógrafos construídos por Dürer são exemplos desse esforço inicial de fixar o olhar que vai se tornando hegemônico a partir do renascimento, da filosofia cartesiana e da consolidação do capitalismo no século XIX. O que agora parece ser o olhar natural e fiel da realidade é resultado de um adestramento histórico. Essa consciência libera a humanidade para a compreensão que toda representação é simbólica e que a transposição de um objeto no espaço para uma superfície significa a destruição do que está sendo representado. Relembrando o impacto da teoria do movimento dos corpos celestes, pode-se pensar no impacta na restauração da ideia de movimento do olho que passa a perceber por diversos outros ângulos. Assim, como a teoria de Galileu ultrapassava a ciência para interferir na sociedade do seu período, a descentralização e desformatação do olhar ultrapassa o lugar da arte para interferir no espaço-tempo contemporâneo. Tendo em vista todo esse debate, pode-se concluir que a meta do filme Andrei Rublióv é levantar a grande reflexão sobre a arte em uma era da centralidade técnica e científica. Ao fazer recuar o olhar do espectador contemporâneo naturalizado nesse contexto histórico, o cineasta russo procura apresentar a arte na sua forma pura onde o que importa não é imitar a realidade e reproduzi-la, mas lançar uma compreensão da essência sob a realidade aparente para modificá-la.

REFERÊNCIAS

ANDREI Rublev (1966). Direção: Andrei Tarkovski; argumento e roteiro: Andrei Tarkovski. São Paulo: Continental home vídeo. DVD (205 minutos), p&b/colorido. Legendado em português.

ARISTÓTELES, HORÁCIO, LONGINO. *A poética clássica*; introdução por Roberto de Oliveira Brandão; tradução direta do grego e do latim por Jaime Bruna. São Paulo: Cultrix, 1985.

BAKTHIN, M. M. *Problema da poética de Dostoiévski*; tradução do russo, notas e prefácio de Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense Universitário, 2010.

BÍBLIA. Português. *Bíblia Sagrada*. Tradução Ecumênica da Bíblia. São Paulo: Edições Loyola, 1995.

FLORENSKI, Pável. *La perspectiva invertida.* Traducción del russo de Xenia Egórova. Madrid: Ediciones Siruela, 2005.

JALLAGEAS, Neide. *Estratégias de construção no cinema de Andriêi Tarkóvski – a perspectiva inversa como procedimento.* São Paulo: PUC, 2007. 268 p. Tese do Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, 2007.

LICHTENSTEIN, Jaqueline (org.). *A pintura – volume 2: A teologia da imagem e o estatuto da pintura*; apresentação de Jean-François Groulier. São Paulo: Editora 34, 2004.

RELATOS de um peregrino russo/ anônimo do século XIX; tradução para o francês, prefácio de Jean-Yves Leloup; tradução para o português de Karin Andrea de Guise. 3 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

TARKOVSKI, Andrei. *Andrei Rublióv: roteiro literário*; tradução Márcia Vinha. São Paulo: Martins, 2008.

_____. *Esculpir o tempo;* tradução Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2010.





Viramundo e a relação entre sujeito e verdade no documentário brasileiro moderno

Guilherme Carvalho da Rosa[1]
Professor dos cursos de cinema e design do Centro de Artes/UFPEL
Doutorando em Comunicação Social PUCRS

APRESENTAÇÃO

O objetivo deste texto é fazer uma breve observação do documentário inserido no cinema brasileiro moderno, de forma especial no movimento do Cinema Novo. O foco desta observação tem uma inspiração foucaultiana extraída da "Hermenêutica do Sujeito" no que se refere à reflexão feita pelo autor sobre a noção grega de *epiméleia heautoû*, ou o cuidado de si. Esta noção, conforme recupera Foucault, está relacionada com a conexão entre subjetividade e verdade, esta última bastante cara ao documentário. Esquematicamente (2010, p. 10) ele apresenta esta ideia de cuidado de si a partir de (1) uma atitude geral, de um modo de estar no mundo e ter relações com o outro, (2) de uma forma de atenção, de olhar para si mesmo e estar atento ao que se pensa e (3) de uma atenção não apenas voltada para si, mas também considerando "ações que são exercidas de si para consigo" (2010, p.12)[2].

Compreendemos a complexidade da noção de cuidado de si e a necessidade de dedicar mais fôlego a sua compreensão nestes termos. No entanto, cabe neste início o registro de que nosso interesse não é especificamente este, mas, neste contexto, o de um "momento cartesiano" identificado por Foucault que define uma espécie de virada na relação entre sujeito e verdade (FOUCAULT, 2010, p. 18). A proposta é partir do pensamento produzido sobre o Cinema

1 - guilhermecarvalhodarosa@gmail.com

2 - Esta terceira noção foucaultiana sobre o cuidado de si parece ter uma estreita relação com a discussão da noção de alteridade na prática documental. Para que haja um deslocamento de alteridade, próprio de um fazer rouchiano (GONÇALVES, 2010) é necessário partilhar deste cuidado "de si para consigo" de produzir um distanciamento da própria prática e ser capaz de pensar este distanciamento. Mas não será este o foco do texto.

Novo, especialmente o que se propõe a observar o documentário moderno que em grande parte é creditado ao trabalho de Jean-Claude Bernardet (2003), e buscar algumas relações entre esta virada moderna sobre o sujeito apontada por Foucault e o *outro de classe* que Bernardet identifica a partir de uma abordagem de um conhecimento sociológico presente nos filmes modernos, especialmente nas reflexões sobre *Viramundo* (Geraldo Sarno, 1965) e a aplicação de um método particular/geral. Este método justamente definido por um "modelo sociológico" e de mecanismos que vão do *particular*, da vida cotidiana de cada ator social, seja operário ou classe média, ao *geral*, sua condição na estrutura social.

2. VIRAMUNDO: O OUTRO DE CLASSE COMO SUJEITO NO DOCUMENTÁRIO

No cinema brasileiro moderno, há um momento de franca produção documental a partir de certos olhares identificados com o ímpeto cinemanovista de narrar o País. Uma geração de cineastas identificados com o Cinema Novo se dedicaram à produção de documentários, muitos deles no formato de curta-metragem que, a partir deste movimento, "deixa de ser a sala de espera do longa-metragem ou a compensação de quem não consegue produzir coisas importantes" (BERNARDET, 2003, p. 11). O documentário como dispositivo conforme definido por Grierson no contexto britânico dos anos 1930 "impõe uma maneira institucional de ver e falar" (NICHOLS, 2005, p. 51). Tanto a partir deste dispositivo documental quanto a partir de narrativas ficcionais, a relação com um discurso de identidade sobre o Brasil é uma marca indicativa do Cinema Novo (XAVIER, 2001, p.55). Como em outros ímpetos modernos, há um desejo de reescrever a história, aqui em sentido de encontrar o que pode definir o Brasil como cinematografia e, ao mesmo tempo, estabelecer relações de diferença com outras cinematografias e a distinção com outros movimentos, falando especificamente de uma oposição entre Cinema Novo e Cinema Marginal. Tal qual Jean-Claude Bernardet identifica na fala de Glauber Rocha e a estética da fome (BERNARDET, 2003, p. 64): a trágica originalidade do cinema brasileiro se estabelece a partir da *fome* que não é compreendida pelo estrangeiro e nem pela maioria da população. Esta fala, além de seu caráter emblemático para o projeto político contido no Cinema Novo, revela algo que nos interessa neste texto.

Trata-se de uma *exterioridade* ao postular um olhar revelador sobre as mazelas do Brasil em curso moderno e da capacidade do cinema de falar à respeito do que se passa com o povo, mas sem que esse povo estivesse incluído diretamente, *como sujeito*, nesta compreensão sobre a fome. Esta questão da alteridade, da relação do cineasta com o outro, à exemplo do legado rouchiano (GONÇALVES, 2008) parece sempre ocupar um lugar de destaque na discussão sobre o gênero documental e aqui, mais uma vez, pode estar relacionada com este olhar "de fora" e de postular para si o desejo de fala sobre o outro a partir de um lugar de autoridade exercido pelos diretores modernos, mas também por olhares sociológicos não tão distantes.

Este desejo de, enfim, descobrir uma estética que poderia ser considerada original e distintiva do cinema do Brasil, acompanhou uma geração de documentários produzidos durante o momento de turbulência política do final de século brasileiro. Há uma leitura sobre estes filmes que foi produzida a partir da publicação de *Cineastas e Imagens do Povo* por Bernardet em 1985 e a partir de um relançamento no ano de 2003. Este livro, desde então, pode ser considerado uma referência para o estudo de narrativas não-ficcionais identificadas com o *documentário moderno*, classificação observada por Lins e Mesquita (2008, p. 20) para diferenciar a produção de filmes deste contexto realizados por cineastas como Arnaldo Jabor, Geraldo Sarno e Leon Hirszman, obras de circulação restrita e que focalizam, preferencialmente, questões e experiências, em certa medida, das classes populares. Pode-se dizer que este momento tem seu fim em *Cabra Marcado Para Morrer,* filme realizado em 1964 interrompido pela ditadura, retomado em 1981 e finalizado em 1984 por Eduardo Coutinho. O filme, conforme menciona Ismail Xavier está presente em um "processo de dissolução do moderno" (XAVIER, 2001, p. 34).

O que interessa a este texto, a partir da obra crítica de Bernardet (2003), como já mencionado no princípio, é a localização de um modelo sociológico que pode ser lido em boa parte dos documentários observados caracterizado pela ideia de método que, por si só, aproxima o olhar do diretor da forma de constituição do conhecimento moderno, à moda cartesiana: é preciso fragmentar para que se possa compreender na totalidade, e, adjunto a isso, como coloca Foucault, o procedimento cartesiano "instaurou a evidência na origem, no ponto de partida do procedimento filosófico – a evidência tal como aparece" (2010, p. 15). Este modelo sociológico,

como método, conforme coloca Bernardet, tem como premissa um mecanismo de que a parte pode explicar, retoricamente, o todo. É possível, então, a partir do registro da vida cotidiana de um operário, como em *Viramundo*, ao sair de casa pela manhã, ou mesmo ao registrar criticamente as formas de espiritualidade dos setores populares, lançar um discurso coerente em seu interior "da evidência da origem" de classe em que certas relações, dentro do quadro de algumas limitações que oferece o marxismo (HALL, 2003, p. 205), são determinadas na vida dos sujeitos.

Há em Bernardet uma observação do filme neste sentido da identificação de um modelo sociológico e da percepção contemporânea da limitação deste modelo operando nos filmes. A montagem, no sentido de ordenamento de planos e conformação da linguagem do cinema, a partir do indicado em Cineastas e Imagens do Povo, tem um papel revelador do modelo sociológico em Viramundo a partir de paralelismos que marcam o filme. De um lado há o operário que funciona como extrato de um pensamento identificado com a classe média e portanto lidando com a diferença do modelo preferencial: sem nome quando aparece pela primeira vez no filme, chegou sem dinheiro à grande cidade e evoluiu de postos subalternos de trabalho à uma vida confortável. Já outro, que também aparece sem nome quando o conhecemos, é identificado com a classe operária: como peão precisa rodar em vários empregos e não consegue se sustentar. Não é possível, no entanto, fabricar a retórica desta dicotomia sem que a montagem se coloque como instrumento do discurso do filme, como coloca Bernardet:

> A montagem opõe dois tipos ou duas categorias de operários, ou melhor: a montagem cria dois tipos de operário. É ela que arma uma relação entre os dois, que os torna antagônicos. Não está na pessoa do operário da gaiola, não decorre dessa pessoa ser um determinado tipo que se opõe a outro. Isso é uma elaboração do discurso pelas necessidades do aparelho científico (BERNARDET, 2003, p. 24).

Este modelo sociológico, consideramos, está suficientemente definido a partir do pensamento do autor e não há necessidade de nos determos a ele. A particularidade, no entanto, está situada na forma de apresentação do sujeito no documentário moderno brasileiro, como o *outro de classe* e na possível relação deste formato com o que observa Foucault com relação a transformação moderna

nas relações entre sujeito e verdade. Este outro de classe, que em *Viramundo* não precisa ser apresentado pelo nome, aparece já no filme envolto a outras dinâmicas complexas, como a religião, o lazer e a apropriação do urbano pelas classes populares que, por exemplo, faz passar longe a simples dicotomia entre campo e cidade.

A partir do que situa Bernardet (2003, p.18) o caso de *Viramundo* torna-se emblemático para observação do modelo sociológico porque, entre outras razões, faz uma aproximação entre modos de fazer entre cinema e ciência que já é denunciada na primeira cartela de títulos do filme: "as pesquisas realizadas para a elaboração do argumento deste filme foram orientadas pelos professores Octavio Ianni, Juarez Brandão Lopes e Cândido Procópio". O documentário como gênero, à exemplo da tradição griersoniana e também dos desvios produtivos ocasionados pelo caso rouchiano[3], tende a exercer esta aproximação entre cinema e ciência. O que se pode observar quanto a isso no caso do documentário moderno brasileiro é que esta ciência era "dura": estava alicerçada em uma ideia de autoridade e por consequência de postulação de uma única verdade sobre um determinado contexto. E este é exatamente o ponto de convergência que pensamos com relação ao trabalho de Foucault, pois há nos filmes identificados com este período uma influência desta postulação de verdade e de um exercício de alteridade que põe o cineasta/diretor/cientista social como alguém plenamente capaz de dar conta desta verdade que não pode pertencer, de maneira alguma, aos atores sociais do documentário.

3. O MOMENTO CARTESIANO E O SUJEITO EM VIRAMUNDO

A partir do que é identificado como "momento cartesiano" por Foucault (2010, p. 14), não há uma conexão entre sujeito e verdade como cuidado de si, ou melhor: esta verdade só pode estar conectada ao sujeito se este "aceitar" por em jogo sua posição de sujeito, aceitar colocar em jogo a *epiméleia heautoû*. No caso de *Viramundo,* os atores sociais não precisam ser apresentados

3 - Jean Rouch constitui sua identidade "tanto enquanto antropólogo como cineasta" como observa Marco Antônio Gonçalves (2008, p. 36). Suas contribuições são consideradas nesta face múltipla entre ciência e cinema a partir da discussão da própria etnografia e de uma alteridade outro/outro como "uma nova concepção de alteridade" (2008, p. 152). O desvio mencionado neste texto é justamente no sentido de deslocamento de alteridades e de uma antropologia com caráter interpretativo: não se postula uma autoridade etnográfica, mas se procura deslocar a própria alteridade do pesquisador/documentarista.

inicialmente pelo nome porque a importância do sujeito se dá a partir do papel deste na estrutura social ampliada: precisa aderir, e não sabemos se é suficientemente consultado sobre isso, a sua identidade como operário para que possa aparecer no filme e fazer parte desta verdade. Esta ideia de Foucault, sobre um sujeito que precisa necessariamente ser transformado para ter acesso a verdade, é oriunda do que ele chama de "espiritualidade", na acepção ocidental, que, como ele mesmo define em Hermenêutica do Sujeito, é

> o conjunto de buscas, práticas e experiências tais como as purificações, as asceses, as renúncias, as conversões do olhar, as modificações da existência, etc., que constituem não para o conhecimento, mas para o sujeito, para o ser mesmo do sujeito, o preço a pagar para ter acesso à verdade (FOUCAULT, 2010, p. 15).

Sabemos que o sujeito, conforme Giorgio Agamben (2009, p. 41), resulta da relação entre viventes e dispositivos, ou seja, entre viventes e natureza adicionada a positividade como, segundo o autor, um ideia central para o pensamento hegeliano. Mesmo que isto represente um contrassenso com a ideia de espiritualidade como alienação (BERNARDET, 2003, p. 37) que o próprio filme identifica nas classes populares e a grande importância em termos de tempo creditada a este assunto, Michel de Certeau, não por acaso no livro "A Invenção do Cotidiano", faz uma reflexão bastante abrangente acerca das credibilidades políticas, de maneiras de crer que não estão hermetizadas nas religiões como instituições, mas também estão conectadas aos sujeitos que são produzidos por relações políticas e que assim o são porque creem.

> A título de primeira aproximação, entendo por "crença" não o objeto de crer (um dogma, um programa etc.), mas o investimento das pessoas em uma proposição, o ato de enunciá-la considerando-a verdadeira – noutros termos, uma "modalidade" da afirmação e não do seu conteúdo (DE CERTEAU, 2010, p. 252).

De imediato é possível observar uma relação entre a "espiritualidade" foucaultiana e, por conta deste pano de fundo, a forma como De Certeau amplia a noção de crença não necessariamente no objeto da crença mas em sua potência, ou seja, Foucault coloca "as buscas, as práticas, as experiências" e De Certeau situa em termos do "investimento das pessoas em uma proposição". O que isso tem a ver com Viramundo, com o documentário moderno pós-golpe militar

e com o próprio Cinema Novo é que estas práticas, modernas, são constituídas por espiritualidade e crenças. Isso não acontece exatamente por uma relação transcendental, mas pela crença em uma verdade positiva. Esta crença na verdade tanto acontece no âmbito sociológico, a de que os operários e as classes populares devem assumir uma consciência crítica perante sua situação de opressão, esta a principal questão de *Viramundo* (BERNARDET 2003, p. 33), quanto em termos de cinematografia brasileira: a crença no projeto do Cinema Novo de "constituir e estabilizar um cinema nacional" (XAVIER, 2001, p.56).

Então, no fio condutor de Foucault das relações entre sujeito e verdade, a ciência moderna produz sujeitos não a partir do próprio conhecimento, mas a partir do ato de desejar e crer no conhecimento. O "momento cartesiano" é então este momento de espiritualidade que envolve diretamente o conhecimento científico e representa, segundo o autor (2010, p. 18), "uma outra era das relações entre subjetividade e verdade" que não mais está relacionado com "um ponto de completude", a verdade não mais completa a existência do sujeito, ela não será capaz de salvá-lo:

> o conhecimento se abrirá para a dimensão infinita de progresso cujo fim não se conhece e cujo benefício só será convertido, no curso da história, em acúmulo instituído de conhecimentos ou em benefícios psicológicos ou sociais que, no fim das contas, é tudo o que se consegue da verdade, quando foi tão difícil buscá-la" (FOUCAULT, 2010, p. 19).

Há então, em *Viramundo*, um fazer permeado por esta espiritualidade de que fala Foucault que não permite que os sujeitos do documentário tenham acesso a suas verdades e faz com que estes tenham acesso a verdade somente a "um preço que põe em jogo o ser mesmo do sujeito" (2010, p. 16), ou seja, sua capacidade como sujeito de ter acesso à verdade. Isso não constituiria problema não fosse um caminho de desconstrução que a crença no moderno já vem sofrendo a partir de inúmeros deslocamentos, como coloca Stuart Hall (1999, p. 17) sobretudo relacionado a acontecimentos que eclodiram na segunda metade do século XX, como por exemplo a necessidade de inclusão de grupos étnicos e raciais e a postulação de diferentes identidades de gênero. Então os sujeitos produzidos pela crença no moderno, incluindo os próprios atores sociais do

documentário, foram e são frequentemente deslocados em suas subjetividades a partir do surgimento de diferentes espiritualidades no sentido foucaultiano.

Como nos lembra Jean-Louis Comolli (2008, p.144) o encontro da câmera com o corpo, da imagem que é captada neste encontro, é incansável testemunha de uma realidade e portanto de uma verdade que se produz a partir deste encontro. Esta verdade, diferente do que é instaurado pela crença moderna cartesiana, é oriunda do encontro entre máquina e corpo e ela pertence somente a esta relação: não há a necessidade de uma voz onisciente para localizar e definir estes sujeitos como o *outro de classe* do documentário moderno brasileiro. Há em Viramundo alguns planos dispersos da retórica sociológica, eles se caracterizam por olhares de esperança, medo e de cansaço dos trabalhadores e de desconfiança como a família do operário "qualificado" colocada em enquadramento aberto que, talvez, sem este propósito, revela alguns olhares angustiados com suas próprias posições de sujeito naquele filme. Talvez, estes rostos sejam um encontro com o que Jean Rouch chamou de verdade fílmica, "a verdade particular da gravação das imagens e dos sons" (GONÇALVES, 2008, p.130). Esta verdade, talvez, seja a que pode estar presente em um cinema que se coloca como contemporâneo a este período moderno no contexto brasileiro. É indicativo o fato de que o fim do documentário moderno brasileiro é marcado pelo filme emblemático de Eduardo Coutinho que precisou de um distanciamento de quase vinte anos para que os sujeitos pudessem ser (re)vistos de uma forma contemporânea, portanto intempestiva em relação ao moderno.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? E outros Ensaios.** Chapecó/SC: Argos, 2009.

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

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

DE CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano : artes de fazer.** 12. ed. Petrópolis : Vozes, 2010.

FOUCAULT, Michel. **A hermenêutica do sujeito : curso dado no Collège de France (1981-1982).** 3. ed. São Paulo : WMF Martins Fontes, 2010.

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

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.**

11. ed. Rio de Janeiro : DP&A, 1999.

_____. **Da diáspora : identidades e mediações culturais.** Belo Horizonte : UFMG, 2008.

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

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário.** 5. ed. Campinas : Papirus, 2005.

XAVIER, Ismail. **O cinema brasileiro moderno.** São Paulo : Paz e Terra, 2001.



O Palhaço (Selton Mello, 2011)

O cinema é um circo

Cíntia Langie[1]
Mestre em Comunicação pela PUCRS
Cineasta e Professora de Cinema/UFPEL

O segundo filme de Selton Mello como diretor, *O Palhaço*, lançado em 2011, teve uma trajetória vitoriosa em festivais, atingiu um público de 1,4 milhões de espectadores nas salas de cinema, foi agraciado pela crítica e recentemente escolhido para representar o Brasil na disputa por uma das cinco vagas entre os indicados ao Oscar 2013 de melhor filme estrangeiro. Todas essas afirmações demonstram a qualidade do filme, tanto em termos narrativos quanto em termos técnicos. Este artigo se debruça sobre a referida obra, não para reforçar seu sucesso ou analisar sua trajetória no mercado, mas sim para fazer uma análise pessoal sobre o longa-metragem, traçando uma breve comparação entre o universo circense explorado no filme e o universo do cinema.

Conforme esclarecem os autores Michel Marie e Laurent Jullier (2009), "para 'ler o cinema' não existe um código indecifrável, receita milagrosa ou método rígido. Aliás, muitos filmes exigem menos ser lidos como mensagens cifradas do que ser sentidos, experimentados carnalmente, ou quase." (2009, pag. 15). Partindo dessa afirmação e tomando como certa a premissa de que um filme só se completa quando chega ao espectador, este é livre para analisar uma obra cinematográfica. Assim, a análise do presente artigo parte de uma relação pessoal estabelecida entre a obra *O Palhaço* e o espectador/analista.

A ideia deste texto é propor uma comparação entre a crise existencial do personagem vivido por Selton Mello no filme – Benjamim (que está em dúvida entre ser artista ou assumir a responsabilidade de um administrador de circo) -, e o próprio Selton em seu momento profissional, que está deixando de ser apenas ator para estabelecer-se também como um diretor de cinema. E a partir desse ponto, traçar um paralelo entre o subtexto de algumas cenas do filme com peculiaridades próprias do universo cinematográfico.
Ao assistir ao filme, percebe-se que o ator/diretor, em sua comédia

1 - cintialangie@gmail.com

de 90 minutos, homenageia o mundo artístico através do espetáculo circense. E é sobre esse mundo artístico apresentado em forma de crônica no filme, cujo roteiro foi escrito por Selton em parceria com Marcelo Vindicatto, que este artigo direcionará seu foco.

Partindo das ideias de Maurice Merleau-Ponty (Xavier, 1983), um filme narra uma história, mas ele não apenas faz ver e ouvir, pois ideias são apenas materiais da arte. A arte consiste na escolha daquilo que se vai dizer e daquilo sobre o que se calar, dentro da seleção de perspectivas (1983, pg. 114).

Sabendo, então, que assimilamos tudo de forma unívoca, e que o filme é um conjunto, com narrativa própria, podemos afirmar que "um filme não é pensado e, sim, percebido" (1983, p. 115). E ao assistir ao filme de Selton, percebe-se uma vontade de contar uma história que homenageia os artistas, mas que, ao mesmo tempo, faz refletir sobre as responsabilidades de quem opta por estar à frente de um projeto dessa natureza.

O Palhaço conta a história da trupe Esperança, um circo de lona que se apresenta em cidades do interior brasileiro. O protagonista é Benjamim, o palhaço, vivido por Selton Mello. A obra gira em torno das desventuras desse personagem como o responsável pelo circo. Já no começo, Benjamim sai do picadeiro e vai caminhando entre os seus companheiros. Ele passa por seu pai (Paulo José) que lhe pergunta se resolveu o caso do alvará de funcionamento do circo, em seguida passa por uma artista que lhe sugere mudanças no espetáculo, depois passa por outros que lhe pedem uma "forcinha", e um outro artista lhe pergunta sobre a caixa de remédios, outro lhe reclama da "botina", até que ele se depara com um oficial uniformizado.

Ele está absorto em problemas e precisa resolver tudo. Benjamim é indagado pelo homem da lei, o qual lhe pede primeiramente a carteira de identidade. Benjamim não possui identidade (começam aqui as metáforas: ele não tem RG e ao mesmo tempo está em crise de identidade). Ele então apresenta sua certidão de nascimento. O guarda solicita o alvará do circo. O circo Esperança não tem alvará. Cria-se certo suspense já de início: irá a autoridade impedir que o circo siga se apresentando? Não. O policial no filme é utilizado como mais um símbolo social, presente no universo artístico: a autoridade aproveita a "falha" de Benjamim e lhe solicita ingressos gratuitos para o circo.
A cena simboliza o universo do diretor/administrador responsável

pela trupe e sua necessidade de ter que responder tudo a todo tempo e pode ser enxergada como uma homenagem à cena inicial do filme *A noite Americana* (La nuit américaine, 1973), de François Truffaut, em que o protagonista (um diretor de cinema) é interpelado pela equipe da mesma forma que Benjamim é "bombardeado" por seus companheiros de circo. Truffaut, interpretando ele mesmo o personagem principal em seu filme, percorre seu set de filmagem e é constantemente indagado por alguém da equipe que precisa de sua opinião para algo. Ele diz: "isso é ser um diretor de cinema, é ter que responder tudo a todo instante".

Analisar um material imagético é, para Vanoye e Goliot (1994), uma tarefa que "tenta estabelecer conexões entre o que se exprime e o 'como isso se exprime'" (1994, p. 52). Existe sempre sentido por trás do sentido e, por isso, "cabe ao analista fazer os sentidos se agitarem, correndo o risco de neles se perder" (1994, p. 67). Ao fazer os sentidos se agitarem, percebe-se nesta cena de *O Palhaço* duas leituras: a primeira delas é a que traça um paralelo entre o trabalho do diretor do circo com o do diretor de um filme – aquele que precisa resolver tudo e estar apto a responder às mais variadas questões. A segunda leitura é a comparação do ato de "abuso de poder" por parte da autoridade no filme - que para não fechar o circo por causa da falta de alvará pede entradas para o espetáculo – com eventos similares que são frequentes também no mundo cinematográfico. A comparação sustenta-se na crença de que no cinema brasileiro um diretor precisa ser, acima de tudo, um político: tem que saber levar as relações de forma a conseguir o que objetiva para realizar seu filme. O diretor greco-americano Elia Kazan reforça essa afirmação, em seu texto *O que faz um diretor de cinema* (1973).[2]

> "É isso que um diretor é, o homem com as respostas [...] As coisas ficam mais simples e mais fáceis quando você vai ficando mais velho e acumulou um pouco ou toda essa experiência? De jeito nenhum. Pelo contrário. Quanto mais um diretor sabe, mais ele percebe quantas maneiras diferentes existem de fazer todo filme, toda cena. [...] O diretor, aquele filho da puta infeliz, tão comumente quanto

2 - Parte do discurso que Elia Kazan proferiu na Universidade Wesleyan na ocasião de uma retrospectiva de seus filmes, em Setembro de 1973. Acessado em *http://www.cinemaemuitomais.com/news/o-que-faz-um-diretor-de-cinema*, em 6 de dezembro de 2012.

> não precisa, hoje em dia, precisa sair e promover os dólares e as libras, furtar algumas liras, francos e marcos, penhorar a casa da família, as jóias de sua esposa e seu próprio futuro, para conseguir fazer seu filme. Esse processo de levantar recursos inevitavelmente demora de dez a cem vezes mais do que fazer o filme propriamente dito. Mas o diretor o faz porque precisa. Qual outra pessoa fará? Que outra pessoa ama o filme tanto assim?" (KAZAN, 1973).

Ainda com base nas ideias de Vanoye e Goliot, acredita-se que cada elemento de uma trama é importante na medida em que funciona na organização do todo, na medida em que contribui para o equilíbrio da obra enquanto uma estrutura de significações. Por isso, optar pela compreensão de uma imagem é aceitar que a imagem pode receber diferentes interpretações, inclusive a do pesquisador.

Assim, faz-se uma interpretação bastante subjetiva de uma outra cena de *O Palhaço* – aquela em que o prefeito convida os artistas do circo para almoçarem em sua casa. Depois de "alimentar" toda trupe, ele sente-se então no direito de pedir "um favor" ao diretor do circo (bem como ocorre em qualquer meio artístico, principalmente no cinema). "Meu filho poderia participar do espetáculo?" solicita o prefeito a Benjamim, que não tem como negar o pedido da autoridade que acaba de lhe prestar um favor. O subtexto de mais esse evento do filme reforça o universo de excessiva responsabilidade atrelado ao diretor de circo, universo comum também ao diretor de cinema, em que ocorre com frequência essa atitude de troca de favores.

De acordo com Merleau-Ponty, o cinema se vale de inúmeras formas para transmitir os sentimentos – expressões, figurino, cenário, linguagem. A alegria pode ser mostrada pelo colorido do cenário, o sofrimento pela decadência física do personagem, etc. As expressões humanas sempre mostram um comportamento. É através dela que o público percebe o significado total da cena. Percebe-se, portanto, na cena acima citada, a ansiedade do personagem Benjamim através de sua expressão corporal e facial, através de seu comportamento atrapalhado, seu pensamento distante, sua demora em responder as demandas infinitas. Benjamim está em crise com os problemas do circo.
Um exemplo dessa afirmação, apresentada com bom-humor, é

a reação de Benjamim ao pedido de uma das artistas do circo: ela precisa de um novo sutiã. Esse é um dos problemas que o personagem precisa resolver, e a questão ficou tão marcada em sua mente, que, durante o almoço na casa do prefeito Benjamim pergunta à primeira dama se ela tem um sutiã para lhe dar – ele está focado nos problemas. A leitura que se faz é a de que assim como o diretor do circo, um diretor de cinema muitas vezes não tem tempo nem estrutura para criar e ser somente um "artista", pois tem que pensar nas falhas de produção. Novamente a experiência de Kazan ratifica o ponto de vista deste artigo:

> "O diretor deve aceitar a culpa por tudo. Se o roteiro não presta, ele devia ter trabalhado mais com os escritores antes de filmar. Se o ator falha, o diretor falhou com ele! Ou cometeu um engano escolhendo-o. Se o trabalho de câmera é pouco inspirado, de quem foi a ideia de contratar aquele cameraman? Ou escolheu os setups? Mesmo um figurino – afinal, o diretor passou por ele. Os cenários. A música, mesmo os malditos anúncios. Por quê ele não gritou mais alto se não gostava delas? O diretor estava lá, não estava? Sim, ele estava lá! Ele está sempre lá! As outras pessoas que trabalham em um filme podem se esconder. Eles têm o diretor para se esconder atrás." (KAZAN, 1973).

Todo esse subtexto do excesso de peso e responsabilidade que o diretor carrega é externalizado, conforme dissemos, através da postura corporal do personagem. Para Merleau-Ponty, os sentimentos não são apenas realidades interiores - o amor, o ódio, a raiva, a dor, não são acessíveis somente para quem os experimenta, mas também para quem acompanha esses sentimentos no outro (1983, p. 109). O sentimento do protagonista de *O Palhaço* é o de estar "perdido", em crise existencial, vivendo uma busca pessoal atrás de seu lugar no mundo. O fato de Benjamim não ter identidade nem comprovante de residência é uma metáfora para esse sentimento.

Outra metáfora existente no filme, acredita-se, está na fala de Benjamim na cena 05 da decupagem do DVD, no minuto 00:47 da obra. Ele diz: "Tô cansando." A personagem que está ao seu lado pergunta: "De quê?". E ele diz: "De tudo". Nesse fato consiste o *problema* de Benjamim – ele precisa dar um jeito nos problemas, está com responsabilidade demais.

Desse modo, percebe-se nas entrelinhas do filme dirigido por Selton Mello uma vontade de mostrar o quanto um artista precisa estar em paz para criar, o quanto é difícil ser um administrador de um circo – parece querer Selton dizer que entende, na prática, o que é ser diretor de cinema, com todas as implicações, com a necessidade de liderança implícita a essa função.

E conforme afirma Deleuze (1983, p. 44), "do começo ao fim do filme, algo muda, algo mudou". Toda obra fílmica parte de um lugar e chega a outro. A cena final fecha a jornada de Benjamim e da trupe Esperança de forma poética. Depois da tentativa de trabalhar como atendente, no setor puramente administrativo, Benjamim decide voltar para o circo – vence a vida de artista. Ele relaxa, vê que o os problemas não são tantos assim e se entrega novamente à criação como palhaço.

Na última cena, a menina Guilhermina (vivida pela atriz mirim Larissa Manoela) faz o mesmo trajeto de Benjamim no começo da obra, mas agora os integrantes do circo estão felizes, em paz e fazem comentários positivos. Ela passa pelos membros da trupe do mesmo modo que Benjamim caminhou entre os colegas no começo da história, mas agora o sentimento é outro. Tudo volta ao normal. O filme cumpre seu fluxo. E para fechar a obra, nada como acabar o filme com aquilo que representa toda a alma do cinema: beleza, sensibilidade e sonho - o sorriso de uma criança.

BIBLIOGRAFIA

DELEUZE, Gilles. **Cinema I – A Imagem Movimento.** São Paulo: Brasiliense, 1983.

GOLIOT-LÉTÉ, Anne; VANOYE, Francis. **Ensaio sobre a Análise Fílmica**. Campinas: Papirus, 1994.

JULLIER, Laurent e MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema.** São Paulo: Editora Senac, 2009.

KAZAN, Elia. **O que faz um diretor de cinema**. Acessado em *http://www.cinemaemuitomais.com/news/o-que-faz-um-diretor-de-cinema*, em 6 de dezembro de 2012.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **O Cinema e a Nova Psicologia**. In: A experiência do cinema: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

METZ, Christian. **A Significação no Cinema.** São Paulo: Perspectiva, 2006.

MORIN, Edgar. **A Alma do Cinema.** In: A experiência do cinema: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

XAVIER, Ismail (org). **A Experiência do Cinema: antologia.** Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.



David Fincher

Estilo *fincheriano* - uma análise a partir dos clipes de Aerosmith e Billy Idol

Pâmela de Bortoli Machado[1]
Universidade Estadual de Campinas[2]

INTRODUÇÃO

David Fincher é atualmente conhecido como diretor de filmes campeões de bilheteria e de indicações ao Oscar, como O *Curioso Caso de Benjamin Button, Rede Social e Os Homens que não Amavam as Mulheres.* Tais filmes marcados pela sobriedade e cores ásperas indicam o quão peculiar é o estilo *fincheriano.*

Entretanto, remeter Fincher somente ao cinema é pouco. Eis que suas principais características como os cortes de câmara precisos e o uso intenso de pequenos frames quase como uma jorrada de acontecimentos, são o resultado de sua experiência com a produção de comerciais e videoclipes. Logo, como resultado da análise dos clipes *Janie Got a Gun* de Aerosmith e *Cradle of Love* de Billy Idol, observou-se quais as principais técnicas *finchierianas* utilizadas para produzi-los e como esses artifícios ainda são pontuais em seus recentes filmes.

BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO FILMOGRÁFICA

David Leo Fincher antes de tornar-se um dos mais reconhecidos diretores de cinema da atualidade, fez parte da chama Propaganda Filmes. Por intermédio de diversos produtores de videoclipes e cinema,

1 - pam.dbmac@gmail.com

2 - Artigo apresentado à disciplina Videoclipe: Abordagem Compreensiva, referente ao curso de pós-graduação em Multimeios da Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP.

assim como Fincher, a Propaganda Filmes foi responsável por uma considerável gama de produção de videoclipes até início dos anos 90. Tal década marcou a entrada de Fincher no mercado cinematográfico a partir de sua estréia como diretor de *Alien 3* em 1992.

Infelizmente, seu primeiro filme dirigido não rendeu o sucesso esperado, recebendo fortes críticas e pouca bilheteria. Isto, porém, não lhe impediu de destacar-se a partir do filme *Se7en* (1995), seguido de *Vidas em Jogo* (1997) e *Clube da Luta* (1999).

Assim, baseando-se em temas polêmicos e sinistros seguiram-se os filmes *O Quarto do Pânico* (2002), *Zodíaco* (2006), *O Curioso Caso de Benjamin Button* (2008) e *Rede Social* (2010). Tais filmes foram destacados pela mídia por suas irreverências em cenas pontuadas com cores frias e problemáticas no aspecto psicológico do personagem principal.

JANIE GOT A GUN

A partir do momento em que se descreve o clipe de *Janie Got a Gun,* se destaca os elementos estilísticos de Fincher. O propósito em tal ação vem em relacioná-los com suas demais produções cinematográficas, esclarecendo suas características pontuais.

- **CONTEXTUALIZAÇÃO:**
  - ❖ Pertence ao álbum *Pump* (1989) que rendeu ao Aerosmith a venda de 7 milhões de cópias somente nos EUA;
  - ❖ Ganhou o prêmio de Melhor Videoclipe de Banda de Rock da MTV Music Awards em 1990;
  - ❖ O single *Pump* fez com que o Aerosmith se tornasse um enorme sucesso entre a geração dos anos 80, marcando definitivamente a entrada da banda na década de 90.

O videoclipe baseia-se em Janie como uma garota que se vinga do pai depois de ter sido abusada sexualmente por ele na infância. A dramaticidade deste tema é explorada pela *performance* de Steven Tyler juntamente com os acontecimentos do clipe, detalhando as consequências de sua experiência traumática. Nas ilustrações abaixo



Figura 1


Figura 2


Figura 3


Figura 4


Figura 5

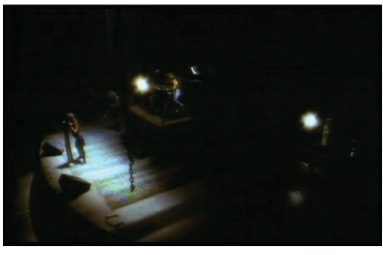


Figura 6

se verifica como Tyler dramatiza o tema (fig.3), além das duas primeiras cenas do videoclipe (fig.1 e fig.2) que estabelecem o gênero de suspense e policial:

- *Características Gerais da Narrativa em Janie Got a Gun:*
- Foi inovador na época com cenas de estupro e incesto;
- A história não é narrada linearmente, apresentando uma característica típica de Fincher através da inserção de pequenos frames;

- *Características que remetem ao estilo Fincheriano:*
- Predominância de tons escuros, como o azul e o preto (fig.4);
- As poucas luzes que geram as sombras da cena inicial inclinam à melancolia, seriedade e frieza (fig.5);
- Tanto a interpretação dos atores quanto a *performance* dos músicos são demarcadas pelas cores frias e pouca luz (fig.6).

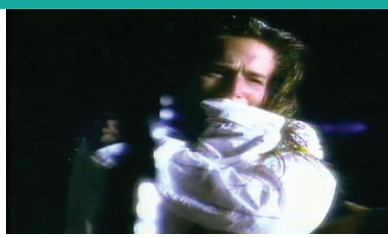


Figura 7


Figura 8

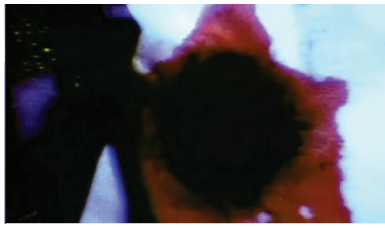


Figura 9


Figura 10

- **O SIGNIFICADO DAS CORES SEGUNDO FINCHER EM JANIE GOT A GUN:**

- As cores preto e branco simbolizam o bem e o mal: o contraste destas duas cores justapõe as identidades dos personagens, além de reforçar suas características;
- O biquíni branco de Janie vem como símbolo de sua inocência e pureza (fig.7);
- A camisa branca usada pela filha no final do clipe ilustra um sinal dela estar agarrada à sua inocência (fig.8);
- O cobertor cinza enrolado demonstra que sua pureza estará para sempre enegrecida devido às atitudes de seu pai (fig.9);
- Além do preto e branco, Fincher utiliza o vermelho para pontuar as cenas com conotações de sangue, sexo e perigo (fig.10)

- **RELAÇÃO IMAGEM/LETRA/MÚSICA:**

Durante o vídeo verifica-se relação entre os recursos visuais e a letra, como por exemplo, a repetição da letra *"Janie tem uma arma"* (*Janie Got a Gun)*, seguido de sons de tiros de uma pistola.

Além dessa evidência entre música e letra, há a ilustração de Janie correndo (fig.11) exatamente no momento em que Tyler canta *"Fuja, fuja da dor"* (*Runaway, runaway for the pain).* E, a fim de estimular o estilo visual do artista, Fincher utiliza diferentes tomadas e closes na *performance* da banda e em Steven Tyler, pontuando as distintas cenas conforme as variações da batida da música (fig.12 e fig.13).


Figura 11


Figura 12


Figura 13

- **METÁFORAS:**

A ilustração de objetos sendo quebrados (fig.14) denota metaforicamente a destruição de Janie: decepção, angústia e solidão demarcam seu estado psicológico em todo clipe. Além desta cena há ainda a pontuação da palavra *LOST* formada pelos cacos de pratos quebrados (fig.15).


Figura 14

Já para denotar inocência, Fincher utilizou flores que também são destruídas pelo suposto tiro dado por Janie, reforçando a ideia de tê-la perdido, tanto pelo abuso quanto pelo crime cometido (fig.16).


Figura 15

❖ *Representação do Gênero:*

A mulher aos olhos de Fincher é colocada neste primeiro momento como impotente e vítima de violência. Entretanto, ao longo da narrativa Janie se mostra forte o suficiente para tomar uma postura diferente em relação ao abuso sofrido. Segundo Mulvey (2003), esta primeira postura é definida como visão geral de mundo sobre a mulher:

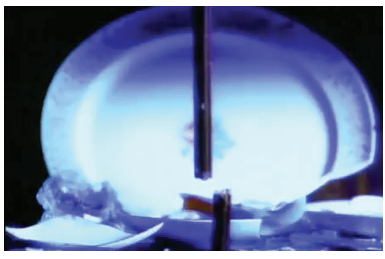


Figura 16

> Para o sistema, já existe uma ideia de mulher como a eterna vítima: é a sua carência que produz o fato como presença simbólica; seu desejo é compensar a falta que o falo significa. (MULVEY, 2003, p.438)


Figura 17

Tal ideia de fragilidade feminina é reforçada no momento inicial do clipe quando verifica-se a impotência de sua mãe ao fazer uso de óculos escuros como metáfora de não querer ver o que está acontecendo e a falta de atitude ao ver seu marido sair do quarto da filha

(fig.17).

CRADLE OF LOVE

- **CONTEXTUALIZAÇÃO:**
  - ❖ Foi escrita por Billy Idol e David Werner em 1990;
  - ❖ Consta no álbum *Charmed Life*, sendo este o 6º gravado por Idol;
  - ❖ Na relação videoclipe/performance ao vivo, Idol usa a mesma jaqueta apresentada no clipe de Cradle of Love (fig.18);
  - ❖ É soundtrack do filme *The Adventures of Ford Fairlane*. Referente a isto, o videoclipe possui uma versão com cenas do filme (fig.19);
  - ❖ Recebeu prêmio de Melhor Vídeo Masculino da MTV Music Awards em 1990, além de Melhores Efeitos Especiais e Melhor Vídeo de um Filme.

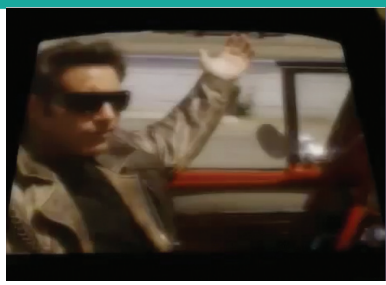


Figura 18



Figura 19



Figura 20

A adolescente do videoclipe foi interpretada pela atriz e modelo Betsy Lynn George, e sua atuação foi um sucesso na época. Em razão disto, a atriz subiu ao palco junto com Billy Idol para dançar ao som da música na abertura da premiação da MTV em 1991 (fig.20).A narrativa descreve a atuação de uma jovem quando tenta seduzir um homem com estereótipo de nerd, conforme mostra a figura 21, 22 e 23: óculos, traje social e PC e obras de arte. A partir desta primeira impressão, o videoclipe se desenrola com as atitudes sedutoras da moça, estimuladas pela música de Idol.



Figura 21



Figura 22

- *Contextos Pontuais de:*
  - ❖ *Performances:*

As interpretações são alternadas entre a atuação dos atores Betsy Lynn George e Joshua Townshend-Zellner juntamente com a de Billy Idol. Ela, realizando quase um strip-tease que parece ser motivado por Idol (fig.24), enquanto que o sujeito assiste a tudo perplexo, divido entre ignorar e tomar alguma atitude (fig.25 e 26).

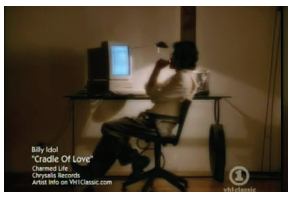


Figura 23



Figura 24



Figura 25



Figura 26

  - ❖ *Voyarismo:*

Billy Idol assiste a atuação da moça, impulsionando-a conforme a música para seduzir incessantemente o sujeito. O trecho da música *If you teaze me tonight* (Se você me provoca hoje à noite), é um dos

exemplos pontuais desta relação.

Quanto à postura de *voyer*, Mulvey afirma que:

> Num mundo governado por um desequilíbrio sexual, o prazer do olhar foi dividido entre ativo/masculino e passivo/feminino. O olhar masculino determinante projeta sua fantasia na figura feminina, estilizada de acordo com essa fantasia. (MULVEY, 2003, p.444)

❖ *Fatores Sensoriais Visuais:*

O vermelho visto já nas primeiras cenas, conforme ilustra a figura 27, vem com o propósito de conotação sensual. Além disso, pode-se afirmar que a sedução constante em todo o videoclipe é pontuada pelas diversas cenas em que a cor vermelha está presente, tanto nas roupas da atriz quanto nos frames de Idol (fig. 28 e fig. 29).



Figura 27



Figura 28



Figura 29

Já a cor amarela é destacada por Fincher quando há pretensão de contextualizar algo alegre e jovial. Na figura 30 pode-se observar que os tons são vivos e nítidos, destacando a jovialidade na *performance* da atriz:

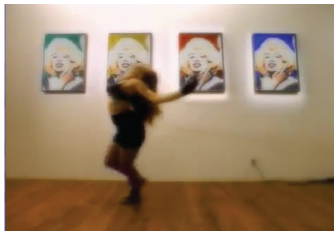


Figura 30

- *Efeitos Pontuais de Filmagem:*

• **SLOW MOTION:**

Para enfatizar a ambientação de provocação, o primeiro *slow* utilizado é no balançar do cabelo da atriz (fig.31). Duckworth (2008) ressalta a potencialização deste recurso, afirmando que:



Figura 31

> A técnica de *slow motion* pode ser utilizada para numerosas leituras. A técnica pode produzir uma sensação de invulnerabilidade e brilho do personagem, além de destacar movimentos rápidos que passariam despercebidos se não houvesse a utilização deste recurso.



Figura 32

Ao permanecer a ideia de reforçar as tentativas de sedução, o recurso vem pontuando os momentos de tentações, que mesmo não intencionados acabam ocorrendo. Exemplo disto é a cena do vinho derramado na blusa. (Fig.32)



Figura 33

• **CLOSES:**

O primeiro close caracteriza e apresenta um dos protagonistas, ressaltando seu estilo nerd, conforme já visto nas figuras 21 e 22.

Com o intuito de enfatizar a silhueta e andar sensual, este artifício vai ser utilizado nas pernas da atriz, segundo ilustra a figura 33. Neste momento há maior incidência de closes no corpo, atentando o espectador para imagem feminina. Mulvey (2003) complementa ao dizer que:

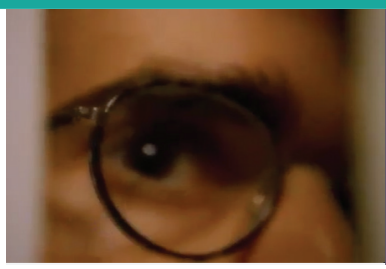


Figura 34

> Em seu papel tradicional exibicionista, as mulheres são simultaneamente olhadas e exibidas, tendo sua aparência codificada no sentido de emitir um impacto erótico e visual de forma que se possa dizer que se conota a sua condição de 'para- ser-olhada' (MULVEY, 2003, p.444)



Figura 35

Segundo a figura 34, o olhar do sujeito observando a *performance* da moça ilustra sua indecisão na postura que deve ser tomada. Aqui o close ainda enfatiza a posição de voyer do ator, já esboçado e conceituado na pág.8.

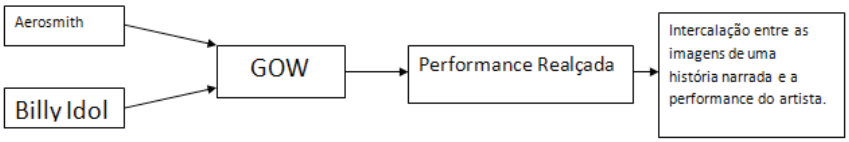
- **CADÊNCIA E CLÍMAX:**

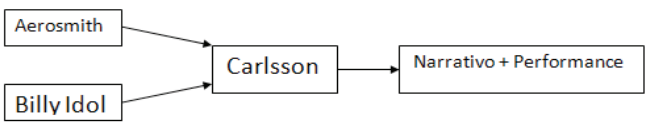


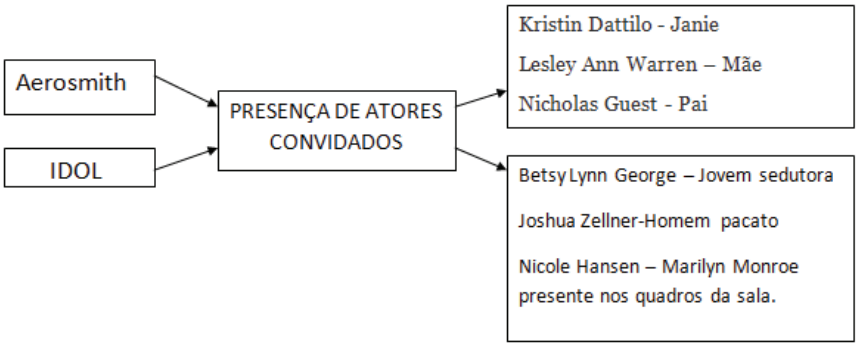
Figura 36

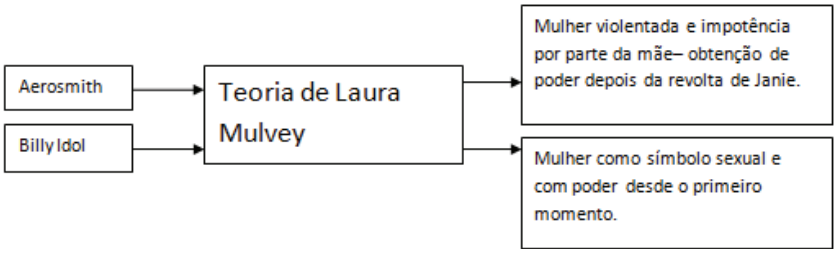
Quando o andamento da música cadencia, ou seja, sai de um andamento rápido para um lento, vemos os movimentos delicados da atriz. Tal sensualidade é demarcada pelo desenho de sua sombra, exaltando suas curvas (fig 35).
Já no final da música, levada pelo êxtase, a atriz o beija como desfecho da letra que a motivou a provocar, seduzir e conquistar: *I Robbed the devil of Love (Eu roubei o demônio do amor).* Este clímax é destacado com a rotação da câmera em 360 graus, como artifício de Fincher para pontuar o beijo e ápice da trama (fig.36).

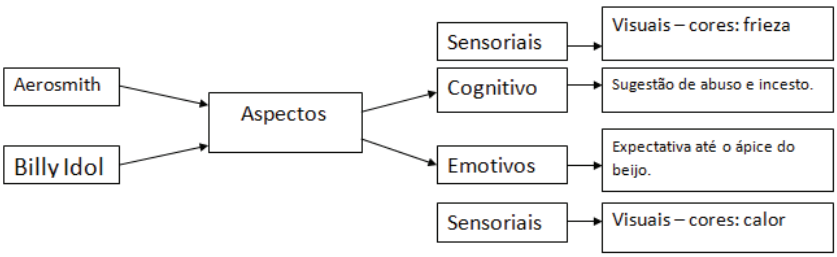
Tendo feito a análise dos videoclipes de *Janie Got a Gun*, de Aerosmith, e *Cradle of Love*, de Billy Idol, se propôs a criar quadros comparativos baseados nas características analisadas. Com o objetivo de visualizar e destacar os principais elementos que predominam em ambos, os quadros abaixo tornam efetivo a visualização da constância de elementos classificados segundos autores como Gow e Carlsson, além

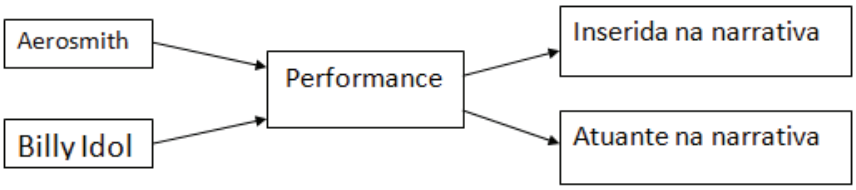


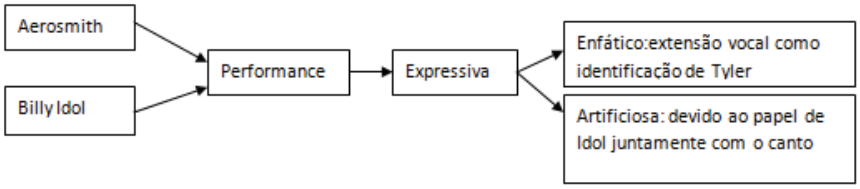












CARACTERÍSTICAS GERAIS DO ESTILO

FINCHERIANO:

Baseando-se nas análises feitas e contextualizadas conforme as constâncias marcantes em cada videoclipe, determinaram-se características que remetem a Fincher no que diz respeito ao seu estilo. São elas:

- ❖ Predominância de tons escuros nas cenas;
- ❖ Movimentos de câmera precisos;
- ❖ Constante uso de zoom out;
- ❖ Sombras;
- ❖ Inserções de pequenos frames;
- ❖ Clima com tendência de chuva;
- ❖ Abordagem de temas polêmicos/violência/ conflitos.

Assim, tomando por referência tais características, procurou-se relacionar as mesmas com trechos de filmes dirigidos por Fincher, tendo o propósito de exemplificar a prática em elementos teóricos:

- **CORES CARACTERIZANDO AMBIÊNCIA:**

❖ *Zodíaco (Zodiac):*

No trecho destacado pelas figuras 37 e 38, constata-se a ênfase no sentimento de exaustão do personagem, que espera às 3:30 da manhã por um telefonema. Em relação ao início do frame, Fincher utiliza nesta cena tons escuros e opacos, demarcando o cansaço visível do personagem.

❖ *Os Homens que não Amavam as Mulheres (The Girl With The Dragon Tattoo):*

Na comparação dos dois frames abaixo representados, percebe-se a felicidade remetida à cor viva, no qual o filme contextualiza o personagem relembrando de seus velhos tempos (fig.39). Já a cena oposta em vivacidade de cor, o personagem encontra-se saudoso, lamentando uma perda familiar (fig.40).

❖ *O Curioso Caso de Benjamin Button (The Curious Case of Benjamin Button):*

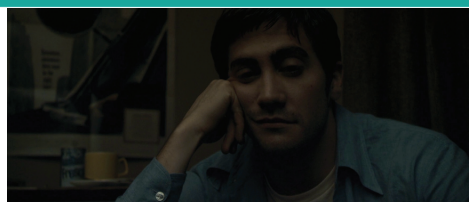


Figura 37



Figura 38



Figura 39



Figura 40



Figura 41



Figura 42



Figura 43

Assim como em *Os Homens que não Amavam as Mulheres,* há contrastes de brilho nas cores, denotando passado e presente. A diferença entre os dois filmes está no fato do exemplo abaixo (fig.41), remeter tanto à questão temporal quanto à vivacidade da personagem. Contrastando com o frame ao lado (fig.42) em que se encontra enferma, há prevalência de um tom azul azulado que, fazendo relação com os clipes analisados, vincula-se também à frieza e tristeza de *Janie Got a Gun.*



Figura 44

Conforme já foi visto na análise de *Cradle of Love,* o uso do vermelho potencializa momentos amorosos. O contexto exemplificado pela figura 43 ilustra o jantar de Daisy com Benjamin, em que esta está usando um vestido vermelho enquanto que Benjamin não possui nenhum detalhe desta cor. Pontuando como símbolo de sensualidade, o vermelho coloca em Daisy a posição de desejada enquanto Benjamin está como quem deseja.



Figura 45

- **CONCEITOS:**

Fincher é conhecido por explorar temas polêmicos, com ênfase em violência e problemáticas sociais. Baseando-se na análise de *Cradle of Love* e vinculando-a com alguns de seus filmes, percebe-se que a relação com tais temas é presente: quando o protagonista do clipe de Billy Idol escuta batidas na porta, abre uma série de fechaduras (fig.44). Tal cena feita em close faz sugestão à desconfiança da vida urbana e este conceito é novamente explorado por Fincher no filme *O Quarto do Pânico* (fig.45), que retrata os conflitos de um assalto domiciliar.



Figura 46



Figura 47

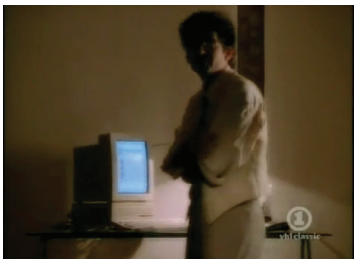


Figura 48

- **LUZES:**

O uso de sombras que ocultam figuras e rostos segue como sendo uma dos elementos característicos *finchierianos,* exemplificados pelo clipe de Idol (fig.46), Aerosmith (fig.47) e a cena inicial de *Se7en* (fig.48).

- **FRAMES:**

Utiliza várias inserções de pequenos frames, remetendo à sua trajetória como produtor de comerciais. Pode-se frisar esta característica em *Cradle of Love* (fig.49), na abertura do filme *O Quarto do Pânico* e num de seus últimos comerciais dirigidos, *Iphone*, de 2009.



Figura 49

- **CLIMA CHUVOSO:**

O constante uso de clima chuvoso enfatiza a contextualização de um ambiente frio e, uma vez que Fincher prioriza a ideia de tonalidades escuras, sua funcionalidade é eficaz. Verificou-se tal elemento na abertura do filme *Se7en,* na introdução do clipe de Eddie Money *Endless Nights* e no *trecho de Express Yourself* de Madonna (fig.50).

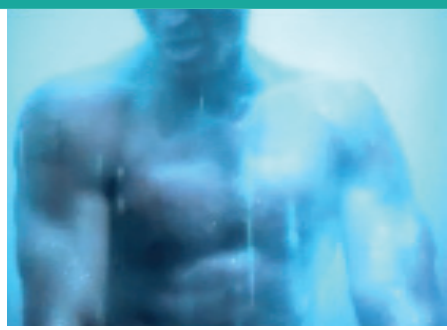


Figura 50

- **ZOOM OUT:**

Finalizando os elementos estilísticos *finchernianos* vê-se a técnica de *Zoom out*, que se baseia na saída de uma imagem muito próxima para um plano aberto. As ocorrências definidas foram: abertura do filme *Clube da Luta (Fight Club)* e final de *Janie Got a Gun.*

- **PARCERIAS E INFLUÊNCIAS DE FINCHER:**

❖ Jeff Cronenweth: parceria de Fincher no núcleo de fotografia – responsável pelo trabalho em Clube da Luta, A Rede Social e Os Homens que não Amavam as Mulheres. Com relação às críticas de sua última atuação, Nascimento (2011) afirma que:

> O trabalho de Jeff Cronenweth na primeira parte da trilogia Millennium é magnífico. Predominantemente sombria – e até remetendo sutilmente à de Clube da Luta, também de David Fincher - , captura a atmosfera gélida da Suécia onde serial killers se escondem em luxuosas residências e hackers tatuadas fazem justiça com as próprias mãos.

❖ Jean-Baptiste Mondino: além de ter influenciado em alguns de seus trabalhos, também atuou como fotógrafo dos personagens em seu último filme. Pode-se observar pelas figuras 51,52 e 53,

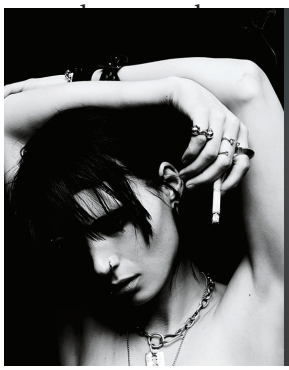


Figura 51

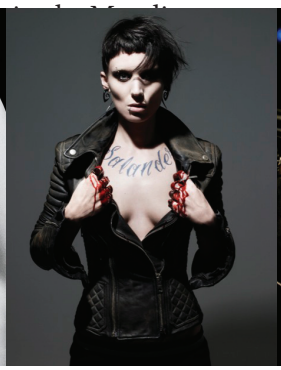


Figura 52



Figura 53

CONCLUSÃO

Filmes que assustam. Assim podemos definir de maneira sucinta o estilo de David Fincher. As frias cores que norteiam as problemáticas polêmicas misturam-se aos closes imprevisíveis e inquietos.

Apesar de Fincher ter provado sua dinâmica e perspicácia quanto ao olhar da câmera, é censurado por seu passado no mundo dos clipes e comerciais. Alguns de seus filmes como *Se7en* e *Clube da Luta* foram apontados como exemplos de abundância de apuração visual sem conteúdo. Mesmo com tais fatos opostos à posição de irreverência fincheriana, frisa-se o destaque de Fincher como diretor no momento em que este resolve ampliar o conflito de sua narrativa através da exploração da tensão psicológica do personagem principal. Logo, com tal atitude há a revelação de um observador e admirador das peculiaridades humanas, mesmo que estas estejam formadas por grandes virtudes e graves defeitos.

Sendo assim, as análises tanto de videoclipes quanto de alguns de seus filmes, possibilitou:

1. Ter conhecimento sobre a trajetória profissional de David Fincher, desde sua iniciação no mundo da publicidade até sua entrada na indústria cinematográfica;
2. Abordar tanto fatos gerais a respeito do clipe Janie Got a Gun de Aerosmith quanto seus detalhes de narrativa;
3. Contextualizar os principais pontos de Janie Got a Gun nos fundamentos teóricos de Gow, Carlsson e Mulvey;
4. Relacionar as questões estilísticas de Fincher com as características pontuais de Janie Got a Gun,, criando assim elementos de constância e variações dentro do estilo *fincheriano;*
5. Detalhar a abordagem de dados referentes a cores e seu significado, além da relação entre imagem/som e as influências tanto da banda quanto de Fincher na obtenção do resultado final;
6. Realizar todos os processos anteriormente citados dentro do clipe Cradle of Love de Billy Idol;
7. Revelar constâncias nas produções de Fincher, ressaltando de maneira clara suas principais pontuações no estabelecimento de um estilo;

8. Perceber a influência do passado de Fincher como diretor de comerciais e videoclipes em suas produções para o cinema: pequenos frames e movimentos de câmara precisos são alguns exemplos.

Portanto, é através da combinação das características do estilo fincheriano que se dá a criação de uma história narrada de maneira direta, privilegiando o trabalho dos atores e do desenrolar da narrativa. Logo, David Fincher pode ser conhecido por filmes carregados de violência e conflitos que são detalhados em cores frias e sombras, mas seu talento na dosagem destes conceitos é o que o torna um dos melhores diretores de cinema da atualidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARRETO, Rodrigo. **Parceiros no clipe: a atuação e os estilos autorais de diretores e artistas musicais no campo do videoclipe a partir das colaborações Mondino/ Madonna e Gondry/Björk.** Disponível em: ateve.files.wordpress.com/2011/02/rodrigo-ribeiro-barreto-2009.pdf. Acesso em 13/06/2012.

BREVET, Brad. **Madonna, Michael, Aerosmith and Idol: The Music Videos of David Fincher.** Disponível em: http://www.ropeofsilicon.com/music-videos-david-fincher/ Acesso em 15/05/2012.

BROWNING, Mark. **David Fincher - Films That Scar.** California: Praeger, 1ª ed, 2010.

DUCKWORTH, A.R. **Basic Film Techniques: Slow Motion.** Disponível em: http://ardfilmjournal.wordpress.com/2008/12/27/basic-film-techniques-slow-motion/ Acesso em 22/06/2012.

FINCHERFANACTIC. **Billy Idol - "Cradle Of Love" (1990).** Disponível em: http://fincherfanatic.blogspot.com.br/2007/05/billy-idol-cradle-of-love-1990.html Acesso em 15/05/2012.

NASCIMENTO, Lucas. **Esse é Mesmo o Oscar de 2012?** Disponível em: http://lucasfilmes.wordpress.com/tag/jeff-cronenweth/ Acesso em 13/06/2012.

XAVIER, Ismail (org.). **A Experiência do Cinema.** São Paulo: Graal Editora, 3ª ed., 2003.



Moonrise Kingdom (Wes Anderson, 2012)

Wes Anderson e a dissecação[1]

André Darsie de Oliveira[2]
Graduando e pesquisador do curso de Cinema de Animação da UFPel

Ana Paula Penkala[3]
Professora e pesquisadora dos cursos de Cinema e Design da UFPel

O FANTÁSTICO AUTOR ANDERSON

Por se tratar de uma obra coletiva e, em seu modelo industrial avançado (os filmes norte-americanos), com modos de produção e metas alinhadas com os propósitos do mercado, o cinema é um campo da arte onde a atribuição de autoria é algo complexa e não aceita por muitos pesquisadores e realizadores. Alguns roteiristas, diretores e até produtores do cinema, mesmo inseridos dentro de um modelo industrial, justificam essa atribuição por traçarem, no conjunto de suas obras e realizações, um fio de coerência visual e/ou temática que os identifica como autores. Esse fio condutor é formado por marcas que transcendem a multiplicidade que uma equipe de produção/realização pode pressupor, estabelecendo um fazer específico do campo da realização audiovisual que é, em suma, o trabalho coletivo que gera um produto coeso.

Wes Anderson, roteirista, diretor e produtor norte-americano é um dos realizadores que melhor ilustram a ideia de autoria no cinema, assinando filmes que possuem uma evidente marca identitária tanto nas temáticas quanto na linguagem visual e estética. Entre curtas e longas-metragem, Anderson assina a direção de 10 títulos lançados e um - *The Grand Budapest Hotel* – ainda em fase de pré-produção (lançamento previsto para 2014). Ao longo de quase duas décadas, o diretor vem demonstrando que pode tanto representar o mercado cinematográfico norte-americano, como atender (e principalmente) a um público alternativo. A recepção de seu último longa, *Moonrise*

1 - Este trabalho está vinculado aos projetos de pesquisa *Designer como autor* e *Cultura e Imaginário a partir das práticas do audiovisual e do design* (dos cursos de Design) na Universidade Federal de Pelotas.

2 - andredarsiedeoliveira@gmail.com

3 - penkala@gmail.com

Kingdom (2012) é um exemplo de que estéticas e temáticas alternativas podem figurar no alto escalão da produção para o circuito comercial, ainda que seu público cativo ainda fique entre os "intelectuais". Sua marca autoral pode ser percebida ainda que o tipo de produção seja completamente diferente do habitual, como ocorre com *O Fantástico Sr. Raposo* (*Fantastic Mr. Fox*, 2009), uma realização em animação *stop-motion* protagonizada por animais.

Embora o cinema norte-americano seja visto muitas vezes como representante de uma cultura dos produtos industriais, há, naquela produção cinematográfica inegável valor artístico e cultural. A obra artística tem, em sua construção, a figura de um autor, que é quem a constrói enquanto experiência estética e discurso. Porém, diferente de outras obras artísticas que possuem uma única figura idealizadora (o pintor de um quadro, o compositor de uma música), o cinema é uma obra coletiva, sujeito à autoridade, vontades e visões de diversas pessoas durante o processo de sua realização, dentre produtores, diretores, chefes de estúdio, entre outros. Essa questão foi bastante discutida nos anos 50 pelos críticos da revista francesa *Cahiers du Cinéma* e acabou por fundar o que se conhece hoje por "política dos autores", que defendia a idéia do diretor como autor do filme. Os *Cahiers* usavam como justificativa exemplos de diretores cujos filmes eram reconhecíveis por temática ou estilo a fim de atribuir a eles a responsabilidade artística pelo filme (AUMONT; MARIE, 2003). Essa forma de encarar o cinema foi um marco na produção cinematográfica francesa e tomou a forma de movimento, tendo muitos desses críticos, como François Truffaut, realizado seus próprios filmes seguindo essa perspectiva. Nos EUA, a "política dos autores" acabou por ser traduzida como "teoria dos autores", o que ajudou a fazer com que o manifesto perdesse sua força em países anglófonos (ver PENKALA, 2012). A discussão sobre a autoria no cinema é, ainda, muito complexa e o que se tenta, aqui, é partir do reconhecimento de uma marca (estética e temática) no conjunto da obra de alguns diretores. Nesse caso, a figura do diretor centraliza criativamente a autoria de uma obra que, é inegável, só existe pelo esforço de uma equipe.

Este artigo é resultado de uma pesquisa em andamento onde a busca por compreender a autoria no audiovisual (especialmente cinema) passa preponderantemente pela estética e linguagem visual de diretores como marca identitária em suas produções. Essa perspectiva

demonstra uma fundamentação que vem da articulação entre as áreas do audiovisual e do design. A abordagem feita sobre o trabalho de Wes Anderson tangencia, no entanto, algumas das temáticas mais caras ao diretor, já que observa uma perceptível coesão entre os temas dos filmes e algumas opções estéticas e decisões no que se refere à linguagem visual. Enquanto os temas de Anderson permanecem como um fio condutor de seus filmes e conjunto da obra, a linguagem visual de seus filmes constrói uma metáfora que conduz histórias de personagens sempre muito interessantes. Ou, ainda, usa uma metáfora para desconstruir histórias e cotidianos, em um *cinema da dissecação*. O trabalho que segue usa a estrutura mais característica do diretor, um contador de histórias didático maravilhado com a natureza humana (e nem só) e a diversidade cultural que o mundo representa. Como observadores de uma feira de ciências, temos, os espectadores de Anderson, a experiência de analisar, como se diante de uma fazenda de formigas, os personagens de sua imaginação. O diretor é constantemente reconhecido por essa prática, que coloca seus personagens como espécimes de natureza estranhamente peculiar e nos sugere o lugar de observadores de um mundo fantástico e às vezes bizarro que mistura múltiplas culturas e hábitos com o que existe de mais humano nas pessoas.

APRESENTAÇÃO

Tendo dirigido até o momento sete filmes de longa-metragem e três curtas, Anderson possui uma filmografia já extensa o suficiente para que se possa observar nela marcas que são próprias de um autor. Embora essas características não se limitem a elementos visuais, a análise aqui apresentada tem a estética e a linguagem visual como foco. Não discutimos, portanto, se é possível atribuir uma autoria a Wes Anderson, mas como e onde estão expressas ou manifestas essas marcas. Os filmes que servem de corpus desta pesquisa são: *Pura Adrenalina* (*Bottle Rocket*, 1996), *Rushmore – Três É Demais* (*Rushmore*, 1998), *Os Excêntricos Tenenbauns* (*The Royal Tenenbaums*, 2001), *A Vida Marinha Com Steve Zissou* (*The Life Aquatic With Steve Zissou*, 2004), *Viagem a Darjeeling* (*The Darjeeling Limited*, 2007) e os já citados *O Fantástico Sr. Raposo* (2009) e *Moonrise Kingdom* (2012).

Essas características visuais que chamaremos aqui de marcas de autoria são predominantes em seus filmes, o que pode explicar a fama do diretor segundo a qual Anderson seria bastante específico

quanto ao que quer. Essas marcas, que atendem também a uma temática muito comum entre seus filmes, estão na paleta de cores de seus filmes, na cinematografia (linguagem cinematográfica e direção de fotografia), no design de produção (direção de arte) e também na edição e montagem. Esses elementos, combinados, formam uma estética amarrada por uma estrutura onde predominam o didatismo e a desnaturalização do mundo, de tal forma que podemos comparar Anderson ao cientista pra quem o objeto de análise chega ao ponto da artificialidade, tão profundo é o processo de dissecação empreendido. A estrutura dos filmes de Wes Anderson é uma mistura de livro científico com apresentação didática, contanto com títulos, capítulos e outros elementos que estabelecem o *quod erat demonstrandum*[4] que ajuda a conduzir suas narrativas. Esses elementos vão se construindo aos poucos desde o longa de estréia, *Pura Adrenalina*, amadurecem em *Rushmore* e, a partir de *Tenenbauns,* se tornam elementos explícitos na obra do diretor. Nesse sentido é preciso salientar que há uma diferença bastante considerável entre *Pura Adrenalina* e os filmes seguintes. Como na obra de um pintor, onde é possível identificar maior domínio de técnica e exploração de sua individualidade artística ao longo de sua produção, os filmes assinados por um diretor que dê a suas produções marcas autorais devem ser percebidos no seu contexto de produção. Os primeiros filmes normalmente esboçam e sugerem já algumas características temáticas e estéticas, que vão sendo confirmadas conforme sua carreira vai amadurecendo na sucessão de seus trabalhos. *Pura Adrenalina*, quando colocado ao lado dos outros filmes de Anderson, destoa bastante do conjunto geral, mas possui alguns detalhes em si que são, por assim dizer, proto-Anderson e podem ser observados em suas futuras produções. O que se entende, aqui, por "proto" é a apresentação em forma rudimentar de elementos que depois se tornarão proeminentes na carreira de Anderson, como veremos a seguir. Além de não lançar mão dos dispositivos didáticos. Assim, *Pura Adrenalina*, apesar de apresentar a semente de marcas visuais do diretor, se relaciona mais à sua filmografia pelo seu tema.

Uma das marcas que melhor caracterizam o trabalho de Anderson está nos elementos que constroem o didatismo em seus filmes, os quais já

4 - O termo em latim, usado também como Q.E.D. (ou, em português, C.Q.D.), significa "como se queria demonstrar", e é usado como figura de linguagem especialmente em demonstrações da matemática e em argumentos filosóficos (o que dá origem ao seu uso tanto nas ciências exatas quanto nas ciências sociais e humanas). O termo latino tem origem na expressão do grego antigo "*hoper edei deixai*", melhor traduzido como "*o que era preciso que fosse provado*" ou "*o que era preciso provar*", segundo a Wikipedia: <http://en.wikipedia.org/wiki/Q.E.D.>.

podem ser observados desde *Rushmore* e são cada vez mais apurados ao longo da produção do diretor. Esses elementos interferem na estrutura e estética de seus filmes, ajudando a conduzir narrativas tão peculiares que representam um dos casos mais evidentes de autoria no cinema contemporâneo. Este artigo propõe uma discussão sobre essas marcas em especial, buscando compreender de que forma Anderson usa a linguagem visual para, mais que contar histórias, explicar coisas.

Os filmes de Anderson costumam iniciar já com esses elementos didáticos. *Tenenbauns* começa com um aluguel de um livro homônimo, seguido da primeira página da introdução do livro e uma narração (Figura 1). *Rushmore* começa com o abrir de cortinas de teatro. Em *Vida Marinha* vemos um documentário gravado por Zissou antes de partirmos para a gravação de mais um com o personagem-título. *Moonrise* tem em seu início não só uma narração de um disco analisando trechos de uma orquestra, mas depois disso ainda apresenta um documentarista dirigindo-se diretamente para a câmera (Figura 2).

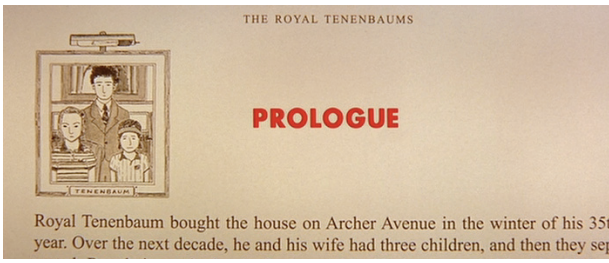


Figura 1: Página do prólogo do livro apresentado em *Os Excêntricos Tenenbaums.* (Fonte: DVD)



Figura 2: Documentarista se dirigindo diretamente ao público em Moonrise Kingdom. (Fonte: Divulgação)

CAPÍTULOS

Elemento que surgiu na filmografia de Anderson em *Rushmore*, a divisão dos filmes em "capítulos" só não existe nos filmes subsequentes no caso de *Darjeeling*. Todos os outros são divididos assim. Em *Rushmore,* se dá pelo abrir e fechar de cortinas, mostrando o nome do mês em que as cenas ocorrem, aludindo às peças de teatro que o personagem Max Fischer dirige no filme.

Em *Tenenbauns*, todo o filme é construído com a idéia de parecer um livro, aludindo à família Glass dos contos de J. D. Salinger (ver CUNHA, 2008 e ROLLO, 2006). O filme começa com uma pessoa alugando de uma biblioteca um livro homônimo ao filme. Após receber o carimbo de retirada, vemos um plano que exibe a primeira página da prólogo do livro, bem como outras cenas posteriores também mostraram a primeira página de outros capítulos. A metáfora visual é complexa em Anderson, uma vez que sua linguagem e estética é construída ao mesmo tempo por elementos da temática do filme e da história dos personagens e também por citações que seus filmes fazem à cultura popular. Por esses dois exemplos é possível ver a relação estreita que não apenas os personagens de Anderson, mas o próprio diretor tem

com o teatro e a literatura. O primeiro aparece na figura das cortinas, mas também na cenografia de seus filmes e, principalmente, na própria sugestão da cena como em um palco, metáfora a qual também nos referimos aqui como a da *fazenda de formigas*, ou o *corte transversal,* que iremos discutir mais adiante.

Em *Vida Marinha* e *Sr. Raposo*, a divisão se dá pela inclusão do nome do capítulo em meio a uma cena. No primeiro porque supostamente estamos vendo trechos do último documentário de Steve Zissou, ou mergulhados na feitura do mesmo; e no outro por se tratar (o filme de Anderson) da adaptação de um livro de Roald Dahl. Também há em *Sr. Raposo* uma série de legendas indicando o avanço dos planos do Sr. Raposo (Figura 3) e a passagem do tempo, fazendo uma brincadeira ao converter "anos de gente" em "anos de raposa".



Figura 3: Legenda indicando andamento do plano do Sr. Raposo em *Fantástico Sr. Raposo*. (Fonte: DVD)

Já *Moonrise* não divide efetivamente a narrativa em capítulos, mas faz pausas ocasionais na história principal para mostrar um documentarista dirigindo-se diretamente para a câmera, adicionando mais informações acerca da ilha onde se passa a história e a tempestade que está por atingí-la. Essa pausa funciona como a pontuação didática equivalente aos capítulos. Se em *Rushmore* a alegoria didática se dá pelas figuras do teatro, em *Tenenbaus*, da literatura e em *Sr. Raposo* e *Vida Marinha* existe também a relação com os livros, embora neste último o filme conte a história da feitura de um documentário, no último filme lançado, *Moonrise*, Anderson sugere no tratamento da história e nas inserções do "documentarista" a própria alegoria do cinema documental. Didático por natureza e propósito, o cinema documental serve também como uma construção pontual no conjunto da obra de Anderson, uma vez que seus filmes nada mais são que uma dissecação da natureza humana e das formas de vida, cultural ou individualmente observadas. *Moonrise* evoca o estilo de vida norte-americano em sua relação com a paisagem natural do país e com a tradição estadunidense que mistura uma espécie de pagamento da dívida para com os nativos e uma forçada construção social e cultural encerrada na figura do pioneiro explorador. O personagem escoteiro é uma alusão a essa figura tão presente no imaginário norte-americano.



Figura 4: Listagem das atividades extra-curriculares de Max em *Rushmore – Três É Demais*. (Fonte: DVD)

Também é comum o uso de legendas detalhando cenários ou certas características dos personagens, como a lista de atividades extra-curriculares de Max Fischer em *Rushmore* (Figura 4) ou o arquivo de antecedentes de Margot em *Tenenbauns* (Figura 5). Em *Sr. Raposo*



Figura 5: Lista dos antecedentes de Margot em *Os Excêntricos Tenenbauns*. (Fonte: DVD)

há também uma cena em que o nome científico dos animais com que o Sr. Raposo fala aparece escrito na tela (Figura 6), o que demonstra claramente a disposição de Anderson para o didatismo científico, desnaturalizando o que, em qualquer outra animação com animais, seria apenas a antropomorfização dos bichos. A tendência do diretor para a explicação às vezes exaustiva do mundo que mostra em seus filmes torna a experiência de suas produções algo próxima da experiência do público dos documentários sobre seres e ambientes absolutamente desconhecidos e exóticos. Seja pela dissecação da vida de raposas e outros bichos, seja pela de pessoas, estranhos seres humanos com hábitos e individualidades peculiares, Anderson apresenta, para aqueles que sabem compreender suas narrativas, um relatório aprofundado da infinita e fantástica diversidade cultural que o mundo oferece, a partir de um olhar desnaturalizante que mostra o quão artificial pode ser aquilo que observamos profundamente.



Figura 6: Nome científico em Fantástico Sr. Raposo. (Fonte: DVD)

CENÁRIOS

Os cenários nos filmes de Anderson possuem geralmente características que os tornam bastante artificiais, seguindo a mesma lógica das divisões em capítulos. São cenários geralmente de cores saturadas e a disposição dos personagens e objetos em cena possui um planejamento bastante cuidadoso. (CUNHA, 2008) A impressão geral que a disposição dos elementos de cena e os enquadramentos e cores dão é a de que estamos vendo um infográfico sobre os personagens ou o ambiente em que vivem em forma de vídeo. Há uma disposição precisa de seus elementos, muitas vezes propositalmente artificial. A predileção de Anderson pelo didático transparece até mesmo no ângulo de câmera no qual são filmados os espaços. O diretor, via de regra, sempre filma em ângulo reto com relação aos cenários, salientando a impressão de que estamos observando esse infográfico à nossa frente. Assim como os elementos são alinhados pelo plano com esse propósito, também em termos de profundidade eles tendem a ser separados em camadas claras e bem definidas.

Os personagens também estão sujeitos a essa divisão, quer na disposição plana do infográfico, quer em termos de camadas de profundidade. Exceto quando necessário, os personagens são filmados de frente ou de lado, evitando planos em ¾ ou disposições desalinhadas ao cenário. A introdução de *Moonrise,* particularmente, nos brinda com diversas cenas percorrendo a casa de Suzy e nos mostrando ao fim a

personagem em primeiro plano, observando com seus binóculos em direção ao espectador. É quando Anderson faz uso desse olhar que destrói, inclusive, a própria naturalidade com que percebemos a ficção no cinema, reforçando essa ruptura não apenas com um simples olhar do personagem para "a câmera" ou para o espectador: o personagem nos observa com um binóculo (ver Figura 7). No enquadramento, o desenho pictórico de suas cenas é flagrante. Suzy e o cenário são como um quadro clássico. É sabido, como menciona Arlindo Machado (2007) que "[...] o olhar dirigido diretamente para a câmera é comum na fotografia e é regra na televisão, enquanto no cinema, mesmo no cinema documental, tem um efeito francamente transgressor" (p. 71). O plano frontal e dirigido à câmera produz um efeito reconhecido como "anticinematográfico", reconhecido também como "teatral". A dinâmica do cinema e seu sistema significante são preservados a partir de um jogo no qual o espectador deve ser mantido como um observador ignorado e invisível, um ausente. Mas, nessa ausência, o espectador tem papel constitutivo, pois é essa dinâmica e esse estatuto de invisível e ignorado que permite a ele "[...] experimentar os eventos da diegese na função de seu sujeito", como diz Machado (2007, p. 72).

É nos cenários que o "corte transversal", elemento já mencionado, aparece em sua importância, recurso que Wes Anderson usa desde *Rushmore*. Não existindo necessariamente um "corte" efetivo, o que chamamos de *corte transversal* é um plano em que a câmera faz movimento lateral (em panorâmica horizontal), ilustrando em sequência o funcionamento dos diversos indivíduos em uma determinada situação, dentro de um espaço. Funciona como se, de repente, passássemos a ver os personagens em cenários de estúdio, enxergando inclusive a inexistência da *quarta parede*, figura que representa ao mesmo tempo a câmera e o olhar do espectador. O corte transversal e o plano frontal que o diretor usa são suas marcas nesse processo de desconstrução de uma dinâmica de olhares que o cinema não apenas pressupõe, mas da qual depende.



Figura 7: Suzy em destaque na introdução de *Moonrise Kingdom*. (Fonte: Divulgação)

Ao colocar Suzi em um plano frontal, nos observando com um binóculo bisbilhoteiro, Anderson destrói a quarta parede e corta a delicada *sutura* (ver MACHADO, 2007, p. 74) que faz com que o espectador, em sua ausência, possa fruir da diegese ficcional como, em tese, ela deve ser fruída. Na cultura pictórica a partir do Renascimento assim como no cinema, a quarta parede é o que possibilita ao

espectador a entrada invisível nesse espaço simbólico de observação. "O objeto figurado no quadro, nesse sentido, funciona como índice da presença do sujeito no compartimento anexo, na 'quarta parede', nesse lugar que em todo quadro figurativo é sempre um 'buraco', isto é, um campo ausente." (MACHADO, 2007, p. 73) É o fato de a imagem ser considerada sempre incompleta que permite que o espectador tome seu (devido) lugar de observador. No cinema, no entanto, os planos são sucessivos. E essa sucessão pressupõe um constante jogo de olhares, frequentemente modificando o estatuto e o lugar do observador, o sujeito da visão. Então, se a relação especular é constantemente invertida no cinema, não há risco de que se perca a solidez da quarta parede. A não ser que, como faz Anderson aqui, o plano se construa de tal forma que, uma vez desfeita essa sutura, uma vez tendo vindo abaixo essa parede, não seja mais possível retomar o lugar de ausente que o cinema gentilmente cede ao espectador, para seu próprio bem. Nessa parada, onde Suzy nos observa, Anderson desnaturaliza toda a relação muito tênue travada entre filme e sujeito da visão.

O *corte transversal* é bastante discreto em *Rushmore*, onde aparece de forma mais sutil e apenas na cena em que Max está inaugurando o aquário da escola. Em *Tenenbauns*, o corte acontece numa das cenas finais em frente à casa da família. Enquanto a câmera se desloca, os diversos personagens vão reagindo à sua maneira ao acidente que ocorre na frente da casa. Essa característica de Anderson sugere uma montagem dentro do quadro também, já que serve para acompanhar duas ou mais ações simultâneas num mesmo espaço conceitual (um trem, um barco, uma casa), ainda que os personagens estejam separados por ambientes. É como se fôssemos gigantes observando a vida das pessoas reduzidas ao tamanho de formigas. Vemos seus reações e rotinas tal qual fizéssemos um corte cirúrgico num formigueiro ou, como se propõe aqui, como se estivéssemos diante de um aquário, onde os caminhos das formigas podem ser observados através do vidro. Um vidro que representa a câmera e o olho do espectador, ambos observadores não-participantes, ambos observando a vida no aquário criado pela prática do cinema.

Vida Marinha é o primeiro a fazer um corte explícito no próprio cenário, partindo o barco Belafonte ao meio e mostrando o funcionamento de diferentes salas em seu interior (Figura 8). Em *Darjeeling*, o corte de cenário é repetido nos vagões do trem em uma experiência transcendental, cada vagão contendo um cenário diferente, unindo

num mesmo trilho personagens que estão em lugares distantes do mundo. Uma alegoria que Anderson usa em quase todos os seus filmes e demonstra a relação estética visual estabelecida pelo diretor para com seus temas. Não raro, seus filmes misturam personagens de culturas diferentes, colocando num mesmo ambiente (o mundo de Anderson) uma variedade multicultural de pessoas que inclusive expressam suas individualidades através da linguagem visual. Há sempre um "agregado" de cultura muito diferente, um parente adepto de alguma religião "exótica" ou uma relação "inter-racial". Os cenários acabam por expressar isso pela organização dos ambientes – que ao mesmo tempo sugerem diferentes países/culturas e locais e diferentes ações simultâneas – e pela decoração, que é sempre algo exagerada e resultado de uma mistura de gêneros e estilos que vão das influências da cultura visual vitoriana até a estética indiana.



Figura 8: Corte transversal em A Vida Marinha Com Steve Zissou. (Fonte: DVD)

O corte transversal do cenário ocorre de novo em *Sr. Raposo*, para exibir os túneis que os animais usam para invadir as fazendas e fugir dos fazendeiros (Figura 9). Neste filme, ocorre também na mudança para a nova casa do *Sr. Raposo*, nos dando um passeio rápido pelo cenário, teatralizando o espaço e desnaturalizando as histórias, como certa vez acabou por sugerir Lars Von Trier em *Dogville* (2003).



Figura 9: Corte transversal em Fantástico Sr. Raposo. (Fonte: DVD)

A característica proto-Anderson de *Pura Adrenalina* fica evidente à luz desses elementos. Apesar de possuir cores bem saturadas, os objetos de cena e o ângulo de câmera não corroboram com a impressão de cenário artificial ou de infográfico. Da mesma forma, não existe a presença do corte transversal, mas há uma em multiplano que foca tanto em Anthony tanto em Dignan, separados por uma janela em um bar (Figura 10). Essa cena emula o mesmo efeito que terá depois o corte transversal de cenário, observando ao mesmo tempo ações de personagens em ambientes diferentes.



Figura 10: Antonhy e Inez em primeiro plano, Dignan em uma briga de bar ao fundo, em Pura Adrenalina.(Fonte: DVD)

Em *Moonrise*, esse corte de cenário ocorre no início, mostrando a casa da família de Suzy. E Anderson se permite, após passear algumas vezes com o corte lateral na casa, fazer um corte de profundidade, afastando a câmera por um corredor e mostrando cada grupo da família agindo em uma sala separadamente dos outros membros (Figura 11). Depois, ele parte novamente para o corte de plano ao mostrar o campo dos escoteiros.

ESPAÇO E TEMPO

Nos filmes de Anderson, por alguns momentos, objetos que possuem alguma relação com a história ganham destaque de cena, através de um plano em zênite[5] que os coloca no centro ou na totalidade da tela. São, geralmente objetos pequenos, que precisam ser lidos, como o caderno contendo os planos de Dignan em *Pura Adrenalina*. Em *Tenenbauns,* um plano zênite do aluguel do livro. Em *Vida Marinha*, as correspondências entre Zissou e seu filho, etc (Figura 12). Esse tipo de plano, bastante comum e funcionando como mais um dos recursos de didatismo em seus filmes, espacializa a cena de maneira peculiar. Junto ao *corte transversal* e à estrutura de divisão de capítulos, o plano alto em zênite sempre aponta para algo importante na história, conduzindo, também como um infográfico, a narrativa. A direção de arte em Anderson, portanto, não está limitada ao objeto, mas a uma relação estreita com uma fotografia que sugere uma espécie de espacialização gráfica dos cenários/ambientes, nos quais cada elemento pode ser visto ora entre os outros, ora como se, em um jogo de computador, aproximássemos a imagem de um determinado objeto para compreendermos pra que ele serve.



Figura 11: Primeiro "corte transversal" em profundidade de Anderson, em Moonrise Kingdom. (Fonte: Divulgação)

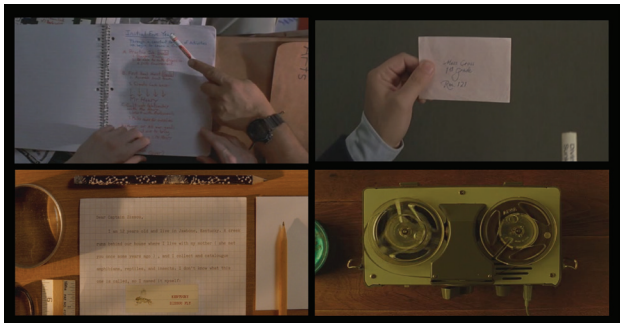


Figura 12: Zênite nos filmes de Anderson. Em sentido horário a partir do superior esquerdo: Pura Adrenalina, Rushmore – Três É Demais, A Vida Marinha Com Steve Zissou e Moonrise Kingdom. (Fontes: DVD e Divulgação)

Esse plano também evoca fortemente o papel do espectador de filme como um explorador de espaços. Anderson constrói uma dinâmica onde, além de mostrar a quarta parede obviamente inexistente, ainda insere o olhar do público dentro do cenário de forma mais participante que um plano sequência em um ambiente poderia proporcionar. Mas não se trata de contradizer sua predisposição em nos tornar observadores não-participantes. O plano em zênite evoca a visão do cenário como em um mapeamento. Dispomos o mapa na mesa, olhamos a planta baixa do mundo ali em tamanho reduzido, e vamos direto a um ponto. Mapa e infográfico, essas figuras completam as alegorias gráficas do método dissecativo de Anderson. Mas seu didatismo também é explorado na ordem do tempo.

A espacialização gráfica que o diretor propõe é somada, em muitos casos, com uma determinação que passa pela manipulação do tempo. Manipulação esta que completa o plano de desnaturalização do autor através de um recurso de artificialidade de uso comum no cinema com o mesmo propósito: a câmera lenta. A única exceção sendo a animação em stop-motion *Sr. Raposo,* em todos os seus outros filmes Anderson usa esse dispositivo para elevar os momentos capturados a um novo patamar. A realidade elevada de Anderson é analisada

5 - Plano em *plongée*, com a câmera localizada no ponto extremo acima do objeto que enquadra.

aqui em detalhes, em momentos de grande importância para os personagens. O funeral hindu em *Darjeeling,* Didnam voltando para a prisão em *Pura Adrenalina*, o reencontro entre Margot e Richie em *Tenenbauns*. São detalhes que, em Anderson, são elevados a um nível de importância que enriquece seu mundo e seus personagens e demarcam pontos "históricos" na experiência de cada um deles. O diretor apresenta vidas em suas especificidades e peculiaridades, e aponta os momentos-chave dessas vidas como se apontasse, numa linha do tempo, os "eventos que marcaram" essas vidas. Desacelerar o tempo, para esse diretor, é estabelecido claramente como um código que informa ao espectador que determinado momento é importante e deve ser bem observado. Como o zênite nos *objetos*, a câmera lenta nos *momentos* aproxima e detalha aquilo que está sendo enquadrado mas, ao mesmo tempo, no objetivo geral dessa observação científica e dissecativa da vida dos outros, artificializa o que, afinal, há de mais natural nas experiências humanas. Anderson é um curioso, colecionando objetos e informações sobre esses objetos, dissecando culturas e expondo, por detrás de uma placa de vidro, o que é real, mas parece ficção: o estranho a respeito do que é mais comum.

CONCLUSÃO

Se existe uma marca geral em Anderson que concede ao diretor o status de autor, essa marca é a escolha dessa estilização ao invés da impressão de realidade. A junção desses elementos que o marcam criam uma estética própria, em que os objetos são retirados de sua natureza e vistos em sua artificialidade, a fim de serem melhor compreendidos. Uma espécie de "estética da dissecação" que anda de acordo com o tema de seus filmes, nos quais o indivíduo, o ambiente familiar e a sociedade em que vivem são tratados como objetos de estudo devido à complexidade das interações entre eles. Essa estética adiciona uma nova camada à narrativa de seus filmes, tanto por transformar o filme em obra autoral quanto pelo proveito que tira dos elementos da comunicação visual e torna os filmes de Anderson facilmente reconhecidos como obras do autor que as criou.

Mas a estética da dissecação não vem sozinha na obra de Anderson, e isso fica evidente em alguns de seus filmes, mas principalmente em seu último lançado. *Moonrise Kingdom* alia o sub-tema (o cotidiano norte-americano clássico de retorno à "natureza selvagem") a uma estética pictórica que, por sua vez, articula o código perspectivo renascentista

à evocação de uma pictorialidade tipicamente norte-americana e bem próxima do contemporâneo. Nas figuras do "corte transversal" em profundidade, Anderson reconstrói a cena clássica de Normal Rockwell (Figura 13, esquerda). O pintor retratou o cotidiano dos EUA principalmente no meio do século XX, ilustrando especialmente muitas das capas do *The Saturday Evening Post*, com o qual contribuiu por cerca de quatro décadas. Seus temas eram a vida comum do povo daquele país, especialmente nos subúrbios e cidades menores (Figuras 13 e 14). Essa vida é colorida e desenhada com requintes de detalhamento e marcam o estilo meticuloso de Rockwell. As cenas da vida norte-americana ilustradas por suas mãos habilidosas e seu olhar apurado fazem parte do imaginário daquele país sobre si mesmo, em um período histórico em que a televisão ainda não competia com o bucólico pictórico, e também do imaginário global sobre como era o cotidiano daquelas pessoas principalmente nos anos 40 e 50.

É a partir de uma estilização do cotidiano, da desnaturalização de cenas e até de dinâmicas simbólicas, e de uma dissecação da natureza humana que Wes Anderson estabelece suas marcas autorais, equilibrando temática e estética numa obra que faz um corte transversal sobre a vida do norte-americano médio e suas peculiaridades. Como documentários, os filmes de Anderson seriam profundamente alegóricos. Como ficção, parecem pinturas realistas, ou livros didáticos. Como imagem em movimento, parecem infográficos estáticos sobre aquelas realidades. E como cinema, parecem mais as teses de um cientista louco que, na feira de ciências, reduz seus personagens a formigas observadas em uma fazenda cortada por uma parede de vidro, expandindo, assim, nossa compreensão sobre a natureza humana. Assim como também tornando tudo o que sabemos sobre essa natureza algo tão fantástico como a vida das raposas e de outros bichos falantes.

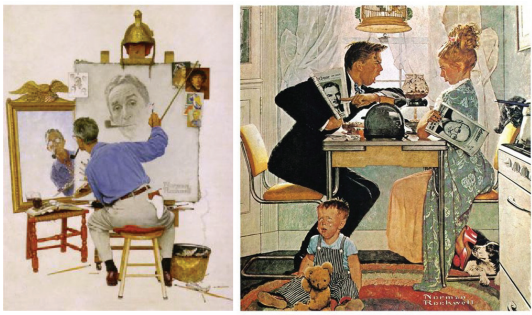


Figura 13: Auto-retrato e pintura de cena familiar por Norman Rockwell.
(Fonte: Divulgação)

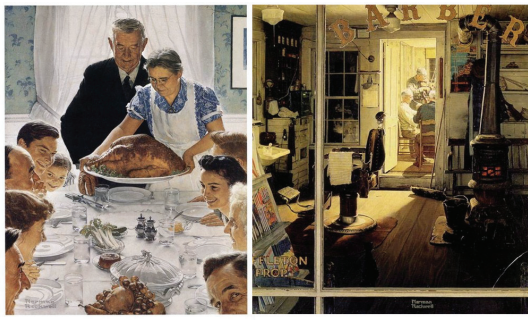


Figura 14: Cenas da vida norte-americana nas ilustrações de Norman Rockwell.
(Fonte: Divulgação)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

CUNHA, Alberto Thimoteo da. O Design de Produção em Os Excêntricos Tenenbaums, de Wes Anderson. **Design, Arte e Tecnologia**. v. 4. p. 1-12. São Paulo: Rosari, Universidade Ahenmbi Morumbi, PUC-Rio e Unesp-Bauru. 2008. Disponível em: <http://portal.anhembi.br/sbds/pdf/16.pdf>. Último acesso em 13 nov 2012.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela.** Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**.** São Paulo: Paulus, 2007.

PENKALA, Ana Paula. Os colecionadores da arca perdida: Cultura pop e memória nas autorias do cinema. **Orson Revista**, Pelotas, v. 2, p. 118-135, julho de 2012. Disponível em: <http://orson.ufpel.edu.br/content/02/artigos/primeiro_olhar02/penkala.pdf>. Último acesso em: 13 nov 2012.

ROLLO, André Corrêa. **Duas representações de família**: Os Glass, de J. D. Salinger, e os Tenenbaum, de Wes Anderson e Owen Wilson. Porto Alegre, 2006. Mestrado em Literatura Comparada – PPGLET/UFRGS. Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/17525/000716354.pdf?sequence=1>. Último acesso em 13 nov 2012.



Le silence sous l'écorce (Joanna Lurie, 2012)

Imagens audiovisuais sobre telas: elementos técnico-estéticos nos modos de produção

Carla Schneider[1]
Doutoranda - UFRGS
professora nos cursos de Cinema - UFPel

OS MODOS DE PRODUÇÃO DAS IMAGENS NO AUDIOVISUAL: QUESTÕES INICIAIS

Ao pensar sobre como se define os modos de produção das imagens no audiovisual[2], percebe-se que a discussão aponta para a dualidade que abarca o seu entendimento como o resultado de uma expressão artística, bem como um produto da indústria cultural. Para David Bordwell e Kristin Thompson (2010), são os fatores técnicos e sociais que indicam as especificidades do cinema como arte. Os modos de produção, por exemplo, demonstram aspectos técnicos que caracterizam os filmes entre documentário, ficção, arquivo e animação. Seguindo na perspectiva destes autores, a diferença entre "documentário" e "ficção" está no grau de controle que se tem durante o momento da produção. Sendo assim, na ficção há maior precisão na relação entre roteiro e direção, enquanto que no documentário somente algumas variáveis são planejadas, ou seja, o restante ocorre conforme o desenrolar dos acontecimentos, durante as gravações. Já os "filmes de arquivo" são compostos pelo conjunto de registros (audios e imagens) que possibilitam a reconstituição de fatos históricos, ao passo que os "filmes de animação" se diferenciam (BORDWELL; THOMPSON, 2010) principalmente por não gravarem uma linha de ação independente e contínua e sim pelo trabalho intenso nas etapas de planejamento e produção das imagens que simulam o movimento, quadro a quadro.

Em qualquer uma dessas modalidades mencionadas, observa-se a inventividade humana na criação de aparatos tecnológicos que

1 - ufpel.carla@gmail.com

2 - A expressão "audiovisual", neste texto, se refere as imagens em movimentos que são produzidas e projetadas nas mais diversas mídias e espaços, incluindo as salas de cinema.

integram o conhecimento originado por várias áreas, como a física, a química, a engenharia e a informática. É a partir deste contexto que Bordwell e Thompson (2010, p. 32) afirmam:

> A máquina cinematográfica está estreitamente relacionada com outras máquinas de sua época. Por exemplo, os engenheiros do século XIX desenharam máquinas que podiam desenrolar, avançar, perfurar, retroceder e enrolar uma tira de material, numa velocidade constante. A dinâmica motriz presente em aparelhos como as câmeras e projetores origina-se do desenvolvimento de uma tecnologia já existente na máquina de costurar, no telégrafo e na metralhadora.[3]

Conforme lembra Jean Claude Bernardet (1986) o surgimento do cinema está relacionado com um período histórico no qual existia uma certa euforia com a invenção e uso das mais diversas máquinas. Dentre elas, segundo o autor, a máquina cinematográfica conquista destaque em função da sua capacidade em unir técnica e arte para representar a realidade, através das imagens em movimento.

Nesta perspectiva, convém considerar a abordagem proposta por Paolo Rossi (1989), em seu livro *Os filósofos e as máquinas*. Para ele, as sociedades se desenvolvem a partir do uso das técnicas e, esta característica, tem impacto na constituição dos pensamentos que perpassam o panorama evolutivo que vai constituindo a revolução industrial. Nesta linha de raciocínio, faz sentido pensar o audiovisual como uma prática artística e industrial que, através dos seus modos de produção, origina (juntamente com o som) manifestações visuais (imagens em movimento) podem ser analisadas como uma visão de mundo de determinada época e cultura.

Ampliando este debate, Nildo Viana (2007) realiza um estudo sobre a sociologia da arte partindo de ideias desenvolvidas por Karl Marx, Max Weber e Pierre Bourdieu. Valendo-se do conceito "esfera artística" – compreendida como um recorte de estudo que além de contemplar o panorama histórico, busca relacioná-lo aos aspectos socioculturais – Viana (2007) afilia-se à concepção de Marx sobre sociedade como uma totalidade composta pela "base", descrita pelos modos de produção,

3 Tradução livre do trecho: "*La máquina cinematográfica está estrechamente relacionada con otras máquinas de la época. Por ejemplo, los ingenieros del siglo XIX diseñaron máquinas que podían desbobinar, hacer avanzar, perforar, volver a hacer avanzar y enroscar una tira de material a una velocidad constante. Los aparatos motrices en las cámaras y proyectores son um desarollo tardío de una tecnología que ya existía en la máquina de coser, la cinta telegráfica y la ametralladora.*"

bem como pela "superestrutura", que se estabelece como formas de regularização política, jurídica e ideológica. Através deste viés marxista, influenciado por Hegel e enfatizado por Viana (2007), tais formas de regularização das relações sociais podem ser repressivas, coercitivas e, a arte, pode ser percebida como uma destas formas.

Este artigo objetiva refletir sobre os modos de produção das imagens no audiovisual com o intuito de ampliar a discussão deste campo de estudos, partindo de relações entre elementos técnico-estéticos, observadas na análise das imagens de alguns produtos audiovisuais, tendo como referência os estudos desenvolvidos por autores como David Bordwell, Kristin Thompson, Jean Claude Bernardet, Nildo Viana, Ismail Xavier, e Jacques Aumont.

SOBRE AS IMAGENS NO AUDIOVISUAL: ASPECTOS TÉCNICOS, ARTÍSTICOS E INDUSTRIAIS

É de conhecimento comum que o capitalismo tem seu enfoque principal na produção e promoção do consumo de produtos e sensações. Cabe questionar, então, como o capitalismo se serve da arte, uma vez que ela pode ser entendida (VIANA, 2007) como uma forma de regularização das relações sociais? Penso que uma das respostas possíveis pode estar na capacidade que a expressão artística tem em agregar valor a determinados discursos. Neste sentido, a campanha promocional da *Barney's New York* – loja de departamentos americana – traz elementos para esta discussão, através do curta-metragem animado *Eletric holiday*[4] (Walt Disney Studios, 2012). Embora não marque presença nas salas de cinema, este filme chega aos diversos públicos através da sua projeção em telas presentes nos ambientes da loja, bem como na sua página na internet. As figuras 1 e 2 (página a seguir) objetivam pontuar alguns elementos desta relação entre arte e consumo, tendo como ponto de partida algumas imagens coletadas do filme de animação mencionado.

O ponto inicial deste curta-metragem está no desejo da protagonista Minnie (fig. 1, itens 1 e 2) em participar da semana da moda, em Paris, vivenciando o glamour de usar roupas e acessórios de grifes famosas (fig. 1, item 3). Embora seja um desenho animado, verifica-se

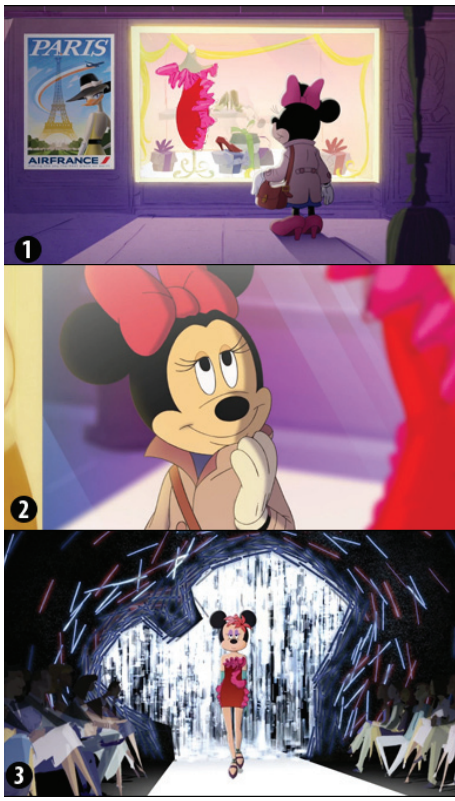


Figura 1: A representação do sono de consumo da personagem Minnie, curta-metragem *Eletric Holiday*

4 - Eletric Holiday, curta-metragem disponível em <http://www.barneys.com/on/demandware.store/Sites-BNY-Site/default/Page-Show?cid=disney-holiday-video-barneys>, acesso em 14 nov. 2012.

a intenção jocosa, inserida de maneira caricata, através de elementos que possibilitam vínculos com a representação da realidade, isto é: a alteração do biotipo da Minnie (fig. 1, item 3 – na passarela ela se transforma em magra, alta, com o andar e a expressão facial típicos para a ocasião), além da presença de personalidades do mundo *fashion*. Dentre os participantes[5] deste evento, estão editores e críticos de moda para jornais e revistas, artistas e modelos com projeção internacional, como Sarah Jessica Parker, Suzy Menkes, Emmanuel Alt, Bryan Boy, Lady Gaga, Franca Sozzani, Naomi Campbell e Cathy Horyn (fig. 2, item 1 a 8, respectivamente).



Figura 2: Personalidades na plateia do Paris *Fashion Week – Electric Holiday*

Neste debate, cabe também considerar que ao mesmo tempo que novos discursos são criados para dar a arte o seu valor de mercado, e vice-versa, manifestações artísticas vão sendo incorporadas à indústria cultural, mediante produtos que geram novas circunstâncias que, por sua vez, mantêm vigente e atualizam o interesse de seus consumidores[6]. No caso específico da experiência cinematográfica, a relação com o espaço continua sendo um de seus fatores determinantes (BORDWELL; THOMPSON, 2010) e, portanto, aliar os modos de produção com a inventividade tecnológica significa sensibilizar as plateias (leia-se consumidores) de maneira diferenciada. É neste cenário que as tensões mercadológicas entre a indústria cinematográfica e a televisiva (ambas do campo do audiovisual), iniciadas na década de 50 (século XX) trazem exemplos representativos, como o cinerama e o *cinemascope*.

Através dos estudos de Bordwell e Thompson (2012) compreende-se que o cinerama propõe uma vivência única na imersão fílmica, para a época, ao integrar imagem e som em grandes proporções. As imagens em movimento, observadas pela plateia (fig. 3, item 1), por exemplo, resultam da sincronia realizada por três projetores em posições rigorosamente calculadas.

5 - Lista completa disponível em <http://thewindow.barneys.com/revealed-the-colorful-cast-of-electric-holiday>, acesso em 14 nov. 2012.

6 - Ao mencionar os "consumidores" este texto tem a intenção de descrever pessoas que lidam com os produtos da indústria cultural como experiências subjetivas de consumo que atendem seus mais variados interesses e desejos.

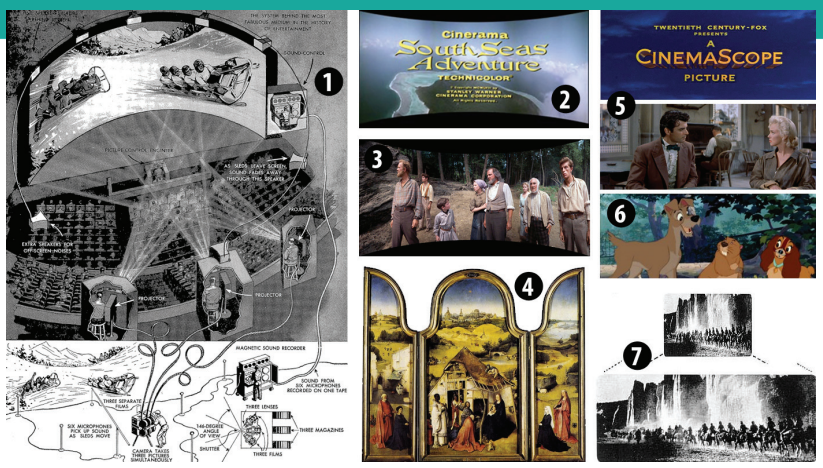


Figura 3 – Experiência cinematográfica através do cinerama e do *cinemascope*[7]

Ainda no contexto espacial do cinerama, identifica-se que por trás da tela côncava (fig. 3, item 1) estão cinco colunas de som que são complementadas por mais duas, próximas da plateia, proporcionando o efeito estereofônico. Vale lembrar que a ideia de compor imagens retangulares através da junção de três partes (fig. 3, item 2 - *South sea adventure*, Carl Dudley, 1958) não é em si uma novidade. Há registros que indicam essa proposta ainda no século XV, através de pinturas como o *Tríptico da adoração dos magos*, de Hieronymus Bosch (fig. 3, item 4). Já as projeções nas sessões de *cinemascope* (contemporâneas e concorrentes ao cinerama), utilizam também uma tela levemente curva, porém, a técnica que gera as imagens é diferente. O *cinemascope* simplifica os modos de produção e projeção dos filmes, uma vez que necessita do uso de somente uma câmera e um projetor. Isso é possível a partir do aprimoramento de um truque óptico desenvolvido em 1926 pelo físico francês Henri Chrétien[8], ou seja, o uso de lentes anamórficas. Estas lentes, quando utilizadas nas câmeras, comprimem as imagens que estão sendo registradas na película fílmica (fig. 3 – item 7) e as redimensionam para o tamanho grande e retangular através das lentes do projetor (fig. 3 – item 6, *Lady and the trump*, Hamilton Luske, 1955). Em outras palavras, a distorção fica registrada na película fílmica, que é quadrada, mas se ajusta, proporcionalmente, na tela retangular do *cinemascope*. A Twentieth Century Fox (fig. 3 –

7 - A coletânea de imagens que compõe esta figura originam-se de páginas na internet com conteúdos específicos sobre cinerama e cinemascope. Disponíveis em: <http://www.davidbordwell.net/blog/2012/09/26/the-wayward-charms-of-cinerama>, <http://www.widescreenmuseum.com/widescreen/cscope-ac.htm>, <http://clip.suabnag.com/?w=PgY1eDDI4Yo>, <http://filmfanatic.org/reviews/?p=26169>, <http://pt.wahooart.com/A55A04/W.nsf/Opra/BRUE-7YZNKQ>, acesso em 17 out. 2012.

8 - DORANGE, Alain. Henri Chretien and his "Cinerama" at the Expo 1937, Paris. Disponível em <http://www.in70mm.com/news/2012/cretien/index.htm>, acesso em 30 out. 2012

item 5, *River of No Return*, Otto Preminger, 1954) investe nesta ideia e inaugura salas de cinema (também conhecidas como teatros).

As experiências cinematográficas com o cinerama e com o *cinemascope* estiveram vigentes por aproximadamente dez anos. Um dos principais motivos foram os altos custos de produção e projeção. O cinerama ainda tinha um problema insolúvel (BORDWELL; THOMPSON, 2012) percebido através das imagens que compõem as laterais da tela (fig. 3, item 3 - *How the west was won,* John Ford, 1962) uma vez que alteravam as proporções dos personagens e objetos em cena. Já o *cinemascope* é reconhecido como a ideia inicial que estabeleceu o novo formato de tela retangular, para cinema (*widescreen*), vigente desde então.

Entretanto, engana-se quem pensa que estas iniciativas se restringem somente entre os anos de 1950 e 1960. Na atualidade, verifica-se pelo menos mais duas apostas da indústria cinematográfica que não são propriamente uma novidade mas uma retomada de ideias anteriores que são redimensionadas para o contexto contemporâneo. A primeira pode ser constatada em exemplos que estiverem nas salas de cinema em 2011: filmes de longa-metragem em animação como *A bela e a fera (Beauty and the beast,* Gary Trousdale, 1991) e *O rei leão* (*The lion king*, Roger Allers, 1994) que foram remasterizados para versão digital com efeitos específicos para projeção em estereoscopia[9]. A segunda iniciativa está no investimento para a produção e projeção de filmes (fig. 4, item 1) como *Batman - o cavaleiro das trevas ressurge* (*The dark knight rises*, Christopher Nolan, 2012) que contém algumas cenas gravadas no formato *IMAX* (*Image Maximum*).

9 - "O termo "3-D" (também grafado 3D ou 3-d) ou "tridimensional" é um conceito geral que abarca todas as técnicas de produção do "efeito de relevo". Isto quer dizer que o termo estereoscopia não é idêntico a 3-D. A estereoscopia envolve necessariamente a binocularidade e a consequente síntese de duas imagens díspares chamada *stereopsis*. Outras técnicas que usam a estereoscopia incluem o anaglifo (também anáglifo ou anaglífico), o "térmico"1, o Pulfrich e o Olho Mágico (RandomDot Pattern)". (ADAMS, 2003, p. 210)

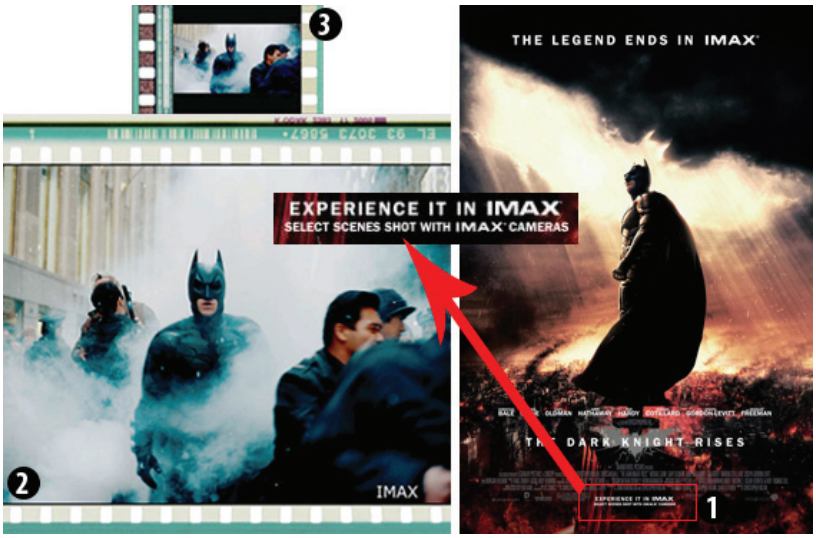


Figura 4 – *Batman - O Cavalheiro das Trevas Ressurge*
e o destaque de cenas feitas em IMAX[10]

Esta aposta parte da mesma lógica presente na projeção em cinerama e *cinemascope*: ter uma tela com tamanho suficiente para preencher todo o campo da visão humana para que a plateia tenha a experiência de uma imersão efetiva no filme. Para tanto, as imagens são gravadas em câmera específica para películas de 70 milímetros (70mm) que rodam no sentido horizontal (fig. 4, item 2). A banda sonora, deste tipo de filme, é registrada em programa separado que é sincronizado juntamente com a imagem no momento da projeção. Por ser uma imagem maior – no comparativo com os filmes convencionais que são impressos em 35 milímetros (fig. 4, item 3) –, tem a sua resolução ampliada e, consequentemente, contém um preciosismo visual que agrega, cada vez mais, o senso de realidade[11] sobre o que é visto. Para Bordwell e Thompson (2012) a experiência vivenciada na sala de cinema, com filmes *IMAX*, trata-se de uma evolução do cinerama. Entretanto, cabe destacar que existem duas modalidade no formato *IMAX*: uma diz respeito a gravação e projeção em película fílmica (também chamada de *true IMAX*) e, a outra, trata-se de captação digital. Segundo reportagem do jornalista Mekado Murphy para o do

10 - Imagens promocionais do filme e pertencentes a DC Comics/Warner Brothers Pictures, disponibilizadas por sites de divulgação. Disponível em <http://wwws.br.warnerbros.com/batman3> e <http://www.nytimes.com/2012/07/15/movies/how-the-dark-knight-rises-makes-use-of-imax.html?_r=4&> acesso 20 out. 2012.

11 - Dados técnicos sobre *IMAX* disponíveis em < http://www.imax.com/about/experience/> acesso em 14 nov. 2012.

New York Times[12], o filme de Christopher Nolan (fig. 4, item 1) contém cenas gravadas em *true IMAX*, isto é, utiliza câmeras grandes, pesadas (se comparadas com as diversas câmeras digitais já disponíveis no mercado) cuja película fílmica precisa ser trocada a cada três minutos pois, esta é a sua atual autonomia de gravação. Ao ser questionado, por Murphy, sobre esta "árdua escolha", Nolan responde: "Tendo esta qualidade extra na imagem, proporcionamos a plateia o melhor olhar técnico possível sobre o que filmamos, é a escolha óbvia a ser feita".[13] Estas palavras, portanto, trazem o indicativo de que as imagens em *IMAX*, capturadas na modalidade digital, não conseguiriam atingir a mesma qualidade se comparadas com a película.

As questões pertinentes aos modos de produção das imagens em movimento, mediante a captura em película fílmica ou suporte digital, constituíram a diretriz que motivou a realização do documentário *Side by side: the science, art, and impact of digital cinema* (Chris Kenneally, 2012)[14] a partir do qual insere-se, neste parágrafo, alguns trechos dos depoimentos. Objetivando o debate sobre experiências, sentimentos, diagnósticos e prognósticos, este documentário reúne entrevistas concedidas por diretores, cinegrafistas, atores, coloristas, montadores, bem como engenheiros e diretores de venda de empresas como Sony e Panavision que produzem câmeras. Neste filme, é evidente a tensão que se instaura, ditada opiniões diversas sobre os impactos destas transformações nos modos de produção das imagens para o audiovisual. Neste contexto, por exemplo, Tim Webber – supervisor de efeitos visuais para filmes como *Avatar* (James Cameron, 2009) – destaca que a inclusão da tecnologia digital nas etapas de produção e pós-produção dos filmes requer, que os profissionais da área, tenham um perfil que integre habilidades artísticas e técnicas. Dentre elas, Webber sinaliza sobre saber criar imagens animadas (ter noções de como as pessoas e objetos se movem, por exemplo), além de relacionar as texturas com as mais diversas superfícies, na intenção de produzir imagens realista. Já o diretor Martin Scorsese, acredita que se vive um momento instigante, pois está ocorrendo a reinvenção de uma mídia

12 How The Dark Knight Rises makes use of IMAX. Disponível em <http://www.nytimes.com/2012/07/15/movies/how-the-dark-knight-rises-makes-use-of-imax.html?_r=4&>, acesso em 14 nov. 2012.

13 Tradução livre do trecho "*And so having this extra image quality, giving the audience the best possible technical look at what you've shot, is the obvious thing to do.*" Disponível em <http://www.nytimes.com/2012/07/15/movies/how-the-dark-knight-rises-makes-use-of-imax.html?_r=4&>, acesso em 14 nov. 2012.

14 Filme ainda não disponível no Brasil. Site oficial do filme *Side by Side* <http://sidebysidethemovie.com>, acesso em 23 out. 2012.

(leia-se cinema). Esta situação o motiva a refletir se as gerações mais recentes (os jovens que vão ao cinema) ainda são capazes de acreditar nas imagens que veem, uma vez que, neste cenário contemporâneo, nada mais é real. Frente a este tensionamento, o diretor James Cameron indaga ao seu interlocutor no documentário, o ator e produtor Keanu Reeves: "O que é real? O real estaria dentro ou fora do enquadramento feito pelas câmeras e computadores?"

Segundo Ismail Xavier (2005, p. 100) "todo e qualquer realismo é sempre uma questão de ponto de vista, e envolve a mobilização de uma ideologia cuja perspectiva diante do real legitima ou condena certo método de construção artística." Nos filmes do primeiro cinema, por exemplo, as "vistas"[15] – gravadas e projetadas pelos irmãos Lumière, no final do século XIX – contavam com um forte empenho das plateias ao assimilarem tal representação como simulacro da realidade, uma vez que são imagens bidimensionais, sem cores e sem som (BERNARDET, op.cit.). Um outro ponto de vista é encontrado nos filmes de vanguarda, realizados a partir dos anos de 1920, período em que o cinematógrafo cede espaço para câmeras mais leves e portáteis (MARTINS, 2008), uma vez que somente filmavam. A intenção de seus produtores era gerar um certo distanciamento da representação objetiva, associada a fotografia, (XAVIER, 2005) caracterizando-se estes filmes como experimentais. É neste panorama histórico que cineastas como Hans Richter, Peter Kubelka, Gregory Markopoulos, Robert Breer, Len Ley, Oskar Fishinger e Norman McLaren rompem com as técnicas e convenções vigentes e criam um "cinema puro" (XAVIER, op. cit., p. 104) ao trabalhar cada fotograma como unidade visual única. Aliás, esta é um característica que bem define os filmes de animação como *Mona Lisa descending a staircase*[16] (fig. 5 – item 1, Joan Gratz, 1992, argila colorida) e *My love*[17] (fig. 5 – item 2, Aleksandr Petrov, 2006, tinta à óleo) que jogam com a materialidade física presente no processo registrado quadro a quadro.



Figura 5: Materialidades quadro a quadro

Entretanto, cada cultura tem a sua forma de entender e traduzir o realismo. As vanguardas, embora sejam datadas, encaram o audiovisual como um instrumento de um novo lirismo, valendo-se

15 "Vista" são imagens em movimento que s ão capturadas por uma câmera estática (leia-se cinematógrafo) que utiliza a película fílmica para registrar o que ocorre a sua frente, inclusive os acasos (SIETY, 2004).

16 Disponível em <http://vimeo.com/10451255>, acesso em 23 out. 2012.

17 Disponível em <http://youtu.be/uMBeLr3Zk-k>, acesso em 23 out. 2012.

de uma linguagem poética (XAVIER, idem) que descreve, de certa maneira, o espírito de sua época.

Tendo isto posto, verifica-se que na atualidade, pelo menos no campo dos filmes de animação, há a ocorrência da passagem da materialidade para a artificialidade dissimulada, isto é, imagens de síntese que, ao incorporarem artifícios propiciados pelas tecnologias digitais, embaralham a percepção entre aparência e essência. Os filmes de animação (fig. 6)[18] *O silêncio sob a casa de árvore* (*Le silence sous l'écorce,* Joanna Lurie, 2010) e o filme em *time-lapse, A cidade do samba*[19] (*The city of samba*, Keith Loutit e Jarbas Agnelli, 2011) são exemplos neste sentido.

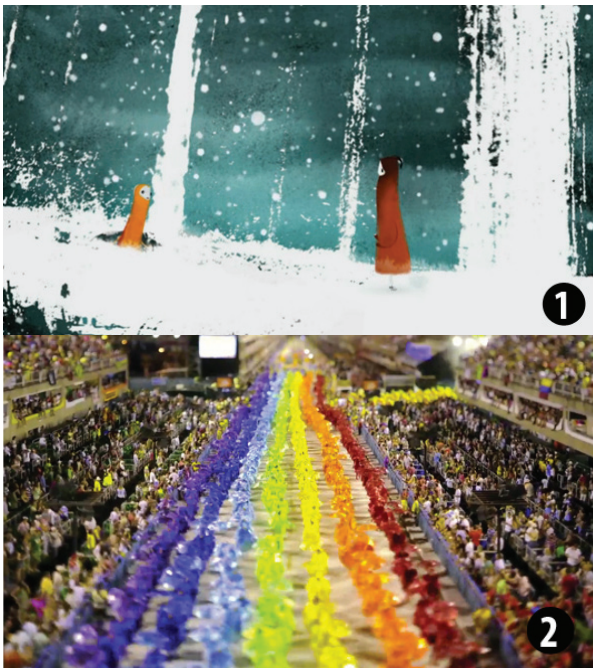


Figura 6: Artificialidades quadro a quadro

As texturas e manchas presentes na linguagem visual de *O silêncio sob a casa de árvore* (fig. 6 – item 1), indicam a materialidade da pintura que está ausente, pois toda a imagem é construída em ambiente digital, sobre as matrizes numéricas das imagens de síntese. Já o filme *A cidade do samba* (fig. 6 – item 2), traz uma linguagem cinética conjugada a uma proporção artificial de todos os elementos em cena. Isto é possível com o uso de lentes específicas acopladas em câmera fotográfica que registra imagens com um lapso de tempo (*time lapse*) entre elas. O resulta final traz a percepção que é um filme de animação feito na técnica de *stop-motion*, com bonecos e objetos em miniaturas, mesmo que, "na real" sejam um tipo de filmagem sobre momentos do Rio de Janeiro (capital fluminense) registrados durante o carnaval de 2011.

ELEMENTOS TÉCNICO-ESTÉTICOS DAS IMAGENS AUDIOVISUAIS: CONSIDERAÇÕES FINAIS

Jacques Aumont e Michel Marie (2004) indicam que os filmes recebem análises do tipo textual, narrativa e, ainda, através de suas imagens e som. Este texto objetivou uma reflexão sobre os elementos técnico-estéticos, identificados em algumas imagens audiovisuais, relacionando-a aos estudos de autores da área. Ao investir nesta abordagem, percebeu-se a relevância da inclusão de exemplos trazendo análises de imagens de filmes de animação, uma vez que lidam com modos de produção,

18 Disponível em <http://vimeo.com/17794275>, acesso em 23 out. 2012.

19 Disponível em <http://vimeo.com/37157187>, acesso em 23 out. 2012.

materialidades e artificialidades distintas. Identificou-se que, nas discussões sobre as manifestações da vanguarda, através do cinema experimental (XAVIER, 2005), por exemplo, artistas/cineastas como Len Ley, Oskar Fishinger e Norman McLaren possuem trabalhos com elementos técnico-estéticos totalmente inseridos no contexto em análise, mas não foram considerados, de maneira que isso precisou ser feito através deste texto. Constatação similar se aplica nas relações entre pintura e cinema (AUMONT, 2004), explicitamente abordadas em filmes animados por Aleksandr Petrov, Joan Gratz e Joanna Lurie, por exemplo, que foram então, incluídas neste texto.

Dos autores estudados, somente Bordwell e Thompson (2010) trazem as especificidades das imagens do cinema de animação, para o debate. Contudo, há que se reconhecer a iniciativa de Laurent Jullier e Michel Marie (2009) ao analisarem o filme *Shrek 2* (Andrew Adamson, 2004) citando-o como um produto pós-moderno e destacando as escolhas narrativas que foram utilizadas como referências à elementos socioculturais.

Lev Manovich (2001) acredita que a animação (ainda no período pré-cinema, com Émile Reynaud) inaugurou o cinema mas foi posta, a margem, assim que a linguagem cinematográfica se desenvolveu. Contudo, segundo este autor, o cinema de animação retoma seu espaço a partir do cinema digital. Penso que talvez esse possa ser um indicativo a ser relacionado com estes autores que, mais recentemente, já começam a inserir os filmes de animação nas reflexões de seus estudos.

Com a intenção de ampliar o debate, este texto centrou a análise nos modos de produção das imagens audiovisuais considerando aspectos técnicos, artísticos e industriais. Acredita-se que ainda há toda uma reflexão que poderia ser desenvolvida, ao abordar os elementos técnico-estéticos de filmes que apresentam a imagem como uma experiência social. A partir desta perspectiva, o curta-metragem *Eletric Holiday*, contém elementos que poderiam ser analisados, em maior profundidade. Aliás, a representação, como experiência social, costuma ser apropriada também por filmes de animação, como o curta-metragem *As pessoas que nunca param* (*The people who never stop*, Florian Piento, 2012). Este filme traz a percepção de

um animador francês[20], que vive a alguns anos em Tóquio, sobre o cotidiano de japoneses numa cidade grande e populosa. Mas, este é um assunto para um próximo artigo, no qual as ideias do autor Pierre Sorlin (2010) têm muito a contribuir.

20 Site do animador Florian Piento contendo o trailer do filme mencionado neste texto, disponível em <http://www.florianpiento.com/films.html>, acesso em 14 out. 2012.

REFERÊNCIAS

ADAMS, Gavin. Um balanço bibliográfico e de fontes da estereocopia. In: **Anais do Museu Paulista**. São Paulo. N. Ser. V. 6/7, p. 207-225. Editado em 2003. Disponível em: < http://www.scielo.br/pdf/anaismp/v6-7n1/10.pdf >, último acesso em 17 out. 2012.

AUMONT, Jaques. **O olho interminável**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

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

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. 8.ed. São Paulo: Brasiliense, 1986.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **The wayward charms of Cinerama**. In: Observations on film art. Blog. 26 set. 2012. Disponível em <http://www.davidbordwell.net/blog/2012/09/26/the-wayward-charms-of-cinerama/>, acesso em 17 out. 2012

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **El arte cinematográfico**: una introducción. Barcelona: Paidós, 2010

COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro Cinema. In: **História do Cinema Mundial**. Fernando

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Senac, 2009.

KEMP, Philip. **Tudo sobre cinema**. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

MARTINS, India Mara. Documentário Animado: tecnologia e experimentação. **Doc On-line**, n.04, Agosto 2008, www.doc.ubi.pt, pp. 66-91. Disponível em <http://www.doc.ubi.pt/04/artigo_india_martins.pdf>, acesso em 10 nov. 2012.

ROSSI, Paolo. **Os filósofos e as máquinas**: 1400-1700. São Paulo: Companhia de Letras, 1989.

SIETY, Emmanuel. **El plano**. Barcelona: Paidos, 2004.

SORLIN, Pierre. **Estéticas del audiovisual**. Buenos Aires: la marca editora, 2010.

VIANA, Nildo. **A esfera artística**: Marx, Weber, Bourdieu e a sociologia da arte. Porto Alegre: Zouk, 2007.

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



O Cantor de Jazz (Alan Crosland, 1937)

Reflexões sobre música para audiovisual

Gerson Rios Leme – UFPel/UCPel[1]
Mestre em Educação pela UFSM,
professor dos cursos de Cinema da UFPel.

O som está presente em nossas vidas o tempo todo, seja na forma de voz, música ou efeitos sonoros. Estas três categorias compõem uma grande massa única de som e englobam as possibilidades das manifestações sonoras cotidianas, que com suas subdivisões subsequentes[2], são então diferenciadas e estudadas mais objetivamente. (LEME, 2011, 2008).

Neste artigo destaco a camada música, não apenas relacionada ao audiovisual, porém com o objetivo de aplicação direta neste campo do saber a partir das reflexões que são apresentadas e instigadas no decorrer do texto, conforme os temas-guia: o que é música; o surgimento da música funcional; a música se soma ao cinema; otimizando o uso da música em produtos audiovisuais.

Desenvolvendo os pontos enunciados, apresentam-se, então, as seguintes problematizações.

O QUE É MÚSICA

Refletir acerca deste tema é um desafio, uma vez que em arte há a constante dificuldade de delimitação e exatidão de elucidação objetiva, justamente por ser campo formado por saberes variados, abrangentes e agregados em constante transformação.

Podemos buscar conceitos na vasta bibliografia publicada através dos tempos e constataremos a mutabilidade e inconstância de definições, que por hora consideram como música apenas os sons agradáveis e organizados em busca de um propósito superior ou que entendem

1 - griosleme.ufpel@gmail.com

2 - foley, desenho de som, design de som, dublagem, entre outros.

que absolutamente qualquer conjunto de sons ou ruídos existentes independente da vontade do homem é música.

Estas alterações de determinação se devem aos intermináveis valores estéticos que regem todas as épocas e contextos históricos, conforme convenções de cada sociedade. O que é aceitável em certo período pode ser completamente abolido em seguida, invocando novas práticas e buscas técnicas. Um exemplo é o famoso *diabolus in musica*, o trítono, que nada mais é do que um intervalo musical dissonante proibido de ser utilizado no século XVIII, associado à uma sonoridade "satânica" pela igreja, largamente utilizado em estilos musicais como MPB e jazz, entre outros.

> Para muita gente – inclusive para quem fisiologicamente não pode ouvir – tudo pode ser música: o movimento mudo das constelações em contínua expansão, a escola que passa sambando, um jogo, o pulsar cadenciado do coração seu ou alheio, um rito, um grito, o canto coletivo que dá mais força ao trabalho. E mais: uma confissão sincera ou não, uma viagem, uma aventura, o lazer e o fazer. E ainda: conversas, o estar atento àquele que domina o seu instrumento, o misturar-se às ondas do mar ou à multidão reunida na praça, o tentar compreender uma construção, o imaginar num átimo a agitação dos átomos. Isso tudo também pode ser música... (MORAES, 1991, p.7).

Podemos estudar elementos básicos como ritmo, melodia, altura, duração, timbre, bem como procedimentos e campos para compreender suas possibilidades de aplicação como, harmonia, contraponto, arranjo, composição, técnicas particulares de instrumentação e de instrumentos, tipos de voz, etnomusicologia, história da música, música e tecnologia, sociologia da música, psicologia da música, para citar alguns. Há a possibilidade de falar *sobre* música sem a necessidade ser músico.

Porém, música é muito mais do que a soma das partes e especificidades que a compõe ou apenas a sua prática formal.

Mais do que conceituar música, deve-se pensar que ao fazer qualquer delimitação, assumem-se duas realidades: uma na qual, dentre infinitas possibilidades com as quais lidamos em nossos cotidianos, consideramos e aceitamos como música certos materiais, conteúdos, discursos, estilos ou formas. Em oposição a isso, configura-se a outra realidade, que não considera música o que está fora do que elencamos e legitimamos como tal. Sendo assim, cada um delimita o seu próprio

universo musical e o que fica de fora do mesmo, por desconhecimento ou por opção, não é considerado música. Esta distinção é variável e individual; depende, em grande parte, da época, cultura e do gosto de cada um, bem como da capacidade de assimilar diferentes contextos dos quais se está inserido. Então, é música o que cada um considera como sendo música.

O SURGIMENTO DA MÚSICA FUNCIONAL

De modo resumido, a música, desde sua origem, desenvolveu-se conjuntamente às ações/intenções de quem a realizava. Nas civilizações antigas, por exemplo, era primordialmente ritualística, com a função de representar e pontuar a solenidade do contato e referência ao invisível, ao supremo, à divindade ou ao mágico i(ni) maginável. Representava, assim, o que não era possível de ser descrito com outra linguagem, funcionando como complemento e reforço aos contextos nos quais era utilizada.

Posteriormente, a música ocidental ganhou requintes práticos e teóricos que a diferenciaram das demais músicas do mundo.

Na Europa, no fim da Idade Média, seguindo pela Renascença e Barroco[3], a música começou a ser sistematizada com o uso de regras teóricas e procedimentos metodológicos que passaram a regê-la, popularizou-se, tornou-se mais acessível e abrangente ampliando seu emprego a contextos festivo-comemorativos cotidianos e não apenas ritualístico-formais. Surgiram tipos de instrumentos musicais diferentes, com sons e formatos múltiplos, além de técnicas específicas.

A música passou a ser dividida em dois tipos, conforme sua aplicação:

> **sacra** – praticada pela igreja, de caráter mais profissional e técnica, com suas variáveis específicas, conteúdo e sonoridades controlados rigidamente, essencialmente vocal, cantada em latim, com pouco ou nenhum acompanhamento instrumental, tema de cunho religioso.
>
> **profana** – praticada fora da igreja, com caráter não formal, mais livre e experimental quanto às combinações de instrumentos, tipos de vozes e idiomas, temas variados: espirituais, louvação

3 - Período que engloba aproximadamente da segunda metade do século XV até o século XVIII.

heroica, amor cortesão, taberna.

Nesta época, menestréis e jograis ganhavam a vida com música profissionalmente, de modo informal, apresentando-se nas praças de diferentes cidades de modo equivalente aos músicos e artistas de rua de hoje. Já trovadores, troveiros e mestres de capela eram contratados formalmente pelos nobres e mecenas para transformar e imortalizar seus grandes feitos unindo poesia e música, atendendo uma demanda de encomenda de material musical direcionado a uma finalidade particular.

Podemos constatar que existe, desde então, a prática de, profissionalmente ou não, transformar ideias e conceitos em música, associada a outras artes.

Vale ressaltar que, até o século XX, fora a utilização da caixinha de música, não havia portabilidade nem possibilidade de realizar registro fonográfico e manipulação de som gravado. As peças musicais tinham apenas registro escrito em partitura e, para apreciar música, havia a necessidade de executar música em tempo real e cada performance era única.

A MÚSICA SE SOMA AO CINEMA

A música para cinema ajuda a contar e pontuar uma narrativa, enriquecendo-a criando atmosferas e sensações que complementam o material audiovisual. Porém, a raiz desta prática no campo da música data do fim do século XIX, no período da História da Música conhecido por Romantismo, que concebeu a *música programática* ou de programa, que, segundo BENNETT (1998), "conta uma história", onde o compositor tecia o discurso musical baseado em um poema ou texto literário, procurando descrever sentimentos e despertar emoções advindas da obra na qual ele se baseia, evocando imagens na mente do ouvinte.

Deste modo, a música programática[4] pretendia instigar a imaginação dos ouvintes, ampliando a experiência sonora, dando um significado maior para as sequencias musicais, associando a elas sensações descritivas, exatas e objetivas, proporcionando vivências diferenciadas em relação às composições apresentadas.

4 - diferente da *música absoluta*, que era (e ainda é) feita para ser apreciada unicamente pelo que ela é.

No Romantismo surgiu também a chamada música incidental, ou de cena, que é a música composta associada ao teatro, descritiva muitas vezes e, por esta razão, também considerada como música programática. Estas composições incidentais serviam para pontuar ações, cenas específicas da peça teatral, criar atmosferas no começo, durante ou ao fim de um ato, fazer fundo sonoro no decorrer do espetáculo ou ainda para preencher silêncios e entreter o público durante as trocas de cenários. (BENNETT, 1998)

Ainda nesta mesma época surgiu o que compositor alemão Richard Wagner chamou de drama musical, que segundo ele, tinha como objetivo promover a perfeita fusão de todas as artes cênicas – o canto, a representação, os costumes e o cenário, a iluminação e os efeitos de cena. Porém, é a orquestra que mais contribui para o resultado final. Este estilo particular de construção musical criado por Wagner originou o *leitmotiv*[5], que foi apropriado pelo cinema e é utilizado constantemente em obras audiovisuais. A respeito do *leitmotiv*, explica Bennett:

> São temas variados e não muito longos, cada qual expressando determinado tipo de emoção ou de caráter, ou talvez algum objeto (o ouro, uma espada, um anel), ou algum lugar (o Rio Reno ou o Valhala, morada dos deuses), [ou um personagem (o herói, o vilão)]. O mais comum é eles estarem entretecidos nas partes orquestrais, para poderem contribuir com o estado de espírito dos personagens, revelando-lhes os pensamentos e as emoções, os intentos e as reações. (BENNETT, 1998, p 63)

Basta lembrar-se dos temas clássicos de filmes como *Tubarão, Superman, Guerra nas Estrelas, Psicose, Forest Gump, Senhor dos Anéis, Rocky,* entre tantos outros.

Resumidamente, a parceria entre música e audiovisual originou-se logo nos primórdios do cinema, porém por dificuldades técnicas em unir os materiais de vídeo+áudio em apenas um suporte prático e viável, passou a consolidar-se comercialmente em 1927, com a sincronia apresentada em parte do filme *Cantor de Jazz* (The jazz Singer, Alan Crosland). Anteriormente a isso, a música era utilizada no chamado cinema mudo, em diferentes configurações e possibilidades, sendo integrada às apresentações fílmicas com performance ao vivo de um

5 - termo em alemão que traduzido significa motivo condutor.

músico ou de grupos instrumentais de câmara até orquestras maiores, dependendo dos recursos que cada sala de exibição proporcionava. (BERCHMANS, 2005; CARRASCO, 2003)

A música mereceu principal atenção nos investimentos dos grandes estúdios de Hollywood, entre 1934 e 1937. Foram criados departamentos especializados em conceber arranjos e partituras para acompanhar as produções fílmicas conforme intenções gerais. Usavam-se também rearranjos de obras clássicas ou trechos de composições conhecidas de grandes nomes da música erudita.

Isso ocorria devido ao fato de não haver estabelecida organizadamente a função narrativa, descritiva ou dramática na linguagem do cinema e, sendo assim, não se empregava a música incidental, bem como, não se diferenciava música para filmes dramáticos e musicais. (MARTINEZ, 2002; CARRASCO, 2003)

A presença ou a ausência da música nos filmes, quando bem utilizada, agrega valor à narrativa, trazendo exatidão às intenções emocionais de cada trecho do discurso. De outro modo, torna-se apenas um acréscimo desnecessário e impensado de camada sonora.

Mas, como utilizar bem a música em produtos audiovisuais?

OTIMIZANDO O USO DA MÚSICA EM PRODUTOS AUDIOVISUAIS

Apesar de vir de longa data a associação da música com outras artes, há ainda um abismo de comunicação básica, técnica e terminológica entre áreas que deveriam se somar na produção audiovisual. A música tem tanta importância quanto qualquer outro campo envolvido na criação de produtos audiovisuais e, por esta razão, deve ser pensada e utilizada de modo ativo e presente desde a pré-produção, quando se inicia o processo de concepção de cada esfera que irá compor o discurso fílmico.

A música pode ser associada ao vídeo de três maneiras, porém, não quer dizer que sejam sempre alternativas engessadas. Pode-se mudar o modo de casar música e vídeo durante o início e o fim do projeto de produção, alternando-se entre estas maneiras, conforme planejamento prévio. Elencando-as, então:

Antes da produção de imagens – utilizada como guia para pontuar o ritmo de cena, para ensaio com atores ou para mensurar o tempo de duração de um ou mais planos ou ainda de modo definitivo, criando-se a imagem a partir da música de modo similar ao videoclipe.

Simultaneamente com as imagens – nas animações é mais comum ocorrer este tipo de produção em paralelo. À medida que as cenas/planos/sequencias são realizadas, a trilha musical é construída, a partir de uma pré-concepção funcional e estilística.

Após a produção de imagens – método mais usual de realização. Após um corte seco, onde o filme já apresenta uma sequencia linear de narrativa, com cada cena organizada conforme o tempo que se objetiva, o compositor acrescenta música diegética ou não[6] a cada momento, conforme planejamento com diretor.

Faço a seguir considerações para que se tenha mais clareza quanto ao emprego de conteúdo musical nos filmes.

Antes de tudo, não é preciso ser músico para apreciar música ou para falar sobre ela. Lidamos com música o tempo todo, as que gostamos e as que não gostamos, porém, apreciação, de modo simples, vai além de gosto pessoal, no sentido de analisar e reconhecer características e variáveis que formam um guia de referência pessoal interno que pode ser acessado e utilizado a qualquer momento. Lembrar-se de uma música por suas particularidades torna mais completa a referência e ajuda a entender porque escolhemos certos materiais musicais que nos remetem a ideias, sentimentos e intenções específicos. Explicando o processo de apreciação, Levitin discorre:

> A apreciação está intimamente relacionada à nossa capacidade de aprender a estrutura subjacente à música da qual gostamos – o equivalente à gramática nas linguagens falada ou de sinais - e prever o que virá em seguida. Os compositores impregnam a música de emoção porque sabem quais são as nossas expectativas e, então, tratam de controlar quando elas serão atendidas ou não. Os tremores, arrepios e lágrimas que nos são causados pela música decorrem da hábil manipulação de nossas

6 - De modo simplificado, entende-se como diegético o que aparece em cena (um rádio ou um músico tocando a música que se escuta) e não-diegético como o que não aparece (uma música incidental que conduz a ação).

> expectativas por parte de um compositor escolado e dos músicos que a interpretam. (LEVITIN, 2010. p 129)

Alguns destes atributos podem ser facilmente percebidos em uma rápida análise, que acaba servindo para melhorar a comunicação com os músicos, tornando-a menos equivocada. Para tal fim, proponho um pequeno roteiro de análise e apreciação musical.

BREVE ROTEIRO PARA ANÁLISE MUSICAL

<table>
<tr><th colspan="3">Variáveis a considerar para análise da música
em relação ao material e características básicas</th></tr>
<tr><td>Instrumental</td><td>Vocal</td><td>Mista</td></tr>
<tr><td>feita apenas com o uso de instrumentos de qualquer tipo, menos voz.</td><td>feita apenas com o uso de vozes de qualquer tipo</td><td>feita com instrumentos e voz</td></tr>
<tr><td>a. tipo de instrumentos</td><td>a. tipo de voz</td><td>Segue qualquer uma destas combinações</td></tr>
<tr><td>• contemporâneos, de época, experimentais; analógicos(acústicos), eletro-eletrônicos;
• nomes (quais).</td><td>• masculina, feminina, infantil, adulto, solo, coral;
• grave, aguda, média, baixo, tenor, contralto, soprano</td><td rowspan="5">• vocal+instrumental
• vocal+efeitos sonoros
• instrumental+efeitos sonoros
• vocal+instrumental+efeitos sonoros

Além das suas características peculiares.</td></tr>
<tr><td>b. caráter</td><td>b. caráter</td></tr>
<tr><td rowspan="3">• alegre, triste, sombrio, infantil, sensual, melancolia, rápida, lenta, etc;
• caracteriza ou não a região que se insere;</td><td>• alegre, triste, sombrio, infantil, sensual, melancolia, rápida, lenta, etc;
• caracteriza ou não a região que se insere;</td></tr>
<tr><td>c. conteúdo</td></tr>
<tr><td>• cantando letra, vocalizes, experimental, sussurrada, falada;
• caracteriza ou não a região que se insere;</td></tr>
</table>

Partindo deste modelo consegue-se ter uma descrição mais objetiva que auxilia o músico na composição do material musical. Isso se torna possível devido à utilização de termos que norteiam de modo comum áreas como música e audiovisual. Estas intenções e caracterizações, aliadas a uma ou várias músicas de referência, delimitam uma direção do fluxo criativo evitando grandes equívocos.

É preciso um esforço conjunto dos profissionais do audiovisual e da música para que haja a otimização do uso da música em suas produções, trocando saberes, vivências e criando um canal de comunicação direto e simplificado. Um músico deve entender o que é um plano aberto assim como um diretor deve ser capaz de imaginar como soa um trompete ou um instrumento de percussão, por exemplo. Não de forma técnica aprofundada, pois isso depende do interesse de cada um, mas sim para facilitar o diálogo construtivo que qualifica o discurso fílmico. Podemos ainda pensar na música como personagem, conforme pontua Giorgetti:

> Ora, a partir do momento em que a música exerce influência, maior ou menor, sobre um ou mais personagens do filme, é lícito reinvindicar para ela também a condição de personagem; note-se que, para tanto, é vital que os personagens do filme tenham consciência de sua existência, o que vale dizer que a música, se assim podemos dizer, passa a existir dentro da película, fazendo parte indissolúvel do roteiro. (GIORGETTI, 2008)

Desconsiderar o potencial da música na pré-produção é apostar na sorte de que ela será bem utilizada no produto final, o que é inadmissível em um mercado crescente que demanda custos de produção e exige profissionalismo em cada área envolvida. Boas parcerias e contatos capazes de colaborar positivamente são essenciais.

A música não deve ser uma muleta utilizada para preencher vazios sonoros indesejáveis ou ainda empregada equivocadamente na tentativa de consertar cenas que não funcionam. Ela não coloca vida em uma cena, apenas evidencia o que está ali. Há de se ter equilíbrio no produto final, um filme não pode ter música grandiosa demais para ele, nem de menos, se isso acontecer, algo está muito errado!

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENNETT, Roy. Uma breve história da música. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Editor. 1998.

BERCHMANS, Tony. A Música do Filme. São Paulo. Escrituras. 2005.

CARRASCO, Ney. Sygkhronos: a formação da poética musical do cinema. São Paulo. Via Lettera: Fapesp, 2003.

GIORGETTI, Mário. Música como personagem. 2008. Disponível em: <http://www.mnemocine.art.br/index.php?option=com_content&view=article&id=112:musica personagem&catid=53:somcinema&Itemid=67 >. Acesso em: 30 de novembro de 2012.

LEME, Gerson Rios. "Escutando o Cinema". **Revista Universitária do Audiovisual – RUA**, Universidade Federal de São Carlos. Disponível em: <http://www.ufscar.br/rua/site/?p=145>. Acesso em: 30 de novembro de 2012.

_____. "Pensando a trilha sonora para audiovisual". **Revista ORSON,** Universidade Federal de Pelotas. Disponível em: < http://orson.ufpel.edu.br/content/01/artigos/primeiro_olhar/88-95.pdf >. Acesso em: 30 de novembro de 2012.

LEVITIN, Daniel J. A música no seu cérebro: a ciência de uma obsessão humana / Daniel J. Levitin; tradução de Clóvis Marques – Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

MARTÍNEZ, Matilde Olarte. La música incidental en el cine y el teatro. In: El legado musical del siglo XX / coord. por Enrique Banús, EUNSA. Ediciones Universidad de Navarra, S.A., 2003, p. 151-180.

MORAES, J. Jota de. O que é música. Coleção primeiros passos, 7ª edição. Editora Brasiliense. São Paulo – SP. 1991.

FILMES

CANTOR DE JAZZ. The Jazz Singer. Alan Crosland. EUA, 1927. Filme 35mm.

FORREST GUMP, O CONTADOR DE HISTÓRIAS. Forrest Gump. Robert Zemeckis. EUA, 1994. Filme 35mm.

GUERRA NAS ESTRELAS. Star Wars. George Lucas. EUA, 1977. Filme 35mm.

PSICOSE. Psycho. Alfred Hitchcock. EUA, 1960. Filme 35mm.

ROCKY – UM LUTADOR. Rocky. John G. Avildsen. EUA, 1976. Filme 35mm.

SENHOR DOS ANÉIS: A SOCIEDADE DO ANEL. The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring. Peter Jackson. EUA, 2001. Filme 35mm.

SUPERMAN – O FILME. Superman. Richard Donner. EUA, 1978. Filme 35mm.

TUBARÃO. Jaws. Steven Spielberg. EUA, 1975. Filme 35mm.



O Céu Sobre os Ombros (Sérgio Borges, 2011)

Coletividades e audiovisual: uma análise das perspectivas contemporâneas

Emiliano Fischer Cunha[1]
Mestrando em Comunicação Social pela PUCRS, bolsista CNPq. Graduado em Produção Audiovisual – Cinema e Vídeo pelo TECCINE/PUCRS.

Vanessa A. D. Valiati[2]
Mestranda em Comunicação Social pela PUCRS, bolsista Probolsas-PUCRS. Especialista em Economia da Cultura pela UFRGS. Graduada em Jornalismo pela PUCRS

INTRODUÇÃO

A disseminação de novas ferramentas e a reorganização da sociedade em redes digitais e colaborativas mudou a maneira como bens e serviços são inventados, produzidos, comercializados e distribuídos (TAPSCOTT p. 20). Com relação às artes, a novidade está menos no modelo de produção coletiva do que nas possibilidades advindas da cultura da participação e da introdução de novas técnicas e meios de produzir e distribuir o conteúdo.

Telo (2011) categoriza a mudança em quatro etapas: a "abertura tecnológica", que permite maior acessibilidade a equipamentos e ferramentas para a criação e personalização, como por exemplo, o movimento do software livre; o "acesso e apropriação" de conteúdos, ou a flexibilização e liberdade do uso, que vai desde a criação das licenças de *creative commons*, que permitem a distribuição legal até a troca de arquivos, compartilhamento e apropriação (legal ou não) do conteúdo; a "abertura dos processos", que se caracteriza pelas formas de participação e colaboração entre criadores e comunidades de indivíduos interessados em um projeto e no seu desenvolvimento. Essa colaboração se dá em diferentes esferas: tomada de decisões, contribuições financeiras e intervenção de comunidades criativas em partes de um projeto (como a direção, efeitos digitais ou música)

1 - emilfc@gmail.com

2 - vanessa.valiati@gmail.com

entre outras. E por fim, a "abertura da experiência", ou a possibilidade de estender um conceito, universo ou narrativa por diferentes meios, proporcionando uma experiência complementar.

No âmbito do universo audiovisual, assistimos, nos últimos anos - a partir do avanço da tecnologia envolvida na produção, distribuição e exibição de filmes -, a um crescente número de realizações de diferentes calibres (no que tange o montante financeiro envolvido no projeto). Todavia, nessa proliferação e pluralidade de produções, é possível se notar que filmes ditos *pequenos* receberam grande reconhecimento – se não de público, de crítica. Em muitos casos, esses filmes são oriundos de um ambiente de criação diferenciado: os coletivos.

Segundo Barone (2009), a substituição de câmeras cinematográficas por mecanismos de suporte digital (e de posterior possibilidade de exibição novamente em película) impulsionou as produções de baixo orçamento, principalmente na realização de documentários. E este acesso mais plural por parte de realizadores (em potencial ou não) é, portanto, fato incontestável. Gerbase (2003, p. 110) acrescenta que

> Para muitos cineastas, antes de discutir o que as novas tecnologias podem trazer de novo para os filmes, o importante é constatar que elas podem, simplesmente, fazer existir filmes, que, se dependessem dos processos tradicionais, nunca deixariam de ser roteiros. O barateamento da produção, assim, vem sempre antes da estética da realização, que só se manifesta quando há uma obra concreta.

Excetuando-se a questão técnica, seria leviano apontar este processo como um novo fenômeno ou *movimento* (mais adiante, veremos, inclusive, que há grande semelhança destes grupos com outras manifestações ocorridas na história do cinema). Entretanto, a criação cinematográfica através de *coletivos* é uma manifestação bastante presente hoje e que ganha cada vez mais notoriedade. Para o presente estudo, propomos um olhar sobre alguns destes coletivos atuantes e novas formas de produção no contexto atual da produção cinematográfica brasileira.

ATITUDE E COLABORAÇÃO

A criação cinematográfica através de coletivos não é uma novidade. Diante de uma ditadura de mercado, aqueles que pretendem um

cinema que não necessariamente se submeta a essas regras, tendem a se aglomerar em torno de um objetivo comum. Poderíamos citar, por exemplo, o coletivo *La Cuadrilla* de Madri, na Espanha. O grupo iniciou suas atividades no início da década de 80, tendo assinado já três longas-metragens e mais de quarenta curtas e conquistado, inclusive, o prêmio *Goya*. No Brasil, pudemos observar o movimento Super Oitista na década de setenta. E, é claro, se levarmos em conta a postura um tanto anárquica no sentido de confrontação à linguagem cinematográfica clássica encontrada nos filmes realizados pelos coletivos contemporâneos, poderíamos aproximá-los da atmosfera do chamado Cinema Marginal brasileiro da década de 70. Denominação esta, como explica Jean-Claude Bernardet, que não era bem aceita na época nem pelos próprios realizadores:

> [...] Bressane e Sganzerla discordavam da expressão Cinema Marginal, já que não faziam um cinema que queria ficar à margem dos circuitos exibidores, […] mas um cinema que foi marginalizado pelos circuitos – e pela censura. (2001, p.12).

O interessante nessa afirmação é que a vontade de subverter a linguagem e de se ter espaço para a criação está claramente presente. Por outro lado, havia o desejo (quase paradoxal) de também ser reconhecido pelo público. Bernardet (2001) acrescenta ainda que a oposição ao *status quo*, defendida por estes realizadores, mirava inclusive os filmes do Cinema Novo, os quais aparentemente se encaminhavam para um *cinema de espetáculo*. E, embora os cineastas daquela época contassem com o apoio da EMBRAFILME,[3] as dificuldades de produção eram notórias. Por isso a semelhança com os atuais coletivos também no sentido de compartilharem a habilidade de se driblar adversidades.

> Na essência do desenvolvimento e do processo de legitimação do cinema brasileiro, está a habilidade de contornar a ausência de grandes estruturas de produção, para criar soluções que proporcionaram resultados estéticos, pelo domínio da arte e da técnica, reconhecidos especialmente na cinematografia moderna, que assimila as influências do Neorrealismo. (BARONE, 2009, p. 103)

3 - A Empresa Brasileira de Filmes (EMBRAFILME) surgiu em setembro de 1969 e foi uma empresa pública de fomento à produção cinematográfica com fundamental participação na produção do setor em especial na década de 70. Acabou entrando em declínio do final dos anos 80 e teve suas atividades encerradas em março de 1990 durante o Governo Collor. Cf. http://www.ctav.gov.br/2008/10/10/a-embrafilme/, acesso em 8 jun. 2012.

De fato, a influência dos movimentos cinematográficos insurgentes a partir da década de 60 nos coletivos de criação (atuais e contemporâneos) é inegável, especialmente no que diz respeito ao modo de produção. Tanto os coletivos atuais como o cinema realizado a partir da década de sessenta (a partir do Neorrealismo italiano e seus desdobramentos pelo mundo) foram possibilitados e condicionados por uma questão tecnológica. Segundo Barone (2009), a tríade básica da produção cinematográfica - composta por produção, distribuição e exibição – é influenciada pela tecnologia. Os agentes do campo tecnológico suprem e modificam os meios pelo quais se produzem, distribuem e exibem filmes ao inovarem ou ofertarem novos hardwares e/ou softwares para esse mercado. Assim, se na década de 60 foram as câmeras 16 mm mais leve e o Nagra (gravador de som portátil), hoje o fenômeno se repete com as novas câmeras DSLR e semelhantes (com capacidade de gravação em alta-definição - *full HD* - e a 24 *frames* por segundo), além, é claro, dos gravadores digitais com tamanhos equivalentes a um celular e taxa de amostragem bem satisfatória[4].

Como bem lista Christopholi (2011, p. 5), as transformações tecnológicas não param por aí.

> A digitalização dos sistemas de gravação, reprodução e edição de áudio para cinema, com o uso de gravadores DAT e editores computadorizados; o desenvolvimento do vídeo digital, com a criação dos sensores CCD e CMOS, que substituíram os processos de captação de imagens dos tubos RGB; a inserção dos computadores no processo de produção (não confundir com a digitalização da pós-produção, pois aqui se refere ao computador no uso da produção dos roteiros e na ajuda das planificações dos documentos necessários, além da comunicação, via e-mail e outras meios); o surgimento de sistemas computadorizados de edição não linear, que substituem as ilhas de edição analógicas, no ambiente do vídeo, e as mesas mecânicas de montagem no cinema; o desenvolvimento dos sistemas de *tele- cine* em formatos digitais, de alta resolução e *scanners* digitais de alta resolução, destinados aos processos de transferência de vídeo para película cinematográfica; a exibição de conteúdos digitais com desenvolvimento de projetores cinematográficos digitais, com capacidade

4 - Leia-se, aqui, os gravadores da marca Zoom e semelhantes que possuem quatro canais de áudio (com possibilidade de se acoplarem microfones extras) e pesam 280g sem baterias. Cf. http://www.espacodigital.tv/grav_audio_h4n.htm, acesso em 06 jun. 2012.

> para imagens projetadas com resolução de 2.500 x 2000 pixels, equivalente à qualidade da imagem projetada em 35 mm.

Como vemos, as pequenas "revoluções tecnológicas" acabam por aproximar os realizadores de um produto final de boa qualidade e através de um investimento financeiro mais modesto. Não só o tamanho das equipes tende a diminuir, mas todo espaço físico envolvido na produção do filme. Os coletivos de hoje se valem, portanto, dessas possibilidades para realizarem obras com orçamento reduzido e resultados relevantes.

Ainda assim e, de certa maneira corroborando a posição anteriormente defendida, Derrida (2001) afirma que o valor não está no dispositivo, mas na arca. Ou seja, o que interessa, no final, é a obra. Assim a intenção do autor, o processo e a tecnologia envolvida no modo de produção do filme se tornam elementos secundários na sua legitimação. O relevante está na sua capacidade de perdurar no tempo, de produzir memória. Ou ainda, sobre uma ótica deleuziana, a importância está na imagem e na nossa relação com ela (DELEUZE, 1985). O filme apenas *é* a partir do olhar do outro.

Mas que cinema é esse do qual falamos e quem são esses agentes criativos? Um cinema onde a coletividade não é só uma necessidade, mas uma atitude estética. Ao lermos a página de apresentação no site oficial do Coletivo Alumbramento, é possível se notar uma posição bem definida sobre o que ali se pretende:

> [...] Ser uma família é acreditar que estaremos para sempre, de alguma forma, ligados um ao outro. É, portanto, acreditando na constituição dessa família, que nesse caso é uma família por escolha, que entenderemos toda a base do que chamamos de "alumbramento": esforço conjunto de um grupo de amigos que se juntaram por acreditar que o fazer artístico é uma luz poderosíssima capaz de modificar o mundo no qual nós vivemos. Não modificar no sentido de revolucionar, mas no sentido de viver nesse mundo e ainda ser capaz de fazer o que se quer fazer, podendo se dedicar à criação artística e à construção de uma gama de obras consistentes, apaixonadas e realmente significativas. Por fim, um conjunto de obras cheio de vigor e de rigor[5].

No enunciado acima, fica bem clara a intenção do grupo em fazer o

5 - Cf. http://www.alumbramento.com.br, acesso em 20 maio, 2012.

cinema do qual seus integrantes acreditam, independente do cenário em que se está inserido. A "família" se constitui para "dar luz" não só a uma ideia, mas também para "iluminar" o mundo ao seu redor. Esta "gestação", porém, requer um rigor. Rigor esse que advém de um *entender* cinematográfico comum a todos que participam do coletivo. O pacto da *colaboração* em torno do filme é acertado. Um acordo no qual "a arte é, então, uma disposição de produzir (*poésis*) acompanhada de regras" (CAUQUELIN, 2005, p. 59).

O coletivo de produção audiovisual Alumbramento, original do Ceará, surge em 2006 a partir da junção de realizadores que se conheceram durante as atividades do Alpendre (casa de arte, pesquisa e produção) e/ou foram alunos egressos da primeira turma formada pela Escola de Audiovisual da Vila das Artes (CAPISTRANO, 2011). O núcleo de produção, porém, agrega amigos e colaboradores a cada novo projeto. E, "apesar de algumas pessoas terem se destacado em ocupar uma função específica nas equipes de realização dos filmes, não é raro percebermos uma rotatividade dessas funções acontecendo em obras específicas" (CAPISTRANO, 2011, p. 7). A versatilidade do grupo, portanto, é notável, o que acaba dando identidade a suas obras, creditando-as com um caráter coletivo e de partilha autoral.

Dentre os filmes assinados pelo Alumbramento, podemos destacar os longas-metragens *Os Monstros* (2011) com passagem por três festivais internacionais, além de outros nacionais; *Estrada para Ythaca* (2010), que rodou por diversos festivais nacionais e internacionais, ganhando melhor filme pelo júri da crítica e jovem na 13ª Mostra de Cinema de Tiradentes; e mais de vinte curtas-metragens incluindo o premiado *Flash Happy Society* (2009), de Guto Parente. O grupo assina invejáveis seis longas-metragens ao todo. Nos filmes, notamos não só um núcleo de produção que assina conjuntamente as principais funções (roteiro, direção, montagem, som direto), como a presença destas mesmas pessoas atuando nos filmes como elenco. Ademais, são filmes que primam por um caráter de experimentação narrativa e de hibridização de linguagens. Como Capistrano (2011, p. 8) complementa:

> O caráter ensaístico e a oscilação entre documentário e ficção, a negação da transparência do cinema clássico e a utilização do suporte do vídeo são questões mais gerais contidas na maioria das obras. Mas também nos chama atenção de maneira proeminente: o ritmo adotado na construção narrativa; a relação que os personagens estabelecem com o

> espaço; a preocupação em experimentar variados recursos audiovisuais na relação com a imagem; o privilégio das ações cotidianas; a implicação dos realizadores e suas histórias de vida com os filmes; o forte diálogo com outras linguagens artísticas; a plasticidade na captação e edição das imagens[6].

De fato, os filmes do Alumbramento buscam extrapolar os limites da narrativa clássica, confrontando a própria obra com o fazer cinematográfico. São filmes que se permitem o ato de experimentar, de usufruir daquilo que o próprio cinema possibilita. Pois, como diria Santaella: "todas as linguagens, uma vez corporificadas, são híbridas" (2001, p. 239). Atemo-nos, por exemplo, em *Os Monstros*, de 2011. O filme nos apresenta os dilemas existenciais vividos por quatro amigos. Joaquim, Pedro, João e Eugênio são artistas tentando seguir com seus projetos, enquanto lidam com as dificuldades que o mercado lhes impõe. A reflexividade (cinema que fala de cinema) é transparente na obra. Há uma aparente questão presente no filme: "Ainda há espaço para a arte?". A postura política – de inquietação com o mundo e com o *fazer cinematográfico* no Brasil - transparece, portanto.

Seguindo na mesma linha, chegamos ao talvez mais antigo coletivo de criação cinematográfico aqui no Brasil (pelo menos nesses moldes mais atuais). Fundado em 2003, em Belo Horizonte, o grupo autodenomina-se *Teia* e caracteriza-se por ser um centro de produção audiovisual composto por seis realizadores que trabalham de forma colaborativa, "combinando produções e pesquisas individuais com trabalhos que envolvem todo o centro e convidados de fora[7]". O coletivo produz filmes, vídeos, instalações, além de promover festivais e oficinas. Nesse breve período de existência, já acumularam mais de 50 prêmios em festivais brasileiros, e passagens por festivais importantes fora do Brasil como Locarno, Sundance e Rotterdam. O filme *O Céu Sobre os Ombros*, de 2010, recebeu o prêmio de melhor filme no 43° Festival de Brasília de Cinema Brasileiro, além de melhor direção, montagem e roteiro. O documentário explora linguagens narrativas e nos apresenta a vida de três homens em Belo Horizonte. *Girimunho*,

6 - Cf. CAPISTRANO, Rodrigo. Para além de uma questão identitária: o cinema cearense contemporâneo na produção do coletivo Alumbramento. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 34., 2011, Recife. **Anais eletrônicos**. Recife: Intercom, 2011. Acesso em: 28 maio, 2012.

7 - Cf. http://www.teia.art.br/, acesso em 4 jun. 2012.

de 2011, também um belo exemplo da potência deste cinema, foi um dos representantes brasileiros no 68° Festival Internacional de Cinema de Veneza e vencedor do Prêmio Interfilm.

Assim como o Alumbramento, os filmes do coletivo Teia também desafiam os paradigmas do cinema clássico, mantendo uma postura de debate dos limites e possibilidades do se fazer cinema hoje no Brasil. Em reportagem da Folha de São Paulo intitulada "Jovens cineastas usam modelo coletivo para produzir filmes ousados" (2011)[8], Natália Paiva afirma que: "Seja em filmes de R$ 2.000 ou de R$ 2 milhões, ele é marcado pelo controle total da verba, pela criação coletiva e por um desprendimento, total ou parcial, da estética do cinema clássico e da TV". Paiva (2011) segue explicando que a maioria dos grupos nasceu nas universidades há algum tempo atrás, mas que só agora podem ver o trabalho recompensado. De fato, um fator interessante que contribui para essa efervescência criativa e reforce a possibilidade de surgimento de grupos talvez seja a multiplicação de cursos de cinema no Brasil. Em mapeamento feito pelo FORCINE (Fórum Brasileiro de Ensino de Cinema e Audiovisual) em 2011, há atualmente cerca de 60 cursos de graduação em cinema no Brasil[9].

O estudo, conduzido pelo também graduando em cinema pela UFF (Rio de Janeiro) Bernardo Santos, teve como objetivo mapear - geograficamente e por perfil acadêmico - o cenário do ensino de cinema no Brasil. No trabalho, foram contatados cursos de graduação (bacharelados e técnicos) que fossem reconhecidas pelo MEC e cuja ênfase fosse a produção cinematográfica. Esse número comporta tanto os cursos que responderam ao questionário proposto na pesquisa, como aqueles que não o fizeram (o que não necessariamente os caracterizariam como inativos). Vemos aí, portanto, o eixo da Instituição da cadeia audiovisual (BARONE, 2009) influenciando no perfil da produção contemporânea no Brasil.

O coletivo Duas Mariola Filmes, do Rio de Janeiro, corrobora esta constatação. Segundo sua página oficial na internet, o grupo se apresenta da seguinte maneira:

8 - Reportagem publicada em 04 de outubro de 2011 na edição online. Disponível em: http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/985026-jovens-cineastas-usam-modelo-coletivo-para-produzir-filmes-ousados.shtml, acesso em 4 jun. 2012.

9 - SANTOS, Bernardo. Cf. http://forcine.org.br/site/mapa-dos-cursos-de-cinema/, acesso em 4 jun. 2012.

> A reunião de seis amigos e parceiros de cinema, todos oriundos da UFF (Universidade Federal Fluminense) e entre seus 25 e 35 anos, deu origem em 2006 a DUAS MARIOLA FILMES. A proposta era a de uma produtora dinâmica, voltada para a produção e realização de um cinema arejado, entusiasmado e estruturado sobre o trabalho coletivo, a pesquisa de linguagem e parcerias com outras produtoras brasileiras e internacionais[10].

O grupo assina quatro longas-metragens: *Conceição* (2007), *No meu lugar* (2009), *A fuga da Mulher-Gorila* (2009) e *A Alegria* (2010) - com passagem pelo Festival de Cannes. Além dos filmes, o coletivo ainda organiza mostras e oficinas. Se observarmos a ficha técnica de *A fuga da Mulher-Gorila*, constataremos que ali não reunimos mais do que quinze nomes diferentes, além de haver um grande repetição de realizadores em diferentes funções. O filme apresenta-se quase como um *road movie*, no qual acompanhamos um grupo que percorre diversas cidades em uma Kombi, apresentando a performance da transformação da mulher-gorila (atração bastante comum do circo tradicional mambembe). Nele, os realizadores também flertam com diferentes linguagens, primando pela hibridização entre ficção e documentário.

Há, portanto, grande aproximação, nestes coletivos apresentados, tanto no modo como os projetos são concebidos e conduzidos, quanto no resultado final dos mesmos. Ou seja, a limitação de recursos – sejam financeiros ou humanos - confere a estes ajuntamentos não só um perfil de produção, mas também estético.

Nos últimos tempos, podemos observar também o surgimento de outras possibilidades de produção provenientes da característica de participação e colaboração que são apresentadas pelas redes auto-organizadas, neste caso, na internet e podem ser consideradas um fenômeno recente no Brasil: o uso dos sites de *crowdfunding* para angariar o apoio financeiro para a execução de projetos audiovisuais coletivos.

O *crowdfunding* é um sistema em que várias pessoas podem contribuir com pequenas quantias para viabilizar uma ideia. Na maioria dos casos, funciona da seguinte maneira: o interessado define o projeto, estipula o valor, as contrapartidas (recompensas aos doadores), o prazo limite, cadastra em um site específico e fica responsável pela

10 Cf. http://www.duasmariola.com.br, acesso em 7 jun. 2012.

divulgação entre a sua rede de possíveis colaboradores. Caso o valor não seja atingido no prazo estipulado, o projeto não é financiado e o dinheiro retorna aos colaboradores. Se atingir ou ultrapassar a meta, o dinheiro é repassado aos realizadores.

O primeiro site a conseguir notoriedade e movimentar uma quantia significante foi o site americano *Kickstarter*, que ajudou a captar recursos para 14 filmes[11] exibidos no *Sundance Festival* em 2012. Inspirado na iniciativa, o site brasileiro Catarse[12] tem impulsionado o financiamento de filmes, em sua maioria, coletivos, de baixo ou baixíssimo orçamento no Brasil. Em 2011, o documentário *Belo Monte - Anúncio de uma Guerra*[13], do diretor Andre D`Elia, sobre a construção da usina hidrelétrica de Belo Monte, mobilizou 3.429 pessoas (número de apoiadores) e gerou R$ 140.010,00 em dois meses revertidos para a sua finalização, configurando-se como um caso atípico, haja vista que a maioria das produções são curtas-metragens com orçamentos que oscilam entre R$ 2 mil e R$ 30 mil. E, nesse caso, cabe ressaltar também, a importância do contexto, afinal, a mídia ainda explorava o tema ã época da fase de captação.

Também podemos citar o caso de *Arthur e o Infinito – Um olhar sobre o autismo*[14], que, com apenas 96 apoiadores, atingiu a quantia de R$ 25.610,00. O filme tem roteiro e direção de Julia Rufino Garcia, uma realizadora também recém egressa de uma escola de cinema.
Dessa forma, pode-se perceber que os processos abordados até aqui valem-se de mecanismos coletivos amparados por uma rede de colaboração. Observa-se que há o agrupamento de indivíduos baseados em uma ideologia e estética particulares, porém, há também aqueles que recorrem a uma abertura de processos, à participação de indivíduos interessados na concretização de um projeto, utilizando-se das redes digitais e da divulgação proporcionada pelos sites de redes sociais.

---

11 - Relação disponível em: http://www.kickstarter.com/blog/kickstarter-at-sundance-2010-14-films-and-counting. Acesso em 05 jul. 2012.

12 - Disponível em <www.catarse.me>. Acesso em 1º abr. 2012.

13 - Disponível em < http://catarse.me/pt/projects/459-belo-monte-anuncio-de-uma-guerra>. Acesso em 17 ago. 2012.

14 - Disponível em <http://catarse.me/pt/projects/727-arthur-e-o-infinito-um-olhar-sobre-o-autismo>. Acesso em 17 ago. 2012.

CRIANDO BRECHAS PARA OXIGENAR E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente, no Brasil, contamos com algumas políticas públicas de promoção do setor audiovisual. A Lei do Audiovisual (Lei n° 8.685 de 1993) possui diferentes modalidades, os quais atuam no sentido de aproximar o investimento privado das produções nacionais, além de promover coproduções internacionais. Através da lei, as empresas podem abater uma porcentagem do seu Imposto de Renda e transferir a quantia na produção que desejarem. Para Oliveira e Quadros (2011, p. 25), este tipo de incentivo peca, pois,

> [...] ocorre que os responsáveis pela decisão de liberar ou não o apoio de determinada empresa à produção cinematográfica estão preocupados fundamentalmente com a defesa e a promoção de uma certa imagem institucional, pouco ou nada entendendo de cinema.

Ou seja, o ambiente criativo acaba sendo contaminado por imposições de mercado; uma prática empobrecedora. O incentivo deveria servir para promover a pluralidade expressiva e o surgimento de novos *guetos* de realização. O imaginário humano nunca deveria ser encardido pela lógica mercantil, por mais que essa dualidade identitária acompanhe o cinema desde sempre.

Além desse mecanismo, há o Fundo Setorial do Audiovisual, que financia produções de diferentes portes. O fundo trata de uma "categoria de programação específica" do Fundo Nacional de Cultura (FNC) [15], e promove diferentes setores do audiovisual, alocando lastro financeiro no intuito de retorno futuro. Dessa maneira, o histórico e tamanho da produtora proponente possuem peso grande na decisão dos projetos apoiados, prejudicando, de certa maneira, novas produtoras ou projetos com baixo apelo comercial. Há ainda a Lei Rouanet (n° 8.313, de 1991, e que recentemente sofreu alterações) e os Editais de *financiamento direto* promovidos pelo Ministério da Cultura. Nesses editais, conta-se não só com o talento, mas também com a sorte. Por não possuírem lançamento programado, o número de concorrentes geralmente é gigantesco. Para se ter uma ideia, nos editais abertos no início de 2012 (e ainda em processo de seleção), o

15 - Disponível em: http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Institucional/BNDES_Transparente/Fundos/FSA/ , acesso em 7 jun. 2012.

número de concorrentes inscritos, somando todas as categorias, foi de 2.719.[16] Para terminar, há também as leis de incentivo estaduais e municipais, que se diferenciam conforme a região.

Selonk (2004) ressalta que a criação de condições para o desenvolvimento e circulação das cinematografias nacionais é uma tarefa difícil de ser cumprida, pois as regras privilegiam a concentração do mercado internacional nas mãos de poucas, mas grandes empresas. De acordo com Valiati (2010, p. 22), no contexto do mercado brasileiro de cinema, um pequeno número de filmes concentra a maioria dos rendimentos provenientes da venda de ingressos, deixando os demais em situação deficitária. Assim, o mercado audiovisual representa uma competição monopolística.

> Isso pode acarretar em permissão para que as produtoras responsáveis pelos filmes concentradores de lucros controlem o mercado, gerando situações de oligopólio e monopólio, as quais dificultariam a entrada de novos competidores, já que os investimentos iniciais para a produção cinematográfica são elevados em relação às outras áreas culturais.

Como vemos, o painel nos mostra uma oferta interessante de possibilidades de produção, porém a concorrência é deveras grande também. Dos coletivos de criação apresentados nesse estudo, observamos diferentes formas de financiamento. *Os Monstros*, do coletivo Alumbramento (Ceará), teve orçamento de R$ 6.000,00 e contou apenas com investimentos próprios. *A Alegria* (Duas Mariola/RJ) custou R$ 800.000,00 e contou com dinheiro de edital e investimento próprio. E *O Céu sobre os ombros* (Teia/MG) custou R$ 200.00,00 e usou apenas prêmio contemplado em edital[17]. Dentre os realizados via *crowdfunding*, alguns também contam com alguma verba proveniente de editais e outros, dependem da divulgação e das redes de colaboração na internet e do capital social que conseguem acumular.

16 - Cf. http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2012/02/Relatórios-Editais-SAv.pdf, acesso em 7 jun. 2012.

17 - Valores retirados de reportagem publicada em 04 de outubro de 2011 na edição online. Disponível em: http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/985026-jovens-cineastas-usam-modelo-coletivo-para-produzir-filmes-ousados.shtml, acesso em 4 jun. 2012.

Os coletivos burlam, portanto, os caminhos tradicionais da produção de um filme para assegurarem a *genuinidade* de suas produções. Seja através de *crowdfunding* ou financiamento com recursos próprios, eles parecem caminhar em um sentido contrário. Pois, de uma maneira geral, "na realização de cada filme, seus elaboradores contam com substancial liberdade criativa, embora, via de regra, tenham que se submeter aos imperativos das leis de mercado e do contexto institucional e legal no qual estão inseridos" (OLIVEIRA & QUADROS, 2011, p. 24). Há quem chame este fazer cinematográfico de "cinema de guerrilha", mas rotular é sempre arriscado. De qualquer maneira, os coletivos, ao estabelecerem seus próprios mecanismos para minimizar os dispêndios de produção, acabam fugindo da burocracia e concorrência enfrentadas em processos estatais, bem como das vontades imperativas do mercado. Os realizadores partem, portanto, de uma situação de maior liberdade. Algo fundamental para o ato da criação e vital na oxigenação do panorama cinematográfico de um país. E, como acrescentam Migliorin e Reis (2003), apesar da evidente popularização dos meios de produção, estas novas técnicas implicam também em novas formas de aceitação, subversão e desobediência.

E, se a legitimação desses filmes não se dá em seu espaço nobre de exibição, a sala de cinema, ela ocorre de maneira simbólica, ou seja, quando as obras chegam a festivais de renome como *Cannes*, reverberando para a cinematografia brasileira de maneira mais ampla.

Para estudos futuros, seria interessante entender como esses coletivos de criação fazem para se sustentar e manter suas estruturas físicas (quando existentes) e de pessoal. Ou seja, que tipo de retorno financeiro advém de suas produções? É possível remunerar a equipe em algum momento da vida do filme? Como gerar espaços de circulação para que os filmes não se encerrem na sua própria produção? Por que não utilizar a própria plataforma de financiamento, no caso da internet, como circuito exibidor? Migliorin e Reis (2003) comentam como é curioso perceber que a produção e exibição de filmes digitais estão cada vez mais próximas de um mercado editorial, onde produzir um livro é

relativamente barato e ter um público de 3000 pagantes é um sucesso[18]. Pode-se concluir que, independentemente da carreira que esses filmes façam, fica claro que os mecanismos de produção e financiamento colaborativo refletem uma tendência atual e democrática.

---

18 - Para se ter uma ideia, no relatório de bilheterias de 2011 feita pela Ancine, *O céu sobre os ombros*, até 18/11/2011, havia feito 3.094 espectadores tendo sido lançado em onze salas de cinema; *Os Monstros*, até 09/09/2011 e com lançamento em cinco salas, havia sido assistido por 353 pessoas apenas; e *A Alegria*, até 19/08/2011, com lançamento em onze salas, teve público pagante de 3.108 pessoas. Cf. https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=gmail&attid=0.1&thid=137dbb67614f367b&mt=application/pdf&url=https://mail.google.com/mail/u/0/?ui%3D2%26ik%3D75fe478a85%26view%3Datt%26th%3D137dbb67614f367b%26attid%3D0.1%26disp%3Dsafe%26realattid%3Df_h3bko7q40%26zw&sig=AHIEtbQqhx6m2excfAGjv_rct0hHT43joQ&pli=1, acesso em 2 jun. 2012.

REFERÊNCIAS

BARONE, João Guilherme B. Reis e Silva. **Comunicação e indústria audiovisual:** cenários tecnológicos e institucionais do cinema brasileiro na década de 90. Porto Alegre: Sulina, 2009.

BERNARDET, Jean-Claude. Cinema Marginal? In: PUPPO, Eugênio; HADDAD, Vera (Org). **Cinema Marginal e suas fronteiras:** filmes produzidos nas décadas de 60 e 70. São Paulo: Heco Produções, 2001.

CAPISTRANO, Rodrigo. Para além de uma questão identitária: o cinema cearense contemporâneo na produção do coletivo Alumbramento. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 34., 2011, Recife. **Anais eletrônicos**. Recife: Intercom, 2011. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-1521-1.pdf>. Acesso em: 28 maio, 2012.

CAUQUELIN, Anne. **Teorias da arte.** São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CHRISTÓFOLI, Eduardo Pires. Os marcos tecnológicos do cinema digital. **Sessões do Imaginário:** cinema, cibercultura, tecnologias da imagem, Porto Alegre, ano 15, n. 23, ago. 2010. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/7784/5532>. Acesso em: 1 jun. 2012.

DE LUCA, Luiz Gonzaga Assis. **Cinema Digital**: um novo cinema? São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2004.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo: cinema 2.** São Paulo: Brasiliense, 1990.

DERRIDA, Jacques. **Mal de arquivo:** uma impressão freudiana**.** Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

GERBASE, Carlos. **Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica.** Porto Alegre: Edipucrs, 2003.

MELLO, Marcus. Dois na estrada. **Revista Aplauso**, Porto Alegre, ano 12, n. 109, dez. 2010. p. 18.

MIGLIORIN, Cezar; REIS, Vinícius. Cinema digital. In: **Estudos SOCINE de cinema:** ano III. Porto Alegre: Sulina, 2003.

OLIVEIRA, Dennison de; QUADROS, Ulisses. Políticas Públicas do Audiovisual no Brasil Contemporâneo. In: OLIVEIRA, Dennison de (Org.). **História e audiovisual no Brasil do século XXI.** Curitiba: Juruá, 2011.

PAIVA, Natália. Jovens cineastas usam modelo coletivo para produzir filmes ousados. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 04 out. 2011. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/985026-jovens-cineastas-usam-modelo-coletivo-para-produzir-filmes-ousados.shtml>. Acesso em: 4 jun. 2012.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento:** sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia. São Paulo: FAPESP-Iluminuras, 2001.

SANTOS, Bernardo. **Mapa dos cursos de cinema no Brasil**. 2011. 58 f. Monografia (Graduação em Cinema e Audiovisual) – Instituto de Arte e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <http://forcine.org.br/site/wp-content/uploads/2012/05/FORCINE-final322.pdf>.
Acesso em: 29 maio, 2012.

SELONK, Aleteia Patricia de Almeida. **Distribuição cinematográfica no Brasil e suas repercussões políticas e sociais: um estudo comparado da distribuição da cinematografia nacional e estrangeira**. 2004. 208f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2004.

STAM, Robert. **Introdução à Teoria do Cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

TAPSCOTT, Don; WILLIAMS, Anthony D. **Wikinomics**: como a colaboração em massa pode mudar o seu negócio. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2007.

TELO, Antonio Roig. ***Trabajo Colaborativo en la produción cultural y el entretenimiento.*** Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya, 201.

VALIATI, Leandro. **Economia da Cultura e Cinema: notas empíricas sobre o Rio Grande do Sul**. Terceiro Nome. São Paulo, 2010.

VANOYE, Francis. **Ensaio sobre a análise cinematográfica**. Campinas: Papirus, 1994.



Super 8 (J. J. Abrams, 2011)

O parque jurássico e a nostalgia no audiovisual: a cultura visual do cinema da memória[1]

Ana Paula Penkala[2]
professora nos cursos de Cinema e Design da UFPel

André Darsie de Oliveira[3]
graduando e pesquisador de iniciação científica do Curso de Cinema de Animação da UFPel

BEM-VINDO AO PARQUE JURÁSSICO

A referenciação a filmes, gêneros, personagens ou estéticas antigas; a refilmagem de clássicos e a reapropriação de estilos estéticos e técnicos antigos são fenômenos que ocorrem com certa frequência no audiovisual. Cinema e TV estão constantemente retomando o passado, mesmo quando não se trata de épicos, reconstituições históricas ou *remakes*. Fazem parte, inclusive, do que Flávio Cauduro e Pedro Perurena (2008) chamam de "retórica visual pós-moderna". O que se propõe aqui como "cinema da memória", no entanto, é um fenômeno significativo no tocante à cultura visual deste período e vem se pronunciando na produção visual desde pelo menos os anos 80. Muitos filmes – assim como quaisquer produtos audiovisuais – usam a referência como forma de homenagem, ou para construir uma nova camada de discurso. Porém, em alguns casos, a nostalgia e o retorno ao passado são um dispositivo[4] proposto pela instância de realização de um filme. O dispositivo que faz parte desta discussão tende mais ao emocional, e ultrapassa o objetivo de citar, emular, refilmar. Quando J. J. Abrams dirige um filme chamado *Super 8* (2010)

1 - Uma versão reduzida e simplificada deste artigo foi apresentada no *I Seminário Internacional Ensino da Arte: Cultura visual, Escola e Cotidiano* em novembro de 2012. Este trabalho está vinculado aos projetos de pesquisa *Designer como autor* e *Cultura e Imaginário a partir das práticas do audiovisual e do design* (dos cursos de Design) na Universidade Federal de Pelotas.

2 - penkala@gmail.com

3 - andredarsiedeoliveira@gmail.com

4 - Dispositivo aqui compreendido como artifícios usados e regras impostas em ordem de estabelecer e delimitar aquilo que será filmado.

e nele oferece ao público a experiência de um filme dos anos 80, desde o cartaz até a recriação de um discurso de época, estamos diante de um dispositivo que tem a nostalgia como eixo. Como crianças que nunca querem deixar a infância para trás, os realizadores do cinema da pós-modernidade estão, sobretudo, homenageando seus ídolos. E recriando para si e para seu público a experiência do cinema tal qual ela existiu a partir da grande popularização da TV (anos 70) e dos *home videos* (anos 80). Vários realizadores, como Quentin Tarantino, Abrams, a Pixar Animations, por exemplo, foram criados assistindo às matinés do cinema, aos desenhos animados e séries na TV, aos filmes de todos os gêneros disponíveis na videolocadora mais próxima. Há algo na geração nascida entre o meio dos anos 60 e o início dos anos 80, uma "propensão para recordar" (PENKALA, 2012) suas infâncias, sua própria relação com a cultura visual, a partir de atravessamentos entre memória, coleção e criação, elevando aquilo ao que assistiam quando tinham cinco, 10 ou 15 anos na TV ou no cinema à potência de obra sublime (porque as boas lembranças de infância são intocáveis). Assim, o cinema da memória não apenas recria ou recupera a cultura visual desses tempos, mas ajuda a construir uma nova e peculiar cultura visual de início de século, aquela que vive da coleção das primeiras gerações criadas a partir do bombardeio diário de imagens.

Na edição de 2009 dos Golden Globes Awards, ao receber o prêmio Cecil B. DeMille, Steven Spielberg fez um discurso emocionado[5] sobre o primeiro filme ao qual seu pai o levou para ver, *O Maior Espetáculo da Terra* (*The greatest show on Earth*, Cecil B. DeMille, 1952). Spielberg relembra o espanto que sentiu ao ver no filme o que ele descreveu como "possivelmente o maior desastre de trem que já foi filmado" (sequência da Figura 1). A partir dessa experiência, então com cerca de seis anos, tentou recriar o desastre com um tipo de Ferrorama[6], filmando a cena em uma câmera de 8mm[7] que seus pais tinham em casa. Esse discurso, proferido por um Spielberg de sessenta anos, demonstra a influência que uma geração de realizadores (criadores, especialmente) tem sobre as gerações seguintes. Essa influência se dá por meio da cultura visual,



Figura 1: o maior desastre da Terra. Fonte: DVD.

5 - <http://www.youtube.com/watch?v=NV8k4tNCB6k>

6 - Um brinquedo, popularizado no Brasil muitos anos depois, que consistia em um trem e seus vagões (movido à pilha) e os trilhos, montáveis conforme a imaginação e as conexões de plástico permitissem.

7 - É pertinente que se ressalte que a câmera 8mm foi lançada pela Kodak em 1932, nos EUA, sendo conhecida como versão standard. A Super 8 foi desenvolvida somente nos anos 60, como um aperfeiçoamento da 8mm standard, sendo lançada em 1965.



Figura 1: o maior desastre da Terra. Fonte: DVD.

mas é amalgamada pela memória. Spielberg é responsável por cenas que hoje compõe o imaginário de uma geração inteira que iniciou sua formação cinéfila a partir do final dos anos 70, alguns dos quais hoje envolvidos com a prática audiovisual. Um dos ícones da carreira do cineasta, *Tubarão* (*Jaws,* 1975), é, junto de *E. T. O Extraterrestre* (*E. T. The Extraterrestrial* 1982) e do clássico de ficção científica criado pelo amigo George Lucas, *Guerra nas Estrelas* (*Star Wars,* 1977), parte de um sólido referencial visual para as novas gerações de cineastas, mas mais que isso: parte da cultura popular e da memória do século XX. Como ícones, foram e continuarão sendo homenageados, citados, referenciados à exaustão, como Spielberg já fez. Em *Contatos imediatos do terceiro grau* (*Close encounters of the third kind*, 1977), o diretor homenageia DeMille em uma cena onde reproduz o acidente de trem do filme de 1952 em uma maquete (Figura 2).

Mas se, como sugere esse discurso de Spielberg, todos os criadores do cinema foram influenciados pela cultura visual criada pelas gerações anteriores, por que temos interesse em discutir a nostalgia dos cineastas na produção audiovisual atual? Em primeiro lugar porque a cultura visual pós-moderna aglutinada nos filmes é herdeira de um movimento que teve início nos anos 50, tem forte relação com as tecnologias e culturas materiais de uma sociedade que viveu especificamente o pós Segunda Guerra Mundial e vem sendo sedimentada primeiro pela popularização da televisão, das câmeras portáteis domésticas, e pela invenção do vídeo, nos anos 60, ao que se seguiu a invenção do videocassete (1978) e a disseminação dos *home videos* e das videolocadoras. Em segundo lugar, porque se a nostalgia em si é uma relação emocional que todas as gerações têm com a cultura que as antecede; e as citações, referências e homenagens no cinema são comuns desde há muito, a cultura do visível que marca significativamente a era contemporânea tem como uma de suas características mais importantes, evidentes e fenomenais a busca pela recriação de um tempo que não existe senão em nossas memórias. O filme de Woody Allen, *Meia Noite em Paris* (*Midnight in Paris*, 2011), bem poderia ilustrar o *zeitgeist*[8] pós-moderno: vivemos tão insatisfeitos com nosso tempo atualmente que sonhamos com uma mágica viagem ao passado para "a época de ouro", onde consideramos estar todo o sublime da arte – literatura, pintura, música. A viagem no tempo nos daria a oportunidade de viver o que acreditamos ter perdido, a partir de certezas que construímos pelo que os livros de História tornam cada vez mais romântico (a bela época, os anos dourados, os anos incríveis).

8 - O "espírito do tempo".

O que vemos aqui, nas produções audiovisuais contemporâneas, não é diferente de uma viagem no tempo. Porém não há uma era de ouro reconstruída a partir dos livros de História ou dos documentos de época. O que se faz é um inventário do "sublime" a partir de nossas próprias relações com os objetos. E esses objetos são o que de mais representativo da geração pós-moderna podemos dispor como um inventário: as imagens e a cultura popular.

É assim que podemos abordar o conceito de nostalgia em que estamos centralizando essa discussão. O tipo de nostalgia que vem construindo a cultura visual pós-moderna é um inventário de memória, é um movimento documentário de natureza um tanto colecionista que tem início quando, em contato com um objeto de nossas infâncias, fazemos uma breve viagem ao passado, cercando-nos de uma aura, de uma atmosfera que só o tempo afetivo é capaz de ter. Não nos transportamos de fato a um tempo passado, pois a ciência ainda não tornou tal façanha possível; nem nos remetemos materialmente a nossas infâncias, pois elas nada de sublime teriam a nos oferecer. Voltamos, sim, à sensação que esses filmes nos provocavam e, como queremos discutir aqui, a acessar uma experiência que é, hoje, coletiva. Voltamos ao que nossa memória registrou, acessando um inventário que o colecionista faz por meio de uma relação muito particular com os objetos. E o que torna esse fenômeno ainda mais interessante: é através desse retorno ao tempo passado que nos relacionamos socialmente.

OS FANTASMAS SE DIVERTEM: A NOSTALGIA EM JAMESON

A questão da nostalgia discutida por Fredric Jameson deriva de uma de suas preocupações mais importantes e válidas com a lógica cultural pós-moderna: a perda do sentido de história, ou da historicidade. Ao refletir sobre o filme nostálgico, conceito que aborda frequentemente, Jameson traça uma linha que comumente atravessa a morte do sujeito individualista burguês; a impossibilidade de criação, pelos autores contemporâneos, de novos estilos; e o vazio que caracteriza o constante e sem ideologia retorno ao passado (JAMESON, 2006). Nesse contexto, o autor aborda o conceito de *pastiche*, que seria a utilização de uma máscara estilística, uma imitação de um estilo único, peculiar, algo que caracteriza a *paródia* também. Esta, no entanto, tem impulso satírico, age na comparação com algo que serviria de parâmetro de normalidade para essa mímica cômica. O pastiche, uma versão pálida e sem senso de

humor, não tem esses propósitos, como reflete Jameson (2006).

A estética modernista, para o autor, é ligada a uma concepção de sujeito burguês onde se firma a individualidade. É de uma visão singular de mundo, de um estilo próprio e inconfundível, que essa estética teria sido formada. Com a morte do sujeito individual burguês, o estilo modernista clássico deixaria de ser alimentado, "[...] então não há mais clareza sobre o que se espera que os artistas e escritores do período presente façam" (JAMESON, 2006, p. 25). A tradição estética modernista seria um fantasma, rondando a criação contemporânea como um pesadelo. O viés de Jameson contém, não raro, uma crítica bastante enfática na qual se percebe uma falta de crença na criação pós-moderna, especialmente ao delinear este período (pós-)histórico como uma espécie de ressaca, um momento em que tudo já foi feito. "[...] em um mundo no qual a inovação estilística não é mais possível, tudo o que resta é imitar estilos mortos, falar através de máscaras e com as vozes dos estilos no museu imaginário." (JAMESON, 2006, p. 25) Jameson fala sobre uma "falência do novo" e de um "aprisionamento no passado". O *cinema nostálgico* é uma das formas práticas do pastiche, como o segundo filme de George Lucas, *Loucuras de Verão* (*American Graffiti*, 1973), que o autor analisa. Essa obra "[...] *se propôs* a *recapturar toda a atmosfera* e as peculiaridades estilísticas dos Estados Unidos da década de 50 [...]", aponta (ibidem, p. 26, grifos nossos). Essa "proposta" que o filme faz tacitamente define o dispositivo, e é "recapturar toda a atmosfera" quem faz o papel, nesse dispositivo, de cada vez mais diferenciar o filme nostálgico do filme de época ou do filme histórico (o qual o propósito de recriar fatos ou eventos ocorridos na história). Para Jameson, esse filme "[...] reinventa uma imagem do passado em sua totalidade vivida [...]" (2006, p. 27).

O pastiche busca estilos do passado, mas não traz com eles suas ideologias. O olhar marxista do autor sobre essa questão atenta para uma incompreensão do passado enquanto contexto histórico – do qual continuam sendo transportadas para o hoje apenas "a roupagem" - e uma ausência de sentido histórico da cultura contemporânea, a qual se encontraria vazia e superficialmente repetindo a *figura* de outrora. *Guerra nas Estrelas* trabalha em outro registro nostálgico, e, embora o defina como um tipo de pastiche na acepção pejorativa que lhe dá do termo, Jameson o coloca em outro patamar, que é precisamente de onde nos dispomos a discutir a nostalgia. Certamente não apreendido como um "[...] filme histórico sobre o nosso passado intergaláctico"

(JAMESON, 2006, p. 27), *Guerra nas Estrelas* recria uma *experiência* quando reinventa "[...] a sensação e a forma de objetos de arte característicos de um período anterior […]" (ibidem). Esses objetos e formas, que seriam os seriados que passavam na TV nas tardes de sábado nos EUA nos anos 50 e 60, fazem parte da memória infantil dos então adultos que, em 1977, assistirão ao filme onde Lucas "[...] procura reacender *um sentido de passado associado àqueles objetos*" (ibidem, grifo nosso). Ao reinventar sensações e propôr reacender sentidos de tempo, o diretor acaba por satisfazer, como diz o autor, um anseio de experimentar outra vez um período, revivendo-o através de "artefatos estéticos" antigos.

Por um lado, Jameson tem razão em apontar certo tipo de nostalgia como um sintoma da atrofia do sentido da história. A voracidade com que consumimos e demandamos hoje mais do que nunca imagens do passado evidencia essa atrofia, demonstrando que "[...] nem o passado nem o futuro têm para nós hoje em dia a urgência e a pertinência que tinham nos séculos XIX e XX. Tais imagens nostálgicas são uma tentativa desesperada de alimentar esse anseio, mesmo com materiais espúrios" (JAMESON, 2007, p. 201). Mas o que Lucas propõe, no dispositivo de nostalgia que se encerra em *Guerra nas Estrelas*, é como que construir uma máquina do tempo por meio da qual será possível viver novamente uma experiência em um *lugar* que não existe mais. E esse é um outro movimento que caracteriza a relação da cultura pós-moderna com o tempo e com as novas sociabilidades.

Quando foi cunhado pela primeira vez, no século XVII, o termo *nostalgia* estava sendo usado para descrever uma condição médica, uma patologia que tinha como tratamento o retorno à casa ou até mesmo a promessa de retorno, conforme Linda Hutcheon e Mario Valdés (1998-2000). A palavra, segundo os autores, tem origem nos termos gregos "*nostos*" (retornar à casa) e "*algos*" (dor), o que em tradução livre poderia ser relacionado à dor pela saudade de casa ("*homesickness*", no inglês). Os médicos do século XVII e XVIII consideravam a nostalgia um trauma emocional e físico relacionado à memória, uma desordem da imaginação. No século XIX, ela foi perdendo seu sentido "médico", grosso modo e, no século XX, ganhou cada vez mais a atenção de psiquiatras e passou de uma doença física curável para uma condição psicológica incurável e inconsolável. Ainda conforme esses autores, a mudança na natureza da "doença" nostalgia foi uma troca do espacial para o temporal, uma vez que não era mais a angústia por voltar à casa

que a caracterizava mas, como teria notado Immanuel Kant no final do século XVIII, o desapontamento de quem retorna finalmente à casa se dá porque a nostalgia, na verdade, seria o desejo de voltar a um tempo. Considerando-se que o tempo é irreversível, a nostalgia seria a reação à impossibilidade de retorno.

Não há, como percebeu Kant nessas observações (HUTCHEON; VALDÉS, 1998-2000), como aplacar a tristeza de nossa nostalgia da era moderna, a nostalgia conforme a psiquiatria a abordou. Não há como satisfazer aquele que sente a dor de jamais poder voltar para "um lugar". Quando sentimos falta da casa de nossas infâncias, sentimos falta de uma soma de coisas que são, em sua maioria, virtuais: o tempo de nossa infância, a atmosfera daquele período, o estado infantil em que nos encontrávamos (inocência? esperança? euforia pelas descobertas?) e, em tese, a casa onde morávamos. A casa (na acepção de "lar" do termo), assim como a infância, é um tempo, não um espaço. É esse contexto que nos serve de base de reflexão em se tratando da cultura visual pós-moderna. Como destacam também Hutcheon e Valdés (ibidem), esse lugar que é o tempo ao qual se deseja voltar quando se sente a nostalgia é menos um lugar real e mais algo imaginado, um passado idealizado. Esse tempo é construído pela memória, é a soma daquilo que foi palpável (os objetos, os lugares, a experiência física) com aquilo que não se pode mensurar ou concretizar, que é o tempo decorrido e, assim, a memória que se tem desse palpável. "Nesse sentido […] a nostalgia é menos sobre o passado que sobre o presente." (HUTCHEON; VALDÉS, 1998-2000, p. 20, tradução nossa)[9] A memória armazena imagens reais e projeta sobre elas sensações, assim como apaga fatos e eventos, reorganizando o passado tal qual faz um colecionador: conforme os desígnios emocionais. A relação emocional que temos com objetos e com o contexto de que fizeram parte esses objetos é o que faz com que guardemos uns e descartemos outros. A memória da nostalgia produz um constructo perfeito: é *este* passado que é irretocável, sublime, em comparação injusta com o presente, seu contraponto aborrecido, pesado, difícil. É como em *Meia noite em Paris,* onde o personagem, em sua urgência por viver "os tempos dourados" de sua imaginação, chega a experimentar uma viagem no tempo (uma alegórica alucinação individual).

A relação que temos com nossas infâncias (ou qualquer de "nossos passados") é, evidentemente, única, subjetiva, individual. O que nos

9 - "In this sense [...] nostalgia is less about the past than about the present."

une, socialmente, são as lembranças partilhadas. No século XX, as experiências coletivas vão sendo cada vez mais intensificadas com a evolução dos meios de comunicação de massa, o surgimento de uma sociedade de consumo, com as novas e mais eficientes oportunidades de locomoção, com o nascimento de uma preponderante cultura visual. Assim, a nostalgia também deve ser analisada na passagem da experiência individual ou restrita a um espaço para uma experiência cada vez mais globalizada, que permite que o brinquedo ou o herói da TV faça parte do imaginário infantil de crianças de lugares diversos. A nostalgia ganha um sentido um tanto diferente daquele percebido por Jameson (2006), portanto. Se a repetição de estilos e imagens do passado no período contemporâneo, para o autor, não passa de uma espécie de parasitismo da estética moderna; a referência, emulação, citação e homenagem ao audiovisual das décadas passadas nos filmes atuais pode ser um exemplo de como a nostalgia é manifesta na produção cultural e de como a cultura visual da nostalgia hoje pode nos falar de gerações que nasceram nos primórdios da *era do visível*.

SUPER 8 OU 80: CONTATOS IMEDIATOS COM A MEMÓRIA

A era digital "destruiu" a infância de quem viu *E.T. O Extraterrestre* (Steven Spielberg, 1982) no início da década de 80. No DVD comemorativo dos 20 anos de seu lançamento, a edição de colecionador trazia a versão remasterizada do filme que é símbolo da produtora Amblin Entertainment[10]. Não apenas o som foi aperfeiçoado para esta edição especial: efeitos especiais novos foram acrescidos e alguns "retoques" foram dados. Os efeitos especiais tiraram a magia do E.T. como havia sido visto pelas crianças duas décadas antes. E os retoques mudaram a face de uma época em que Spielberg tinha a liberdade criativa de colocar armas nas mãos de policiais que estavam em uma emboscada para deter crianças. Na edição comemorativa, os rifles viraram *walkie-talkies* digitalmente. Dizer que retoques destruíram infâncias parece dramático e exagero até para uma metáfora. Pois se observarmos a forma como os fãs de cinema que foram crianças nos anos 70 e 80 lidam com suas memórias mais caras de infância, "destruir" torna-se um termo apropriado. *E.T.* é representante icônico de uma nova geração de cinéfilos. Não criou, como *Guerra nas Estrelas*, um

10 - A Amblin foi fundada em 1981 por Spielberg, usando a imagem que seria explicada no ano seguinte, em *E.T.*, como símbolo. *Amblin'* é o título de um curta-metragem escrito e dirigido pelo cineasta e lançado em seu aniversário de 22 anos, em 1968.

exército de fãs organizados que promovem eventos paralelos, formam associações (como o Conselho Jedi, de Porto Alegre) ou assistem às exibições nos cinemas vestidos como *Darth Vader* ou *Stormtroopers*, porém conquistou um status que caracteriza um fenômeno novo na cultura. Como ícone, representa um gênero de filme feito para crianças, mas que não mantém suas plateias num mundo de fantasia.

Como fenômeno cultural e de consumo – o que, em se tratando de pós-modernidade, é a mesma coisa – inaugura um comportamento que vai além da infância, e conta com todo um aparato cultural e mercadológico como suporte: o filme gera desdobramentos na cultura até hoje e produziu, desde seu lançamento, uma série imensurável e até descontrolada de derivados, como brinquedos, álbuns de figurinhas, roupas, etc. Suas músicas tornaram-se épicos, suas falas são repetidas até hoje, seus aniversários de estreia são comemorados com alarde comercial[11]. Spielberg é, em si, um desses diretores de uma safra de cineastas que cresceu no pós-Segunda Guerra e "sofreu" os primeiros efeitos da era do visível, quando o cinema ganhou nova potência cultural, a TV surgiu como um dos aparelhos domésticos mais importantes, as câmeras portáteis de uso pessoal eram uma realidade e o vídeo surgiu enquanto formato, tecnologia e viabilização de produção. Como o amigo George Lucas, também fez parte de uma geração de fãs de cinema que levaram sua paixão aos bancos escolares, transformando a prática de uma profissão que nasceu bem longe da academia.

Quando chamamos *E.T.*, assim como *Guerra nas Estrelas,* de fenômenos culturais, reafirmamos aquilo que Jameson (2006) delineia como cultura neste terceiro estágio do capitalismo. As fronteiras entre o cultural e econômico foram abolidas na pós-modernidade. A partir disso, podemos dizer que *E.T.*, por exemplo, não foi apenas um filme, nem mesmo um evento cinematográfico, mas que, em conformidade com a lógica deste estágio social, é um fenômeno de cultura que atravessa o âmbito do mercado *e* da cultura visual. É esse o sentido mais importante dado ao termo, hoje questionado, "cultura de massa". Este filme de Spielberg encerra em si um discurso que ilustra o que Jameson quer dizer com essa abolição das fronteiras entre o mercado, a arte, a experiência social e etc. E é aqui que devemos discutir a memória. Como evento de cultura de massa, este filme não apenas construiu uma cultura em torno de si como se mantém como ícone somente

11 - A Universal lançou, no último mês de outubro, o lançamento do *blu-ray* de 30 anos de *E.T.*, que inclui no disco o filme original, em atenção aos fãs antigos que ficaram decepcionados com os retoques da edição remasterizada de 2002.

por essa cultura permanecer dando a ele sustentação. Boa parte dessa sustentação se dá pela memória. Não pela simples lembrança que se tem do filme, nem pela forma como o mercado mantém vivo o objeto de consumo que *E.T.* é, através de lançamentos comemorativos. Mas pela relação que foi criada na época de seu primeiro lançamento entre o filme e seu público, a qual continua sendo alimentada.

Três coisas são importantes quando Jameson (2006) começa a definir a "virada cultural" que é a pós-modernidade: a dominante sistêmica que diz respeito a uma "[...] *colonização da realidade em geral por formas espaciais e visuais* [1], que é, ao mesmo tempo, uma *mercantilização dessa mesma realidade* [2], intensamente colonizada, em *escala mundial* [3]" (p. 146-7, grifos nossos). A cultura visual como um inventário de objetos imagéticos, somado ao inventário dos objetos em si produzidos pela indústria do consumo, são um fenômeno global que vem tomando o mundo de forma tal que, guardadas as devidas proporções, nos iguala a todos como parte de uma mesma cultura, na qual consumir também se aplica às imagens (a profunda estetização da realidade) e as imagens também nos proporcionam um contexto de consumo. O social é atravessado pela experiência de consumir, a qual é, por sua vez, atravessada pela cultura visual.

Daí então podemos avaliar e refletir sobre "ser fã de *E.T.*" como um processo que, dentro do paradigma pós-moderno, inclui não apenas ver o filme, ter uma cópia dele, afixar na parede um de seus posters, mas também ser parte de um grupo, ter uma identidade, absorver/compreender e reproduzir códigos, consumir não os produtos, mas a própria cultura do *E.T.* O filme que Spielberg lançou em 1982 não é um filme, mas uma experiência cultural (e, por isso, social também) a partir de onde se cria uma memória. Ser fã do filme está ligado à identidade de quem foi criança na década de 80, assim como estão os brinquedos produzidos na época (o Cubo de Rubik, por exemplo), os seriados da TV (como McGyver), etc.

Aqui, a memória dessas imagens e da cultura que elas criam, sedimentada na experiência social e organizada conforme relações emocionais muito particulares, sai do âmbito pessoal para o espaço de um grupo, e, do espaço de um grupo, encaminha-se para o de uma geração inteira. Não apenas se questiona o sentido de uma "obra de arte *individual*", mas o sentido mesmo de uma memória individual. E a experiência estética é o que atravessa essa transformação de uma

memória que estava restrita para uma memória que é, com os auspícios dessa *era do visível* e da *estetização da realidade* (JAMESON, 1996), coletiva e quase completamente globalizada.

> […] Em uma cultura como se tornou a nossa, tão esmagadoramente dominada pelo visual e pela imagem, a própria noção de experiência estética é ou insuficiente ou excessiva, pois, nesse sentido, a experiência estética está agora por toda parte e satura a vida social e cotidiana em geral; no entanto, foi essa mesma expansão da cultura […] que tornou problemática a própria noção de uma obra de arte individual […]. (JAMESON, 2006, p. 167)

Como *terceiro estágio na história da visão*, a pós-modernidade como vista por Jameson não é, obviamente, algo que surge do nada, como a própria perspectiva historicista do autor torna coerente. A preponderância do visível sobre todas as coisas, hoje, é resultado de camadas construídas na modernidade. A era do visível nasce depois do evento do tal "bombardeio de até mil imagens por dia" de que fala Jameson (somado à publicização das esferas privadas) e instaura uma "[...] relação muito diferente com o espaço e o tempo, com a experiência existencial, assim como com o consumo cultural" (2006, p. 182). Hoje, ao nos depararmos com o fim de muitos cinemas de calçada, com a diminuição da natureza de coletividade na fruição do filme, o conceito de experiência coletiva relacionado aos espectadores de cinema se perde (é mais comum alugar um filme, ou "baixar da internet", que ir ao cinema para poder assistí-lo, especialmente quando consideramos que a informação sobre o filme chega a todos, mas os filmes não são exibidos em todos os lugares). Mas se a experiência, ainda que o contexto do espectador seja sua casa, seja assistir filme pelo computador, a experiência pode não ser mais algo individual quando se depende, para a fruição do filme, do acesso a uma memória coletiva.

Se a cultura que se cria a partir do, ou principalmente com o pós-Segunda Guerra foi aos poucos globalizando memórias concretizadas em imagens e objetos de consumo da cultura popular e de massa, e o exemplo maior disso são os cineastas que cresceram nessas culturas (especialmente aqueles cuja infância aconteceu entre os anos 50 e os anos 70), quando falamos de seus filmes como "cinema nostálgico" também estamos falando de uma tentativa de recriar não apenas o passado, mas um passado muito específico. Ainda que "o passado" seja o considerado passado intocável da memória seletiva do personagem de *Meia Noite em Paris,* o passado dos "anos incríveis", o tempo ao que certos tipos de filmes que trabalham com o dispositivo da nostalgia

querem voltar é ao tempo das infâncias de seus realizadores. E, diante da irrevogabilidade do tempo, a possibilidade única é retornar aos objetos de infância, na forma de imagens, narrativas, linguagens. O que poderia ser a obra mais reflexiva de um autor autobiográfico na modernidade, hoje é a obra colecionista, a obra de inventário de um uma biografia que é de um coletivo. O autor do filme faz um retorno nostálgico ao sublime de sua própria infância e também à infância de seu público. É onde a memória arrecada na coletividade de uma cultura visual a relação global que uma ou duas gerações tiveram com seu passado. É produto dessa época esse cinema de memória, e a memória coletiva é resultado dessa história que globaliza as relações emocionais na forma de uma globalização dos discursos visuais e dos objetos de consumo. Não se trata mais de desejar o tempo que já passou, nem de apenas sentir falta da infância, mas de um objeto que centraliza um ritual coletivo de retorno no tempo por meio de uma recriação de atmosferas, de especificidades de linguagem.



Figura 3: abertura de Contatos imediatos do terceiro grau e de Super 8. Fonte: DVD.



Figura 4: a caminhonete em Contatos imediatos e em Super 8, ainda que as histórias sejam completamente diferentes. Fonte: DVD.



Com a estetização da realidade e o atravessamento do social pela cultura visual, fazer um filme que emule a própria atmosfera dos filmes do início dos anos 80 é o mais próximo que teremos, por enquanto, de uma máquina no tempo. A entrada nesse "Delorean" pós-moderno só é permitida através da chave da memória. Para aqueles que nasceram antes dos anos 70 e depois dos anos 80, assistir a *Super 8* em 2010/2011 foi como assistir a um filme qualquer de aventura infantil. Para aqueles que viram *Contatos imediatos do terceiro grau* e *E.T.* nos cinemas entre 1977 e 1982 ou, ainda, nas matinés de televisão durante a década de 80 – ou ainda nas fitas alugadas nas videolocadoras até o início da década de 90 -, *Super 8* foi uma viagem no tempo. A atmosfera de *Contatos imediatos* é recriada em *Super 8* em detalhes que caracterizam muito o filme de Spielberg (Figura 3 e 4[12]). Na sala de projeção, a estupefação era de quem conseguia travar com Abrams um diálogo: "também lembro disso!". A própria marca registrada de J. J. Abrams, o efeito "lens flare", vem de uma das imagens marcantes do filme de 1977 de seu ídolo (Figura 5).

Antes do lançamento desse filme nos cinemas, o cartaz chegou a confundir, numa olhada rápida, pois lembra em muito o de *Contatos imediatos do terceiro grau*. A experiência do filme, no entanto, supera a impressão do cartaz, que sugere apenas uma referência gráfica das

12 - No artigo "*Abrams' SUPER 8: Close Encounters of the Spielberg Kind*", disponível em <http://filmedge.wordpress.com/2010/05/17/abrams-super-8-close-encounters-of-the-spielberg-kind/>, o autor destaca justamente as semelhanças entre *Contatos imediatos do terceiro grau* e *Super 8*.

mais comuns. *Super 8* recria a atmosfera não só de um dos, mas de quase todos os filmes icônicos de Spielberg, de quem Abrams é fã confesso. Spielberg é o responsável por uma série de cenas memoráveis que compõem o imaginário popular, imaginário este formado também pela própria *imageria* (PENKALA, 2012) do século XX, esse conjunto de imagens que representam uma era ou eventos dessa era. O cineasta é conhecido também como um dos fundadores do fenômeno de *blockbusters* de verão, ao lado de Lucas, com quem divide um espaço reservado ao cultuado *star system* do repertório de nerds[13] e cinéfilos. Para esses grupos – os nerds e os cinéfilos – o colecionismo é uma das formas de sociabilidade, embora colecionar seja, por tradição, um hábito particular. Certos tipos de filmes fazem parte do repertório de um tipo híbrido entre os nerds e os cinéfilos, e Lucas e Spielberg estão entre os realizadores mais aclamados desse grupo. Não apenas por trabalharem com a ficção científica como tema, mas por abordarem assuntos da cultura popular – outro dentre os assuntos preponderantes entre os "temas nerds" atualmente – e por produzirem cenas e imagens icônicas. É como se cada um desses ícones visuais fosse um objeto tal qual um brinquedo. A cena de Elliott e E.T. passando de bicicleta em frente à lua cheia, assim como os Cubos de Rubik (no Brasil, Cubo Mágico) e um sabre de luz são objetos que evocam memórias e, por isso, dispositivos capazes de provocar uma reação nostálgica, incitando uma adesão emocional ao que quer que seja contexto para tais objetos. Não por acaso a cena da bicicleta diante da lua é a vinheta da produtora Amblin até hoje. A Pixar Animations usa a cultura popular (especialmente dos brinquedos) e as referências para fazer valer o dispositivo da nostalgia, especialmente em sua trilogia *Toy Story* (1995, 1999 e 2010). Os brinquedos, nesses filmes, têm representado a cultura popular de uma maneira até bastante peculiar (foi assim em *E.T.*), resgatando também a memória coletiva de uma geração marcada pelo consumo global. Se *Toy Story* usa o brinquedo como principal objeto de memória capaz de provocar reações nostálgicas em adultos de cerca de 30 anos, não se furta de homenagear, entre outras coisas (como a história da arte, frequentemente) a própria cultura cinematográfica e televisiva. O ídolo de Abrams, aliás, está lá representado no personagem *Rex*, um tiranossauro de plástico, que inclusive protagoniza uma das homenagens mais interessantes da série, quando corre atrás de um carro e vemos seu reflexo no espelho retrovisor (Figura 6) – tal qual uma das

13 - Os "nerds" aqui são referência à identidade e identificação daqueles que gostam de saber e estudar qualquer coisa, os quais não raro organizam-se em grupos conforme seus hábitos, temas preferidos e áreas de conhecimento. Entre a maioria dos nerds, filmes, séries de TV e literatura de ficção científica estão na lista das preferências.

imagens mais lembradas de *Jurassic Park – O parque dos dinossauros* (*Jurassic Park*, 1993), dirigido por Spielberg (PENKALA, 2012).

DE VOLTA PARA O PASSADO: UM DELOREAN PROGRAMADO PARA 1985

Ver uma cena icônica de Spielberg dos anos 80 produz, no nerd cinéfilo, a mesma reação e os mesmos sentidos que um objeto específico para um colecionador. O valor desse objeto é atribuído apenas pela relação emocional que o colecionador tem com ele, seja um selo, seja uma tampinha de garrafa de refrigerante. A sociedade de consumo dessa era do visível enfatiza ainda mais essas relações, a ponto de as imagens serem, também, objetos intermediários entre o nostálgico e sua relação com o passado. Na percepção um tanto pessimista de Jameson, essa "[…] relação com o passado é a de um consumidor acrescentando um outro raro objeto à sua coleção […]. O cinema nostálgico pós-moderno é, portanto, marcado freqüentemente pela música, pela moda, pelos estilos de penteado e pelos veículos ou automóveis […]" (2006, p. 208).

Trazendo o selo da Amblin, o título evocativo do formato de vídeo que usava em suas experiências na adolescência (uma câmera um pouco mais moderna que a de Spielberg) e um argumento típico das histórias que o ídolo gosta de dirigir ou de produzir, *Super 8* trabalha desde o roteiro até os efeitos especiais, passando pela escolha e direção de elenco e pela linguagem visual, de forma a recriar "o espírito" dos filmes do cineasta que admira e em quem se espelha. Com isso, estabelece um diálogo entre filme e público que se sustenta pela cultura criada por esses filmes e pelo próprio imaginário sobre a época, que ganha na reprodução e organização de detalhes um valor de objeto de culto por transferência. Abrams, como fã, foi capaz de capturar "a linguagem Spielberg" de forma tão detalhista quanto este havia feito com *I.A. Inteligência Artificial* (*Artificial Intelligence: AI*), filme de 2001 onde "homenageia" Stanley Kubrick, idealizador do filme, emulando sua linguagem visual nas primeiras sequências. J. J. Abrams vai longe com o objetivo de evocar a nostalgia, citando, por exemplo, *Os Goonies* (*The Goonies*, 1985), filme dirigido por Richard Donner apenas produzido e idealizado (o argumento) por Spielberg. Para aqueles que possuem um certo repertório ou para os fãs do cinema dessa época, é simples compreender o quão lógico é para Abrams absorver *Os Goonies* em *Super 8*. O filme, uma aventura infanto-juvenil, tem "a linguagem" spielbergueana, a tal ponto de confundir mesmo os fãs do diretor. A



Figura 6: Rex, o tiranossauro de plástico, emula o T-Rex de Jurassic Park. Fonte: DVD.

homenagem de Abrams pode ser vista em um dos cartazes de seu filme de 2010, que, a exemplo do que havia acontecido com o outro, fez os adultos que foram criança nos anos 80 acharem que estavam diante do anúncio de um relançamento do filme de Donner (Figura 7). Na saída de uma sessão do filme de Abrams, no entanto, era possível fazer a distinção de dois grupos: aqueles que não dialogaram com os anos 80 de Spielberg e aqueles, falantes, para quem aquele tempo de projeção na sala escura foi uma experiência coletiva de nostalgia, de troca de memórias como num encontro de colecionadores, uma verdadeira viagem *de volta para o passado*.



Figura 7: reprodução de um dos cartazes de Os Goonies e a versão do cartaz de Super 8 que brinca com a referência ao filme de Donner. Fonte: Divulgação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAUDURO, Flávio V.; PERURENA, Pedro. A retórica visual da pós-modernidade. **Revista Famecos**, Porto Alegre, n. 37, dezembro de 2008. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/4807/3611>. Último acesso em: 13 set 2012.

HUTCHEON, Linda; VALDÉS, Mario J. Irony, Nostalgia, and the Postmodern: A Dialogue. **Poligrafías - Revista de literatura comparada**, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México, México, n. 3, p. 18-41, 1998-2000. Disponível em: <http://biblioteca.universia.net/html_bura/ficha/params/id/51859363.html>. . Último acesso em: 13 set 2012.

JAMESON, Fredric. **A virada cultural**. Reflexões sobre o pós-moderno. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

_____. O romance histórico ainda é possível? **Novos estudos - CEBRAP [online]**, n.77, p. 185-203, 2007. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/nec/n77/a09n77.pdf>. Último acesso em: 13 set 2012.

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

PENKALA, Ana Paula. Os colecionadores da arca perdida: Cultura pop e memória nas autorias do cinema. **Revista Orson**,Universidade Federal de Pelotas, v. 2, p. 118-135, julho de 2012. Disponível em: <http://orson.ufpel.edu.br/content/02/artigos/primeiro_olhar02/penkala.pdf>. Último acesso em: 24 set 2012.



Victor Hugo Borges entre o hermético e o visceral

Cassius André Prietto Souza[1]
Pós-Graduação em Artes - UFPEL

Foi uma grata surpresa descobrir que no Brasil existia um diretor e animador que trabalhava sobre o tema do monstruoso[2] e, inclusive, que tem como referencial o diretor Tim Burton; ambos foram selecionados como objetos de estudo para a pesquisa desenvolvida junto ao curso de Pós-Graduação em Artes/UFPEL. Esse texto foi construído através de pesquisa bibliográfica e documental sobre a obra e biografia de Victor Hugo Borges e, principalmente, mediante os depoimentos concedidos pelo diretor em uma entrevista[3]. O estudo desenvolvido viabilizou a análise de alguns personagens do diretor e o reconhecimento de características e processos criativos desempenhados pelo diretor. Para realizar a análise dos personagens foi elaborada uma tabela, que aborda a caracterização, relações e alterações sofridas pelos personagens do diretor nos filmes escolhidos. A construção da tabela se deu a partir das pesquisas de Linda Seger (2006) e Vladimir Propp (2006).

Victor Hugo Borges é um diretor de animação que se diferencia pela criatividade em trabalhar com os elementos do universo mórbido e fantasioso, tendo em seu currículo inúmeros filmes premiados. Formado no curso de Artes Visuais na cidade de Santos, atualmente, é sócio da produtora de audiovisual Glaz Cinema. Em entrevista a revista Carcasse; o diretor comenta que suas ideias voltadas para a arte surgiram na infância, por ser uma criança tímida se expressava por meio de desenhos. Na escola, para fugir das aulas de matemática, procurava se envolver com projetos de criar e pintar cartazes. Lembra-se de pintar nas paredes e portas do seu quarto, mas já com uma preocupação quanto à busca de um estilo próprio. Desde pequeno

1 - cassius_andre@hotmail.com

2 - O presente texto integra o trabalho final de Especialização em Artes, **Monstruoso--Sensível**: Uma análise das personagens Emily de Tim Burton e Corpo-Seco de Victor Hugo Borges, junto a Universidade Federal de Pelotas, sob orientação da Profa. Carla Schneider.

3 - Entrevista concedida em 25 de outubro de 2011.

sempre gostou dos filmes de terror, mas tinha medo deles, chegando a passar mal nas sessões de cinema. Em alguns momentos, chegava a ficar de costas para a tela, mas ao mesmo tempo não conseguia deixar de assistir ao filme. Comenta que a questão do medo ainda é recorrente em seus trabalhos, porque se não fosse o medo que sentiu na infância, não teria a visão atual sobre o assunto.

As experimentações em animação e vídeo surgiram ainda na infância, quando ganhou de presente uma câmera, durante o período de uma semana fez quatro curtas caseiros, Inclusive uma releitura do filme Sexta-feira 13 em *Claymation*[4]. Na visão de Victor Hugo Borges, a animação é um dos suportes mais criativos porque mistura artes plásticas, o elemento narrativo e a música.

Em entrevista para Milena Oliveira Cruz, o diretor revela sua aptidão para as áreas da música, pintura e desenho. Por conta desta sua característica teve receios de tentar de tudo e no fim não fazer nada. Então, optou por realizar um curta de animação que lhe valeu como projeto de finalização do curso de graduação. Assim surgiu "Klaustro" (Claúdio Nascimento, Victor Borges e Renata Netto, BR, 1999) feito na técnica *stop-motion* que utiliza a gravação de cenas quadro a quadro. Este filme foi enviado para vários festivais e, para surpresa de Victor, ganhou alguns prêmios, tornando-se um incentivo para os seus futuros trabalhos.

A segunda animação de Victor Hugo Borges é "Des Fantastik Sucric" (Brasil, 2001), um conto de fadas sobre um menino apaixonado por circo a ponto de se oferecer para trabalhar como voluntário em algumas atrações. O curta tem a linguagem visual e audiovisual similar aos filmes do cinema mudo ao lidar com preto e branco, texturas de película em projeção e cenas que intercalam planos com personagens animados e telas escritas, tendo como fundo uma trilha sonora recorrente que cria uma atmosfera circense. A técnica de animação utilizada é a *cut out* [5] que se caracteriza pelo uso de recortes e colagens. "El Chateau" (Brasil, 2002) é o terceiro curta do cineasta, cujo protagonista conta com a voz marcante do ator Francisco Cuoco, associada a uma aparência cadavérica. O cenário da história abusa dos tons escuros, trata-se de um restaurante pitoresco que serve carne

4 - Claymation:Técnica de animação que utiliza modelos de barro ou material similar.

5 - *Cut out*: Técnica de animação que utiliza como material o recorte de papel .

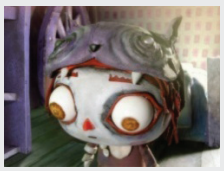
humana, recém caçada pelos becos obscuros da cidade. Neste trabalho, o diretor também utiliza a técnica *cut out* misturando elementos que remetem ao suspense e terror.

A animação "Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)" (Brasil, 2004) surgiu por meio de um edital com uma temática restrita, que exigia uma história apresentando elementos do folclore brasileiro para o público infantil. Em princípio Victor Hugo Borges, relutou com a idéia de trabalhar sobre certos termos, mas aos poucos se viu convencido pela proposta. A equipe realizou um extenso processo de pesquisa, iniciado em 2003, onde todos do grupo descobriram histórias folclóricas com muitos elementos interessantes que eram desconhecidos do público geral.

O filme é sobre uma avó com pouca paciência que narra três contos para a sua neta, uma menina teimosa que não quer dormir. Assumiu a voz da velhinha a atriz Gessy Fonseca. O curta apresenta, além da tradicional técnica do *stop-motion*, a inserção da animação digital, principalmente nas cenas do boitatá. O filme ganhou mais de 40 prêmios.

Na sequência, Borges lançou a animação "Ícarus" (Brasil, 2007). A história é sobre um menino chamado Ícarus, um garoto de 4 anos que vive numa grande cidade e se sente só, pois seus pais trabalham muito. Trata-se de um curta-metragem de animação em *stop-motion*, com cenários em 3D e elementos de *cut out*. Para o diretor esse foi um trabalho bastante incomum e que teve um bom retorno. A obra arrecadou, entre outros, os prêmios: Melhor Direção de Arte no Festival Audiovisual Mercosul 2007, Melhor Direção de Arte no Festival Guarnicê de Cinema do Maranhão 2007, e Melhor Direção de Arte no Granimado Festival Brasileiro de Animação 2008.

CARACTERIZAÇÃO DA PERSONAGEM

	Ícarus.
Arquétipo	Herói.
Tipologia Física	Menino.
Consistência	Solitário, triste, sonhador, meigo.
Paradoxo	Sonha em virar gato monstro e persegue vários soldados.

Ambiência	Quarto de sua casa.
Psicologia	Sensível e frágil por que perdeu o pai.
História	Menino normal não fala.

Tabela 11: Caracterização da Personagem Icarus em "Icarus".

Fonte: elaborado pelo autor da matéria.

TRAJETÓRIA DA PERSONAGEM	
Transformação (Primeiro ponto de virada)	Quando o pai não vem mais olhar ele dormir.
Motivação	Saudades do pai.
Ação	Não apresenta ação.
Objetivo	Ter as lembranças do pai, que não aparece.
Segundo Ponto de Virada	Quando o robô começa a mover-se.
Desfecho Final (Clímax)	Alegre ele continua sua vida, enquanto o robô envelhece.

Tabela 12: Trajetória da Personagem Icarus em "Icarus".

Fonte: elaborado pelo autor da matéria.

O trabalho construído na sequência foi "Tristesse Robot" (Brasil, 2007) uma animação que conta sobre um robô que acorda 200 anos depois do suicídio de seu criador. Em seu despertar, ele encontra um mundo diferente e assustador. Mas, com a ajuda de seus novos amigos; uma garota zumbi e dois fantasmas, eles vivem varias aventuras. Quanto às questões técnicas Victor Hugo Borges revela que fez algo diferente, ele criou bonecos em argila e tirou fotos deles, depois os destruiu e com seus pedaços criou texturas para serem animadas e servirem como fundo de cenário.

Em "O Menino que Plantava Invernos" (Brasil, 2008) a história trágica gira em torno de um menino cujos pais são mortos, antes do seu nascimento. Ele acredita que um maléfico dragão foi o responsável. Para se vingar, tenta matar o dragão, fazendo a temperatura cair na terra, "o pior frio já imaginado". A narrativa se baseia nos tradicionais contos de fadas: um lugar distante com planícies de fundo, uma

casa que parece um castelo e um dragão medieval. O toque autoral fica por conta do tratamento mórbido e surreal, ao gosto de Victor Hugo Borges. Este trabalho foi vencedor da categoria Melhor Curta-Metragem de Animação, no Grande Prêmio do Cinema Brasileiro de 2010.

AS INFLUÊNCIAS DO DIRETOR

Victor Hugo Borges, em entrevista a equipe organizadora do Concurso Curta Criativo, revelou que seu processo de criação se dá no que ele chama de "momento paralisado". Primeiro ele visualiza a imagem como um único quadro na sua mente, depois pinta este quadro em tinta acrílica, a partir dessa obra ele imagina todos os elementos para criar uma animação, roteiro da história, os personagens, as cores e a música. O diretor tem a função de montar as peças de forma que fiquem harmônicas. O filme deve estar claro em sua cabeça durante a produção. Para ser um bom diretor deve-se consumir a arte e se deixar influenciar pelos outros artistas, nas mais diferentes vertentes, não apenas o cinema.

Entre as várias influências do diretor destaca-se a obra literária "Incrível, Fantástico, Extraordinário", de Henrique Foreis Domingues(1989). Segundo o diretor, foi por meio desse livro que ele encontrou o tom das narrativas da série Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas).

Entre os artistas plásticos e visuais destaca-se a preferência por Edward Gorey, Gaudí, Mark Ryden e Shigeru Miyamoto. O ilustrador Edward Gorey comparece com seus traços elegantes e um olhar ácido, Gaudí pela arquitetura fantástica, com seus prédios mágicos, que para o diretor são perfeitos cenários para o mundo das animações. O pintor Mark Ryden é um artista surrealista, com elementos do pop, que mistura em suas obras inocência e religião e o designer de games, Shigeru Miyamoto, criador de "Mario Bros" e "The Legend of Zelda", forte influência nos seus trabalhos de animação.

Sobre referências do mundo das animações, Victor Hugo Borges destaca Hayao Miyazaki, diretor de cinema de animação de "A Viagem de Chihiro" e "O Castelo Animado", esse artista representa a "essência da fantasia contemporânea". Revela ainda, influências do mundo cinematográfico, como a obra Beetlejuice e o próprio Tim Burton, pela

mistura de gêneros antagônicos (comédia e horror), pelas incursões nos universos das fábulas e da fantasia. O diretor gosta de ressaltar o quanto existe de espaço para as fábulas no cinema atual. Acima de tudo Victor Hugo Borges acredita que todas as pessoas gostam de contar e ouvir histórias, porque a vida se entrelaça com as histórias que são ouvidas e criadas. "O mundo tem uma necessidade visceral de contar histórias, como também de desenhar e de criar personagens. Nosso país é um lugar cheio de personagens em todas as esquinas, todos eles com uma história pronta para ser contada".

OS PERSONAGENS DE VICTOR HUGO BORGES

Victor Hugo Borges também tem um estilo de desenho próprio para seus personagens (fig. 2), as cabeças são desproporcionais, em forma de balão (provavelmente porque em sua maioria são crianças). Os olhos concentram a expressividade do rosto, as bocas são pequenas (eles pouco falam, nas histórias predomina um narrador). Também as mãos e os pés são extremamente pequenos, o que aumenta a instabilidade das figuras. Nos demais elementos visuais comparecem formas estilizadas e o uso do contraste violento de cores, que remete ao design oriental contemporâneo (mangás e animes). "A simplificação e a humanização caricata reforçam os elementos de empatia, ampliando e potencializando o signo e o seu significado" (MCLOUD, p.32). Victor Hugo Borges é um diretor reconhecido pela sua produção autoral, marcadamente voltada para o universo do monstruoso. Suas características estão presentes nas suas obras, com a utilização de personagens macabros, segundo um estilo sombrio, porém romântico, com riqueza de detalhes. A qualidade artística e cinematográfica presente nas suas obra difere grandemente dos padrões difundidos pelos Estúdios Disney (com suas figuras fofinhas e simpáticas).

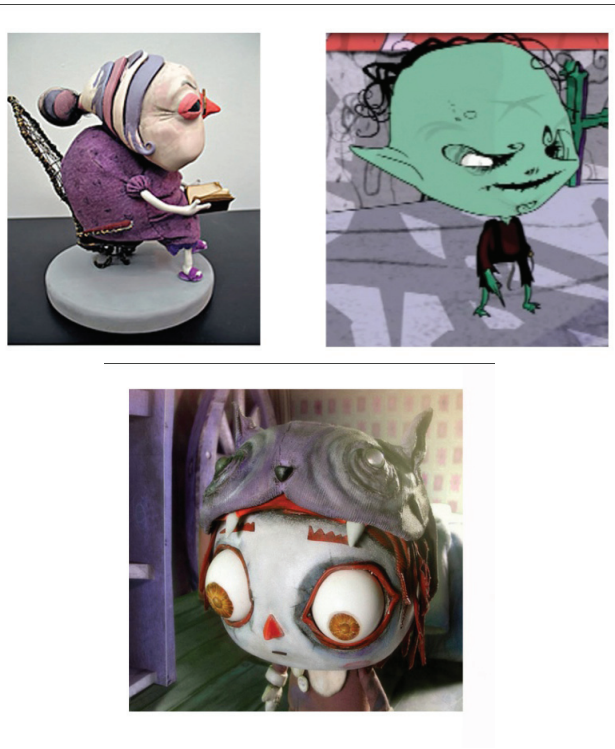


Fig. 2: Sequência de personagens criados por Victor Hugo Borges
Fonte: BORGES, 2011.

Ananias (O Corpo-Seco)

A animação "Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)" (Brasil, 2004) apresenta o menino Ananias (Corpo-Seco) que não se configura fisicamente como um monstro (pelo menos no inicio da história), apesar do olhar malévolo e do temperamento pernicioso. Ele não tem limites e promove badernas e malvadezas, por ser uma criança temos uma leitura mais generosa, esse malvado vem da ideia de entojado, um garoto que faz pirraça para todos do bairro, não

respeita os animais, nem o padre, nem sua própria mãe.

Ananias lembra a personagem Cesare do filme "Gabinete do Dr. Caligari" (Robert Wiene- Alemanha- 1920). Suas expressões, o cabelo e a roupa remetem ao filme alemão.

As pirraças que Ananias apronta durante a história se caracterizam como situações de terror, uma vez que ele causa medo e dor aos demais. Sua forma monstruosa surge após a sua morte, quando ele transforma-se em um morto-vivo. Uma espécie de criatura morta que tem seu corpo em decomposição semelhante à comédia de horror: "A Volta dos Mortos-Vivos" (Dan O' Bannon- EUA- Fox- 1985).

Ele se torna o Corpo-Seco, monstruoso de alma e aparência, conforme o tempo passa, ele se vê solitário e sem amigos. Aqui começa sua transformação, aos poucos vai ganhando uma sensibilidade que até então não tinha demonstrado. Como exemplo, temos a cena em que ele tenta pegar uma flor, ao perceber que ela murcha em suas mãos, ele se enche de tristeza.

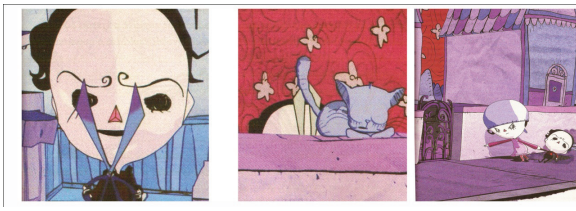


Fig.5: Sequência de cenas de Ananias fazendo Pirraça. Fonte: BORGES, 2011.



Fig.6: Cartaz e cena do filme "Gabinete do Dr. Caligari. Fonte: www.cinemaexpressionista.com.br.





Fig. 7: Cena do filme "A Volta dos Mortos-Vivos".
Fig.8: O Corpo-Seco.
Fonte: www.foxfilms.com e BORGES, 2011.

CARACTERIZAÇÃO DA PERSONAGEM

	Ananias(Corpo-Seco).
Arquétipo	Vilão.
Tipologia Física	Menino/ morto-vivo.
Consistência	Menino que faz pirraça, por ser hiperativo, magoa e perturba as pessoas em volta. Acha engraçado incomodar as pessoas, deixando a todos irritados.
Paradoxo	Menino como morto-vivo que fica entediado no cemitério (solidão).
Ambiência	Sua casa, igreja, bairro e o Cemitério.
Psicologia	Garoto que gosta de chamar a atenção, não encontra limites em suas ações. Personagem cruel e egoísta por não pensar nas consequências.

História	A história de um menino que aprende a amadurecer. Ananias no inicio é mimado, mas conforme as circunstancias da vida e da morte ele consegue resolver o seu grande problema.

Tabela 17: caracterização da Personagem Ananias (Corpo-Seco) "Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)".

Fonte: elaborado pelo autor da matéria.

TRAJETÓRIA DA PERSONAGEM ANANIAS (CORPO-SECO)	
Transformação (Primeiro ponto de virada)	Um ser insensível as pessoas a sua volta, Ananias perde o coração e vira um morto-vivo.
Motivação	Praticar pirraças em todos que convive, não como mal, mas sim como diversão.
Ação	Como menino hiperativo faz desfeita a todos que o conhece, mas como morto-vivo fica entediado e solitário.
Objetivo	Ser conhecido e temido por todos. Necessita de interação e atenção das pessoas.
Segundo Ponto de Virada	Resolve voltar para casa, Pelo tédio de ficar solitário, pedindo perdão a sua mãe (o coração retorna para ele).
Desfecho final (Climax)	Compromete-se mesmo morto a não ser mais aquele menino que magoava as pessoas.

Tabela 18: trajetória da Personagem Ananias (Corpo-Seco) em "Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)".

Fonte: elaborado pelo autor da matéria.

No caminho em direção ao sensível, Corpo-Seco arrepende-se de tudo o que fez e obtém o perdão de sua mãe e de seu próprio coração. A jornada se cumpre com o amadurecimento da personagem, a superação de suas imperfeições, a compreensão da vivência em grupo e o respeito ao próximo. Apesar desse sentimento todo ele não retornará ao mundo dos vivos, permanecerá na eternidade como mais um monstro.

REFERÊNCIAS

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

BORGES, Victor Hugo. **Historietas Assombradas** (Para Crianças Malcriadas). São Paulo: LeYa, 2011.

FIELD, Syd. **Roteiro**: Os Fundamentos do Roteirismo. Curitiba: Arte & Letra, 2009.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de Animação**: Um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis. Porto Alegre, Editora Sulina, 2011.

GIBSON, Michael. **Simbolismo**. Colonia: Taschen, 2006.

JUNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**: Técnica e Estética através da História, São Paulo: Senac, 2001.

LORD, Peter, SIBLEY Brian. **Cracking Animation**: The Aardman Book of 3-D Animation. Canadá:Thames & Hudson, 1999.

MCCLOUD, Scott, **Desvendando os quadrinhos**. M.Books do Brasil Editora. São Paulo.2005.

MELETÍNSKI, E.M. **Os Arquétipos Literários**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2002.

MIRANDA, Carlos Alberto. **Cinema de Animação**. ArteNova / Arte Livre, Rio de Janeiro: Vozes, 1971.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. São Paulo, Forense, 2006.

SEGER, Linda. **Como Aprimorar Um Bom Roteiro**. São Paulo: Bossa Nova Editora, 2007.

___. **Como Criar Personagens Inesquecíveis**. São Paulo: Bossa Nova Editora, 2006.

SURRELL, Jason. **Os Segredos dos Roteiros da Disney**. São Paulo: Panda Books, 2009.

Filmes de referência:

Diretor: Victor Hugo Borges (Brasil).

1999-Klaustro (curta-metragem).

2001-Des Fantastik Sucric (cut-out, curta-metragem).

2002-El Chatea (cut-out, curta-metragem).

2004-Historietas Assombradas (stop-motion, curta-metragem).

2007- Icarus (stop-motion, curta-metragem).

2007-Tristesse Robot (cut-out, curta-metragem)

2008-O Menino que Plantava Invernos (cut-out, curta-metragem).

2009-Historietas Assombradas "Alphonsinho o inventor". (3D, curta-metragem).

2010-O Bau da Lú "A lagarta com frio". (3D, curta-metragem).

Vídeo- Entrevistas:

Portfólio pessoal do artista: making of de Historietas Assombradas- Vitor Hugo Borges. Produção Glaz Cinema, Plastilina, Apoio TV Anima, TV Cultura 2011. Brasil.

Sites:

StopMotion Brasil. Disponível em http://www.stopmotionbrasil.art.br/2009/05/ladislaw-starewicz-1882-1965-excelente.html > Acesso em 29 de Abril 2012.

Vitor Hugo Borges:

Brasil precisa de um circuito mais amplo de curtas, entrevista concedida para o curta Criativo em 2010. Disponível em < http://www.curtacriativo.com.br/sem-categoria/victor-hugo-borges-brasil-precisa-de-um-circuito-mais-amplo-de-curtas/>. Acesso em: 19 de abril 2011.

O que o Brasil tem de próprio, entrevista concedida a Milena Oliveira Cruz, outubro 2008. Disponível em <http://www.desenholivre.com.br/livrearbitrio/vhugo.asp>. Acesso em: 21 de abril 2011.

R7. Disponível <http://entretenimento.r7.com/cinema/noticias/divulgado-teaser-de-nova-animacao-de-victor-hugo-borges-20091112.html>. Acesso em: 21 de abril2011.

Dicionário de Animação, site do prof. Flávio Gomes. Disponível em<http://www.massinha.com/index2.php?id=9>. Acesso em: 23 de setembro 2011.

Victor-Hugo Borges: Artesão de Pesadelos, concedida a revista Carcasse, disponível em http://www.carcasse.com/revista/lunatus/victor_hugo_borges/index.php>. Acesso em: 23 de setembro de 2011.



Hotel Mekong (Apichatpong Weerasethakul, 2012)

O Mekong de Apichatpong

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

O cinema asiático – ou um certo cinema asiático para não cairmos em generalismo equivocado – é responsável por uma mudança de olhares da cinematografia mundial. Dos anos 80 para cá, ele tem chamado a atenção nos festivais de cinema que apontam novas tendências. Dudley Andrew, conhecido nos meios acadêmicos no Brasil pelo livro "As Principais Teoria do Cinema", em entrevista à publicação *Teorema,* afirmou inclusive que há uma convergência a partir dos festivais, que resulta por aproximar os próprios cineastas desta parte do Globo[2]. Ele lembra que o chinês Zhang Yimou e o taiwanês Hou Hsiao-hsien se conheceram ainda anos 1980, no festival de Hong Kong. Em 1991, Hou Hsiao-hsien produziu *Lanternas Vermelhas (*Da hong deng long gao gao gua), de Zhang Yimou, e mais tarde Yimou ajudou Hou Hsiao-hsien a produzir *Flores de Xangai* (Hai shang hua, 1988). E um outro exemplo festejado é que dos anos 1990 para cá o cinema coreano, com seu enorme talento para trabalhar os gêneros, cresce nos festivais e no *market share* da Coréia (do Sul, bem entendido).

Da Tailândia, temos Apichatpong Weerasethakul, que é provavelmente o personagem central neste novo cenário, desta invasão estética e de linguagem do cinema asiático. Afora os longos planos-sequência, as elipses, os pontos para lá de mortos, há em Apichatpong uma quase barreira de apreensão quanto aos seus objetos temáticos: animais e reencarnações.

Dudley Andrew, que possui familiaridade importante com esse cinema, oferece uma interpretação que ultrapassa o alcance da crítica ocidental. Ele, até por seu interesse pela presença de animais nos filmes, faz uma leitura antropomórfica a partir de André Bazin. Segundo ele, o ser humano representa uma "pequena parte de uma

1 - ivonetepinto@portoweb.com.br

2 - Andrew, Dudley. "Um Americano em Paris, com a cabeça na Ásia". **Teorema nº 21**, dez de 2012.

grande ecologia que não entendemos, mas que podemos aprender tentando encontrar novas antenas que possam nos dar informações de outras perspectivas que não são humanas"[3]. Mesmo com visão privilegiada, Andrew não escapa do uso da expressão "estranho" para definir os filmes de Apichatpong, como *Mal dos Trópicos* (Sud Pralad, 2004) e *Tio Boonmee, Que Pode Recordar Suas Vidas Passadas* (Loong Boonmee raleuk chat, 2010) (Fig. 1). Tentando decifrar a estranheza, o teórico se detém nas opções de enquadramento do tailandês premiado em Cannes: a tela com pontos escuros, por vezes em preto total, que deixam um rastro de "nada".



Fig. 1: *Tio Boonmee, Que Pode Recordar Suas Vidas Passadas*

Outra expressão, esta não empregada por Andrew na citada entrevista, mas de largo uso em textos críticos de cunho jornalístico, é "magia". Ao não conseguirmos penetrar no universo de determinado diretor, é comum lançarmos mão deste termo.

O "mágico" na temática de Apichatpong pode até ficar descolado de seu estilo, já que neste quesito encontra similar em outros discípulos que utilizam enredo minimalista, planos-sequência, atores não-profissionais, etc., como o argentino Lisandro Alonso, por exemplo. Porém suas revisitações conteudísticas em torno de algo místico, que alguns preferem chamar de mágico, é o que encanta e o que afasta espectadores. Os críticos mais treinados para aceitar o diferente como valor, assistem aos filmes de Apichatpong com entusiasmo até. É como se algum crítico estrangeiro chegasse à conclusão que nós, brasileiros, somos afeitos à magia, nós a compreendemos e por vezes a cultuamos, pelo simples fato de termos em nosso histórico antropológico-cultural lendas como a do Boi Tatá. Deduz-se, por equivalência, que os tailandeses são capazes de melhor compreender e aceitar o misticismo em Apichatpong Weerasethakul . Pode ser um engano, mas pode ser um pouco verdade. A julgar pela quantidade de templos dedicado às divindades no interior e na capital, Bangkok, e a considerar que o budismo, como a religião oficial e majoritária, é uma crença que envolve reencarnação e ocorrências do gênero, diria-se que é um país acentuadamente religioso. Desse modo, adequamos Apichatpong Weerasethakul num sistema de significação cultural, longe de nossa cobertura de referências, mas ao mesmo tempo extremamente sedutor: não rejeitamos o que não cremos, nem o que não compreendemos. Nossa chave de leitura passa por outros

3 - Idem, p. 34.

parâmetros e assim seguimos em frente.

OS DETRATORES

Hotel Mekong (2012), seu mais recente filme exibido no Brasil em mostras especiais, é um filme importante não por si só, mas pelo o que a partir dele podemos pensar. Pelas várias linhas de raciocínio que ele nos permite desenvolver, sem que precisemos nos fixar em enredos. E nada melhor do que assisti-lo ao lado de uma pessoa que o rejeitou e que usou argumentos razoáveis para tal: *a "fórmula" do diretor tailandês se esgotou, ele filma mal (luz errada, decupagem preguiçosa), o apreço pelo mundo dos mortos, o uso de diálogos intermináveis cujo conteúdo não tem relação com o filme, e o uso da música é irritante, porque modula todo o filme e porque o músico que toca em cena, toca mal; não há personagens, e o pouco que há de enredo é enigmático, fechado em si mesmo e só está ali para alimentar o ego intelectual dos franceses, tutores deste engodo chamado Apichatpong Weerasethakul.*



O Mekong na paisagem do hotel

Se possível, seus depreciadores atacam até o nome do diretor, impronunciável no nosso modesto idioma latino, para enfim decretarem a máxima que une o séquito de detratores: é um chato. Enfim, um *enfant gâté* e um *enfant haï*, amado por uns, odiado por outros.

Todo este julgamento faz sentido, apenas que os elementos criticados em Apichatpong (ele já sugeriu que o chamassem simplesmente do Joe no Ocidente), são justamente aqueles nos quais o filme se sustenta. Incluindo a crítica francesa que viu ali algo interessante a ser desvendado.
Se é moda, se vai passar, se Cannes direcionar seu cursor para outro ponto do planeta, não importa.

O que vale é que Apichatpong Weerasethakul nos incita a pensar que o cinema, como linguagem, precisa se reinventar, e essa reinvenção não virá de um cinema acomodado, que só tem em mira a bilheteria de um público infanto-juvenil. Se é "chato" "incompreensível", "fechado" , é problema de quem vê. Assim fosse, Godard não seria Godard e a capacidade de invenção, em nome da vontade do público de entender os filmes, teria estacionado em *Acossado* (À Bout de Souffle, 1959), quando muito em *Uma Mulher é Uma Mulher* (Une femme est une femme, 1961). Chamo a atenção do leitor para a palavra usada aqui ser

"vontade" e não "capacidade" do público de entender uma experiência como a que Apichatpong propõe. Não se trata, algumas vezes, de uma dificuldade intelectual de compreensão. Há muitos críticos que merecem respeito e que enxergam no diretor tailandês virtude nenhuma. Estes críticos simplesmente não "entram" nas viagens deste cinema porque cultivam outra relação com os filmes.

A contribuição para o processo evolutivo do cinema se dá quando certos cineastas propõem algo difícil de ser digerido num primeiro momento. Por isso, é cedo para sabermos se Apichatpong Weerasethakul vai permanecer e qual sua dimensão em termos de importância para o cinema mundial. Mas o interessante é que ele já é apontado como algo novo e já não é mais confundido com alguém que faz cinema de gênero ou pior, "cinema iraniano". Pois que não se trata apenas de trabalhar um realismo novo, nem de espichar os planos-sequência. Trata-se de reelaborar temas que via de regra são trazidos apenas pelo cinema de gênero fantástico (reencarnação, vampirismo...), e jogá-los numa encenação realista, quase documental (sem recorrer a "chanchadas" como a *Bruxa de Blair* e quejandos). No entanto, o "contrato" com o espectador não é o da credulidade, mas do distanciamento em que pese o realismo aparente. Note-se que estamos falando de "encenação", mesma abordagem, aliás, com que devemos trabalhar muitos filmes iranianos. Na aparência do improviso, que a tal luz errada e a decupagem mal feita podem supor, está uma elaboração prévia e intensamente pensada.

Numa instalação em Bangkok, pudemos nos dar conta do quanto Apichatpong Weerasethakul trabalha a configuração do real. Nesta exposição de fotos com exibição de vídeos chamada "Primitive" (Fig. 2) era mostrado o trabalho de laboratório visando a construção de *Tio Boonme*... (Palma de Ouro em Cannes 2010). Muita experimentação, muito ensaio em torno de homens, macacos e fantasmas. E muitas destas experimentações tiveram lugar na floresta da região de Nabua que o diretor reiteradas vezes trabalha. A natureza, por sinal, é uma chave para entrarmos nos seus filmes.



Fig. 2: *"Primitive"*:instalação revela trabalho de criação de *Tio Boonmee...*
Foto: Armando Gauland

Elementos como a mata, animais e os rios são uma constante em Apichatpong Weerasethakul . Mais do que um tema, a natureza se infiltra no modo de ver o mundo e perpassa o modo de filmar. Em *Blissfully Yours* (Sud sanaeha, 2002) o rio toma corpo para moldar o estado de espírito dos personagens. Em *Hotel Mekong*, temos o gigante

e mítico Mekong, que os filmes sobre a guerra do Vietnã o tornaram presença obrigatória. Ele nasce no Tibet e percorre uma pequena parte da China e Miamar, seguindo pelo Cambodja, Laos, Vietnã e Tailândia. No filme ele funciona como um guardião a proteger o entorno do hotel[4] e é um elemento a mais da natureza, cuja chuva vem a ser a preocupação dos personagens, "ilhados" por causa de uma inundação que sabemos pela TV (não vemos as imagens, só ouvimos as notícias). As monções atingem o inverno na Ásia provocando tragédias que mesmo não fazendo parte dos enredos dos filmes, são citados aqui e ali porque modificam a vida das pessoas.

FANTASMAS

Apichatpong Weerasethakul não é um "gênio", e quanto a isso podem relaxar seus detratores. Ele pode não ser sequer o indicativo de que o cinema vai para aonde ele vai. Ele é apenas um diretor que estaria tentando dizer: é possível fazer filmes absolutamente pessoais e ainda assim dialogar com espectadores distantes, que desconhecem a cultura onde vivo. Mas este não é salvo-conduto suficiente para seus críticos, que afirmam estar ele num beco sem saída, que já rendeu o que tinha que render. Para outros, Apichatpong é um cineasta amador, que por não saber filmar, apresenta "coisas" enigmáticas para um grupo pequeno, que acredita em tudo o que os franceses acreditam. Um diletante que quer somente irritar as platéias colocando um sujeito para tocar violão durante todo o filme e este sujeito sequer sabe tocar violão (!).

Todas estas críticas podem fazer sentido para uma espécie de cinema, não a de Apichatpong. Ele é um diretor que assume sua cultura, que coloca a natureza acima de tudo, que trabalha a banalidade do além, que fala de reencarnação, de enchentes e ao mesmo tempo reafirma a todo instante, com sua decupagem fora de padrão e seus pontos escuros na tela: isto é uma fantasia para emular o paradoxo. Para reafirmá-la, em *Hotel Mekong* coloca um ator do Laos (o mesmo de *Mal dos Trópicos*) e outros atores não profissionais que frequentam seus castings, contracenando com o rio, o mítico Mekong que está ao fundo, compondo o cenário que mistura vampirismo com mensagens no celular, vultos com torre de energia, televisão com enchente. Tudo num país com um Rei com o maior número de Rolls Royce do mundo e

4 - "Mekong" vem do idioma thai e significa "Mae Nam Khong", onde "Mãe" é mãe e "Nam" é água.

tão poderoso que ninguém pode falar mal dele, sequer duvidar que ele não possa ser tão bom. Quem o fizer, vai preso. Mas ao mesmo tempo, sua esposa, a Rainha, aparece na TV com roupas masculinas visitando escolas, suando bicas aos 40º. No mesmo país, temos a superstição a enfatizar traços primitivos. Não é raro, por exemplo, encontrar empresários que só fecham negócios depois de consultarem uma espécie de macaco que, acreditam, prevêem o futuro. Apichatpong, não é à toa, escolheu o macaco para falar de reencarnação em *Tio Boonme*... Vários de seus curtas têm apelo ao fantástico e podem ser observados por títulos como *Phantoms of Nabua* e *Ghost of Asia*. *Tio Boonmee*..., inclusive, foi baseado em um pequeno livro que circulava num templo perto da casa de Apichatpong, que contava a história do personagem que recorda vidas passadas.

A existência de fantasmas é quase um axioma aristotélico (princípio da contradição, onde nada pode ser e não ser simultaneamente) e em torno dessa existência muitas superstições, como a que diz que não se deve fazer piadas durante uma refeição, pois um fantasma irá roubar o arroz do seu prato. É disto que é feito seus filmes, pois ao expor as superstições e ao mesmo tempo exibir o reino do antigo Sião com traços contemporâneos palpáveis (motos, celulares, torres de energia, automóveis modernos) exibe as suas contradições. Ele próprio, como realizador e animista, quando roda um filme faz um ritual oferecendo comida à deusa das artes, Phra Phikhanet (a Ganesha dos hindus). Ele diz que todos os diretores fazem isto na Tailândia.

Talvez o primo brasileiro de Apichatpong esteja em *Mãe e Filha* (2012), que opera com o fantástico (do nada, cavaleiros da morte incorporam-se à narrativa até então realista do filme). A diferença é que Petrus Cariry, o diretor, está numa posição de distanciamento em relação a este fantástico.

Podemos pensar, como hipótese, que na Tailândia os diretores sejam mais livres das convenções racionalistas e a nossa herança cartesiana é que nos afasta da beleza do filme. Por sinal, "thai" significa livre em tailandês.

Como recomendação, vale a lembrança de que cineastas como Apichatpong Weerasethakul não representam o "cinema tailandês". As comédias, tanto lá quanto aqui, é que fazem a alegria dos distribuidores e títulos como *Dream Team: Hero Fan Namnom* (Kittikorn Liasirikun,

2008), sobre um time de futebol com crianças de um jardim de infância, atingem públicos nem sonhados por Apichatpong. Ele próprio já flertou com audiências maiores, como quando fez *A Aventura de Iron Pussy* (Hua jai tor ra nong, 2003). Misturou comédia, musical e ação num enredo sobre heroína transexual[5] destemperada. Assim, nem só de fantasmas vive o cinema tailandês, o que confirmaria sua vocação thai.

5 - Iron Pussy, a heroína, é vivida pelo transexual Michael Shaowanasai, que co-dirigiu o filme com Apichatpong

O PROCESSO

QUE ESTAMOS ESTUDANDO





O cineasta **Brillante Mendonza**



A Mulher é o Futuro do Homem (Woman is the Future of Man, Hong Sang-soo 2004)

A construção narrativa em Hong Sang-Soo

Gilson José Fagundes Júnior[1]
Discente no curso e Cinema e Audiovisual da UFPel

> *"I start with a very ordinary, banal situation, and this situation usually has something in it that makes me feel strongly. It's a stereotypical feeling, but very strong. I have this desire to look at it... Perhaps it's a blind feeling. I put it on the table, and I look at it. I open up, and these pieces surface. They are not related, they conflict with each other. But I try to find a pattern that makes all these pieces fit into one. That's what I do."* [2]

Hong Sang-soo, um dos diretores que encarna o espírito que perpassa o cinema coreano contemporâneo, o *Korean New Wave*, movimento que enquadra também diretores como: Park Chan-wook, diretor de *Oldboy* (Oldboy, 2003) Bong Joon-ho diretor de *O Hospedeiro* (The Host, 2006), Lee Chang-dong diretor de *Luz Secreta* (Secret Sunshine, 2007), Kim Ki-duk diretor de *A Casa Vazia* (3-Iron, 2004) e Kim Jee-woon diretor de *O Gosto da Vingança* (A Bittersweet Life, 2005).

Contudo, diferente de seus conterrâneos, Hong Sang-soo se utiliza de uma forma narrativa que o diferencia em muito de seus conterrâneos, se inspirando primariamente nos diretos franceses, *Robert Bresson* e *Éric Rohmer*[3], Hong explora a poética do cotidiano, com uma *mise-en-scène* incisiva, cada quadro de seu filme nos conta a fabula do banal.

Analisando o filme, *A Mulher é o Futuro do Homem* (Woman is the Future of Man, 2004), quinto filme de Hong Sang-soo, percebe-se

1 - gilsonjrster@gmail.com

2 - Korean Film. Disponível em: <http://www.koreanfilm.org/hongsangsoo.html>. Acesso em: 24 junho 2012

3 - Principalmente os filmes que compõem a série *Contos Morais* de Éric Rohmer.

uma diferença fundamental deste para seus outros filmes, este é um de seus filmes mais curtos, apenas 87 minutos, comparado aos seus filmes anteriores que por vezes passavam dos 100 minutos, parte deste fato se deu no momento da montagem:

> "Era uma cena de lembrança no outono, porem no momento da edição a cena não era o problema, contudo o ritmo estava frouxo. Não importava o quanto tentávamos, nós não conseguíamos o andamento na edição. Durante o processo, a presente edição apresentada do filme foi percebida como um todo e pensada como se fosse nesta forma pura. Eu estava com sorte." (2007, pg.73)

Por conta disto *A Mulher é o Futuro do Homem* é muito mais condensado e contemplativo do que seus filmes anteriores, nestes primeiros filmes Hong se faz uso de uma montagem fragmentada, contudo com o passar dos filmes sua montagem acaba se tornando gradativamente composta de planos cada vez mais longos, chegando finalmente no *A Mulher é o Futuro do Homem* que contem apenas 51 Planos em todo o filme. A média de duração dos planos deste filme é de no total 99 segundos[4], um grande contraste com seu primeiro filme *O Dia em que o Porco Caiu no Poço* (Day a Pig Fell Into the Well, 1996) que tem a média total de cada plano de 24 segundos em um total de 276 planos.[5]

A Mulher é o Futuro do Homem, apesar da diferença na montagem e da *mise-en-scène* com seus filmes anteriores, um fato coincide neste filme com seus títulos anteriores e subseqüentes, que são o interesse obsessivo de Hong Sang-soo pela sexualidade e como as relações humanas se dão.

Neste filme começa com dois homens, *Mun-ho*, pintor e professor universitário e Heon-jun, diretor de cinema[6]. Mun-ho depois de se encontra com Heon-jun, que estava hà anos estudando nos Estados Unidos, algo que o próprio diretor fez antes de dirigir filmes[7], Mun-

4 - Cine Metrics. Disponivel em:<http://www.cinemetrics.lv/movie.php?movie_ID=10678>. Acesso em 24 Junho 2012

5 - Cine Metrics. Disponivel em:<http://www.cinemetrics.lv/movie.php?movie_ID=1404>. Acesso em 24 Junho 2012

6 - Que são de fato as duas profissões que Hang Sang-soo exerce, professor universitário e diretor de filmes

7 - Asian Wiki. Disponível em <http://asianwiki.com/Hong_Sang-Soo>. Acesso em 25 Junho 2012

ho se encontra com Heon-jun e decidem ir à um restaurante para comer e beber.

O que se segue agora é um dos planos mais longos do filme, mais de seis minutos, na qual o seu maior tempo é em plano americano dos dois homens Mun-ho e Heon-jun que conversam primeiro sobre a experiência de Heon-jun nos Estados Unidos e depois sobre a *Mulher* de *Mun-ho* (Figura 01).

Os dois homens brigam, por conta de como Heon-jun abraçou de "modo ocidental" Bo-yeong, esposa de Mun-ho, quando ele foi visitar Heon-jun nos Estados Unidos, por fim Mun-ho sai da mesa bravo deixando Heon-jun sozinho. A garçonete entra em cena trazendo mais comida (Figura 02). Heon-jun aproveita a presença da garçonete e pergunta se ela quer participar em seu próximo filme, a garçonete recusa e volta para o caixa e a câmera a acompanha em uma panorâmica para a direita (Figura 03).

A garçonete conversa com a mulher do caixa, que pergunta o que aquele homem queria com a garçonete, enquanto ela responde, a câmera retorna em panorâmica para Heon-jun, a conversa das duas continua a se discorrer, com isso Heon-jun acende um cigarro e faz contato visual com uma *mulher* na rua (Figura 04).

A música tema do filme entra de forma não-diegética e finalmente corta, para a cena seguinte, nós não percebemos isto mas a cena seguinte é um *flashback* de Heon-jun sob seu ponto de vista sobre seu relacionamento com Seon-hwa.

Por volta de 15 minutos depois o filme retorna para o restaurante com o mesmo enquadramento, desta vez com a *mulher* no fundo desde o principio do plano (Figura 05). Desta vez a conversa se desenrola sobre o amor em comum que eles têm no passado pela Seon-hwa, o desenrolar de todo o plano é de um total de 6 minutos.

Heon-jun sai da mesa sob o preceito de que irá revelar algumas fotos, deixando Mun-ho sozinho, a garçonete aparece de novo e desta vez coloca chá na xícara de Mun-ho (Figura 06).

Mun-ho desta vez aproveita a presença da garçonete, para pedir se ela tem interesse em posar nua para ele, já que ele leciona Arte Ocidental



Figura 01: Still do Filme *A Mulher é o Futuro do Homem* (2004)



Figura 02: Still do Filme *A Mulher é o Futuro do Homem* (2004)



Figura 03: Still do Filme *A Mulher é o Futuro do Homem* (2004)



Figura 04: Still do Filme *A Mulher é o Futuro do Homem* (2004)



Figura 05: Still do Filme *A Mulher é o Futuro do Homem* (2004)

em uma universidade, mesmo assim ela recusa do mesmo modo que fez com Heon-jun e vai para o caixa e a câmera a acompanha outra vez (Figura 07).

A garçonete conversa com a mulher do caixa sobre a proposta que acabou de receber, a conversa das duas continuam em cena e a câmera retorna para Mun-ho e a mesma *mulher* do inicio da cena esta de volta (Figura 08), e a mesma música tema do filme toca e somos outra vez transportados para o passado agora sob o ponto de vista de Mun-ho, sobre o seu relacionamento com Seon-hwa.

Depois destes dois *flashbacks* os dois homens Mun-ho e Heon-jun decidem se reencontrar com *Seon-hwa* de novo, e acabam esperando por ela no bar (Figura 09), percebe-se neste ambiente um local mais claustrofóbico fechado por quase todos os lados, a partir deste ponto do filme não há mais *flashbacks* no filme. Depois de um tempo de espera por Seon-hwa, Mun-ho e Heon-jun já um pouco bêbados por conta da bebida começam a contar o que viveram com Seon-hwa e o que ela falava sobre um para o outro, este é um ponto do filme em que os personagens estão nos seus extremos.

A partir do momento em que Seon-hwa chega (Figura 10), a câmera faz uma leve panorâmica para a esquerda desequilibrando o quadro, mostrando assim que a presença de Seon-hwa a partir deste momento mudará completamente o relacionamento entre os dois homens, Seon-hwa diz então não gostar daquele restaurante, e sugere irem para outro lugar.

No momento em que Seon-hwa aparece no presente, os espaços que ela leva Mun-ho e Heon-jun, tornam as composições visuais desta parte do filme em diante cada vez mais tumultuadas e complexas (Figuras 11 e 12).

Estas escolhas de planos refletem diretamente ao estado de espírito em que se encontram os personagens Mun-ho e Heon-jun, instáveis e de uma profundidade cada vez mais decadente.

O modo que o filme nos é apresentado precisamente Observativo (não há um close-up sequer): os personagens são sinceros e crus, sendo que Heon-jun é dramático, inseguro e ciumento, já Mun-ho é egoísta, chantagista e ignorante quanto ao mundo das mulheres,



Figura 06: Still do Filme *A Mulher é o Futuro do Homem* (2004)



Figura 07: Still do Filme *A Mulher é o Futuro do Homem* (2004)



Figura 08: Still do Filme *A Mulher é o Futuro do Homem* (2004)



Figura 09: Still do Filme *A Mulher é o Futuro do Homem* (2004)



Figura 10: Still do Filme *A Mulher é o Futuro do Homem* (2004)

numa certa parte do filme quando Mun-ho está com uma amante tomando banho juntos ele pergunta: mulheres depilam as pernas? E Mun-ho se importa muito mais com o trabalho do que com sua própria esposa, Bo-yeong, que ele conversa apenas por interfone, como no inicio do filme, ou por celular. Bo-yeong nunca aparece fisicamente.

Hong Sang-soo, assim como em todos em seus outros filmes, expõe os homens como imaturos, previsíveis e vão ao encontro das mulheres em maior ou em menor grau apenas com a finalidade de chegarem ao sexo.

Este filme expõe de forma honesta as fraquezas da psique masculina. O nome do filme, *A Mulher é o Futuro do Homem,* pode ser ou não irônico, mas há pouca dúvida de que o futuro esteja realmente longe.



Figura 11: Still do Filme *A Mulher é o Futuro do Homem* (2004)



Figura 12: Still do Filme *A Mulher é o Futuro do Homem* (2004)

REFERÊNCIAS

Asian Wiki. Disponível em <http://asianwiki.com/Hong_Sang-Soo>. Acesso em 25 Junho 2012

Cine Metrics. Disponivel em:<http://www.cinemetrics.lv/movie.php?movie_ID=1404>. Acesso em 24 Junho 2012

HUH, Moonyung. Hong Sang-soo. Seoul: Korean Film Council, 2007

Cine Metrics. Disponivel em:<http://www.cinemetrics.lv/movie.php?movie_ID=10678>. Acesso em 24 Junho 2012

PAQUET, Darcy. **The Hong Sangsoo Page: Introduction.** Disponível em: <http://www.koreanfilm.org/hongsangsoo.html> Acesso em: 17 nov. 2012.

RAYMOND, Marc. **Woman Is The Future Of Man: A Film By HongSang-Soo.** Disponível em:<http://filmofthemonthclub.blogspot.com.br/2009/02/woman-is-future-of-man-film-by-hong.html> Acesso em: 17 nov. 2012.

FILMES CITADOS

Woman is the Future of Man. Hong Sang-soo, 2004, Coreia do Sul, 35mm.

Day a Pig Fell Into the Well. Hong Sang-soo, 1996, Coreia do Sul, 35mm.

Oldboy. Park Chan-wook, 2003, Coreia do Sul, 35mm.

The Host. Bong Joon-ho, 2006, Coreia do Sul, 35mm.

Secret Sunshine. Lee Chang-dong, 2007, Coreia do Sul, 35mm.

3-Iron. Kim Ki-duk, 2004, Coreia do Sul, 35mm.

A Bittersweet Life. Kim Jee-woon, 2005, Coreia do Sul, 35mm.



Serbis (Brillante Mendoza, 2008)

Um olhar "brillante" sobre a vida nas Filipinas

Márcio Renato Costa[1]
Discente do curso de Cinema e Animação da UFPel

O espelho no interior de um quarto modesto reflete as luzes externas que entram através da janela, dando um inusitado efeito de contraluz. Em sua frente uma garota nua enxuga-se após o banho, penteia os cabelos e, subitamente, se põe a fazer caras e bocas sensuais para o espelho, sussurrando *"I love you"* enquanto suas mãos percorrem o seu corpo adolescente. Esta é a cena inicial de *Serbis* (2008), filme que deu projeção internacional para o filipino Brillante Mendoza e nela o diretor já diz a que veio, deixando claro o quanto o ambiente influi no indivíduo. A garota é Jewel, neta de Nanay Flor, a matriarca da família Pinela, que junto de seus filhos dirige e habita um antigo prédio de cinema no centro de Manila - capital das Filipinas - que hoje dedica-se somente à exibição de filmes pornográficos. É esse o parâmetro de mulher para a jovem que cresce em meio aos cartazes de musas do cinema erótico, do mesmo modo que *"I love you"* se torna mais sonoro e sensual do que a frase em seu idioma natal.

Alheio à família Pinela, o cinema - que não por acaso possui o nome de *"Family"* - funciona não apenas para a exibição de filmes que atiçam a libido dos espectadores, mas também como um bordel, onde travestis e michês oferecem seus serviços para um assíduo público em sua maioria homossexual. De uma maneira simplista poderia ser dito que o título *Serbis* - que significa "serviço" em filipino - advém dos prostitutos que utilizam a palavra na busca por clientes, literalmente perguntando se eles desejam um "serviço"; porém, o filme remete a uma visão mais profunda e está ligado ao trabalho que é manter uma família unida, um negócio fracassado em funcionamento e as esperanças e os sonhos vivos.

Não são poucas as coisas que abrimos mão em nome da família, daqueles que dependem de nós. A partir de um dia na vida do

1 - macdin_hq@hotmail.com

clã Pinela, com seus personagens singulares e verossímeis, Brillante Mendoza levanta uma série de questões a respeito da vida em Manila, da pobreza, da violência, dos dramas e conflitos pessoais

Apesar do trabalho de Mendoza ter a intenção de retratar o cotidiano das pessoas que vivem nas grandes cidades Filipinas, de maneira alguma o dia registrado no cinema Family pode ser considerado corriqueiro ou comum. Esse é um dia daqueles em que pequenas decisões mudam o rumo de toda uma família. A matriarca Nanay está às voltas com o fim do processo que moveu contra seu ex-marido, com acusação de bigamia; o filho Alan engravidou a namorada e procura o melhor momento para contar a sua mãe; a filha Nayda vive uma crise no casamento e sofre por - na ausência da mãe - ter a tarefa de manter o negócio da família em atividade; Ronald - outro dos filhos de Nanay - responsável pelo projetor do velho cinema, envolve-se sexualmente com os travestis que fazem ponto no local, indiferente às críticas dos demais familiares; o marido de Nayda toma conta do pequeno bar que funciona em uma das entradas do estabelecimento e os filhos do casal - Jewel e Jonas - crescem em ambiente inapropriado para crianças, o garoto - na faixa dos seis anos - brinca em meio aos travestis, muitas vezes presenciando cenas de sexo que ocorrem dentro da sala de exibição.

Com esta família em destaque, no entanto, sem protagonista, a câmera segue cada personagem - alternando de um para outro - percorrendo os corredores estreitos e grandes escadarias do decadente edifício que em seus anos áureos possuiu três salas de exibição e agora com apenas uma em atividade, mostrando os trabalhos rotineiros destes indivíduos, como o manuseio do antigo projetor, lavar roupas cuidando para não misturar as cores, até mesmo a desentupir o banheiro inundado do cinema. Há também situações inusitadas que colaboram para movimentar o filme em momentos-chave, como quando um ladrão invade o cinema fugindo de um policial e percorre os diferentes ambientes do prédio até ser capturado; em outro momento uma cabra atravessa um buraco na parede do cinema e invade a sala de exibição, sendo perseguida pelos espectadores do filme; em ambos os momentos a câmera literalmente corre freneticamente, acompanhando a ação, mantendo o mínimo de cortes, como no restante do filme. Mendoza demonstra também um olhar poético apurado para testemunhar situações simples, porém,

que representam muito na construção psicológica dos personagens; por exemplo, a matriarca nua, sentada no chão, tomando banho a partir da água de uma torneira ou então Alan - que é um artista talentoso, com o quarto abarrotado de pinturas feitas por ele, na sua maioria de mulheres nuas, como as exibidas nos cartazes dos filmes espalhados pelo cinema - cobrindo de tinta branca uma das paredes rabiscadas do prédio.

Outra característica marcante de *Serbis* e do cinema produzido por Brillante Mendoza é a representação explícita dos temas tratados. Como a prostituição é um assunto importante neste filme, o que não falta são cenas de sexo, tanto hétero quanto homossexual. No entanto, segundo Mendoza, nada de forma gratuita e muito menos pela simples intenção de chocar o público, para ele o importante é retratar algo que acontece e que é importante na história que quer contar[2]. Essa intenção se mostra evidente nas cenas citadas, não há nada de sensual ou erótico, o sexo não é apresentado de maneira bonita ou excitante, é apenas sujo e triste. Não há dúvida que o filipino é um diretor provocador e indicado para espectadores de estômago forte, não apenas pelo sexo explícito ou violência desumana, mas sim pelas situações representadas em seus filmes, que mostram extremos de pobreza e dramas familiares, tudo apresentado com uma abordagem realista e crua.

O espectador com pouco conhecimento a respeito da cultura filipina deve estranhar o catolicismo presente em *Serbis*, porém, vale ressaltar que as Filipinas são um país majoritariamente cristão, diferente dos demais países da Ásia. E a religiosidade de forma sutil é figura constante no filme de Mendoza, através das imagens de santos distribuídos pelos cômodos do prédio, ladeadas por imagens de mulheres sensuais dos pôsteres de filmes eróticos, o terço nas mãos de Nanay, detalhes em freiras que passam pela rua, uma procissão católica no desfecho do filme e, mais surpreendente, em um dos filmes eróticos que acompanhamos, cenas de um homem seminu que se faz passar pelo arcanjo Miguel em uma luta para defender uma jovem donzela das garras de um homem diabólico.
No final do dia, as coisas não terminam da melhor maneira para

2 - "Se faço um filme sobre tortura, não posso esconder isso, fingir que não existe. A intenção não é chocar, é retratar algo que acontece"- Brillante Mendoza em entrevista para Leonardo Cruz, da Folha de São Paulo, em referência as cenas de sexo e violência em sua obra.

a matriarca Pinela, a mulher perde o processo, seu ex-marido é absolvido das acusações e, ao chegar em casa, descobre que será novamente avó, que seu filho Alan engravidou a jovem namorada. Como uma tradicional chefe de família, a personagem não se abala, assume o comando de ambas as situações. Apenas se permite chorar naquela que talvez seja a mais bonita cena do filme, quando ao recolher as roupas que estavam estendidas na lavanderia do prédio, percebe que está com os pés dentro da água, molhando os sapatos novos... e essa acaba sendo a gota d'água que faz o copo transbordar, dando lugar a todos os sentimentos reprimidos.

O trabalho visual imposto por Mendoza também é algo marcante, seus filmes flertam com a ficção e o documentário, apropriando-se daquela que é uma das principais características da linguagem documental: a câmera na mão. Desde a década de 1960, quando os equipamentos se tornaram mais leves, possibilitando - por exemplo - boletins de guerra transmitidos por repórteres nas áreas de conflito, a câmera tremida é evidência do real, sinônimo de imagem não ensaiada. Assim é também o trabalho do diretor filipino, o cineasta está sempre com a câmera no ombro, acompanhando os personagens em longos planos-sequência, descrevendo os ambientes, etc.

> É consciente. É para ser assim. Quero mostrar o meio em que as personagens vivem. A forma como elas interagem também com os lugares. E é uma forma de mostrar que as pessoas nas Filipinas estão enjauladas.[3]

Com as imagens sempre em movimento, seguindo o ritmo do filme - das ações que acontecem a sua frente, às vezes de maneira tranquila e em outra mais frenética - estas imagens trazem indícios da gestualidade humana, do cinegrafista que às vezes corre e em outras sobe escadas com a câmera na mão. Outros aspectos aproximam o cinema de Mendoza com a estética do documentário, em seus filmes não há iluminação artificial e isso produz uma fotografia que varia entre claros e escuros, com momentos de completo obscuridade, como por exemplo em *Kinatay* - filme que lhe rendeu o prêmio de melhor diretor no Festival de Cannes de 2009 - quando dentro de um automóvel uma prostituta é estuprada e assassinada por policiais corruptos. A intervenção sonora é fundamental na construção da

3 - CÂMARA, Vasco. Vamos correr em direcção a Brillante Mendoza. Disponível em http://ipsilon.publico.pt/cinema/entrevista.aspx/id=248744

tensão, em seus filmes o som ambiente - do trânsito e das conversas periféricas - está sempre presente, criando uma cacofonia dos sons típicos de uma grande cidade.

> Quando jornalistas europeus ou americanos me questionam sobre isso, pergunto-lhes se alguma vez estiveram nessa parte da Ásia. É assim que as coisas se passam. É preciso berrar, porque não se consegue ouvir o que as pessoas dizem. É o som da vida.[4]

O processo documental não está apenas no estilo com a câmera e outros aspectos técnicos, mas também na pesquisa dos temas, frequentando ambientes e conversando com as pessoas que vivem de maneira parecida com aqueles que Mendoza irá retratar em película. É assim desde seu primeiro filme - *O Massagista* (Masahista, 2005) - que para contar a história de um rapaz que trabalha como massagista e prostituto, o diretor percorreu as saunas de Manila, entrevistando e conhecendo rapazes que se prostituem nestes ambientes. O mesmo acontece em *Serbis*, o cinema Family realmente existe no centro de Manila e é administrado por uma família que vive no local, Brillante Mendoza chegou a criar alguns de seus personagens conforme os membros da família que ele conheceu. Do mesmo modo que Nanay Flor, a proprietária do cinema Family real também processou o marido por bigamia, entre outras semelhanças.

Outra característica do diretor filipino é o trabalho com os atores. Brillante forma seu elenco fazendo uma mescla de atores profissionais e não profissionais, passa uma sinopse e fala com eles sobre os personagens. Nunca ensaia, nem diz onde estará a câmera. Os atores têm total liberdade para trabalhar a cena. "Às vezes surpreendo-os: eles não sabem coisas que vão acontecer na cena"[5], conta Mendoza.

Serbis, como toda a obra de Brillante Mendoza, evoca o trabalho de outros diretores do cinema independente contemporâneo, que assim como o filipino fazem sucesso em festivais mas estão longes das grandes plateias dos filmes *mainstream*. Aproximando com a realidade sul-americana, podemos comparar o trabalho de Mendoza

4 - CRUZ, Leonardo. Brillante Mendoza apresenta sete longas em festival em SP. Disponível em: http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u625180.shtml

5 - LOLA, Alambique Filmes. Kit press. Portugal. Publicação para divulgação de Lola. Disponível em: alambique.pt/uploads/dossiers/lola_-_di1.pdf

com os filmes do argentino Lisandro Alonso. Ambos trabalham a estética do tempo real, na fronteira com o documentário, através de planos longos com a câmera na mão, retratando o cotidiano de pessoas simples em países do terceiro mundo.

O filipino é o grande nome em ascensão no circuito de cinema de autor, mas, afinal, quem é Brillante Mendoza? Um homem que segue seus instintos, assim pode ser definido o diretor, não apenas na escolha de seus projetos mas também na coragem para abandonar uma carreira de sucesso no mercado publicitário e se aventurar no mundo cinematográfico. "Tinha uma vida boa, ganhava muito dinheiro, mas queria mudar, assumir riscos. E descobri uma fome de cinema, uma energia que nunca tive na publicidade."[6]

Brillante Mendoza nasceu no ano de 1960, em San Fernando - Provincia de Pampanga, nas Filipinas. Cresceu em uma família numerosa e muito cedo se interessou por arte, quando jovem estudou na faculdade de Belas Artes local. Após formado foi contratado por uma agência de publicidade de Manila para trabalhar no departamento gráfico, a mudança para a capital representou a grande guinada na vida de Mendoza, lá o jovem trabalhou com televisão e teatro, além da publicidade. Entre 1990 e 2004 fez projetos para grandes empresas e tornou-se um dos principais nomes do ramo nas Filipinas. Em 2005 estreia como diretor de cinema, produzindo nos últimos sete anos a incrível marca de dez filmes - *O Massagista* (Masahista, 2005), *Manoro* (2006), *Kaleldo* (2006), *John John* (2007), *Tirador* (2007), *Serbis* (2008), *Kinatay* (2009), *Lola* (2009), *O Útero* (Thy Womb, 2011) e *Em nome de Deus* (Captive, 2012) - todos eles atraindo a atenção da crítica e concorrendo aos principais festivais internacionais. Mendoza atribui a grande produtividade ao prazer e à euforia em fazer cinema e também por já ter um produtor fixo. Mas nem sempre foi assim, o diretor financiou seus primeiros filmes com dinheiro do próprio bolso e, ainda hoje, seus filmes são realizados em colaboração com estúdios franceses.

Mas apesar de toda a projeção internacional, Mendoza não tem mercado em seu país, os filipinos não assistem a seus filmes e isso se dá pelo seu estilo pesado, que apresenta aspectos terríveis do cotidiano nas Filipinas, porém, o diretor se orgulha de ser um dos poucos que retratam a realidade e diz que não está aqui para acalmar os espíritos; segundo ele os espectadores "devem regressar para

6 - Idem.

suas casas ainda com a dor das personagens gravada no espírito"[7]. Esta estética de cinema não agrada todos, muito menos aqueles que possuem as rédeas do poder, incumbidos de mudar a realidade do povo sofrido, com isso apenas após muita pressão da imprensa local a presidente do país Gloria Arroyo parabenizou Mendoza pelo prêmio em Cannes. O diretor não se abala e resolveu o problema de distribuição exibindo seus filmes diretamente em universidades para estudantes.

No final de *Serbis*, a matriarca Nanay diz que "há muitas coisas por consertar neste cinema" e assume a bilheteria, sem um espectador no aguardo para comprar ingresso. O recado está dado, há muita coisa para consertar na sociedade filipina e Brillante Mendoza estará lá produzindo, apontando os problemas e mostrando o fruto de suas observações, mesmo que não tenha alguém para assistir.

---

7 - "Alguns espectadores poderão não suportar estar implicados numa história criminosa e estar no meio destas bestas durante uma hora e meia, mas eu não estou aqui para acalmar os espíritos; eu coloco muita responsabilidade no público. Devem regressar a casa ainda com a dor das personagens gravada no espírito, os dilemas morais, a tragédia de uma situação que lhes escapa." – Brillante Mendoza em entrevista para Sara Pais, encartada no catalogo do evento promovido pela Culturgest.

BIBLIOGRAFIA

Alambique Filmes, Lola. Kit press. Portugal. **Publicação para divulgação de Lola**. Disponível em: alambique.pt/uploads/dossiers/lola_-_di1.pdf

Alambique Filmes, Kinatay. Kit Press. Portugal. **Publicação para divulgação de Kinatay.** Disponível em: alambique.pt/uploads/dossiers/kinatay_-_di1.pdf

CRUZ, Leonardo. **Brillante Mendoza apresenta sete longas em festival em SP**. Disponível em: http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u625180.shtml

CÂMARA, Vasco. **Vamos correr em direcção a Brillante Mendoza.** Disponível em: <http://ipsilon.publico.pt/cinema/entrevista.aspx/id=248744>

CULTURGEST, **Programação Zero em Comportamento**. Catalogo. Lisboa, Portugal. Publicação para divulgação de Festival em homenagem a Brillante Mendoza. Disponível em: <www.culturgest.pt/docs/BrillanteMendoza_FSlite.pdf>

CÂMARA, Vasco. **Um bing bang chamado Brillante Mendoza.** Disponível em: <http://ipsilon.publico.pt/cinema/filme.aspx?id=248864>

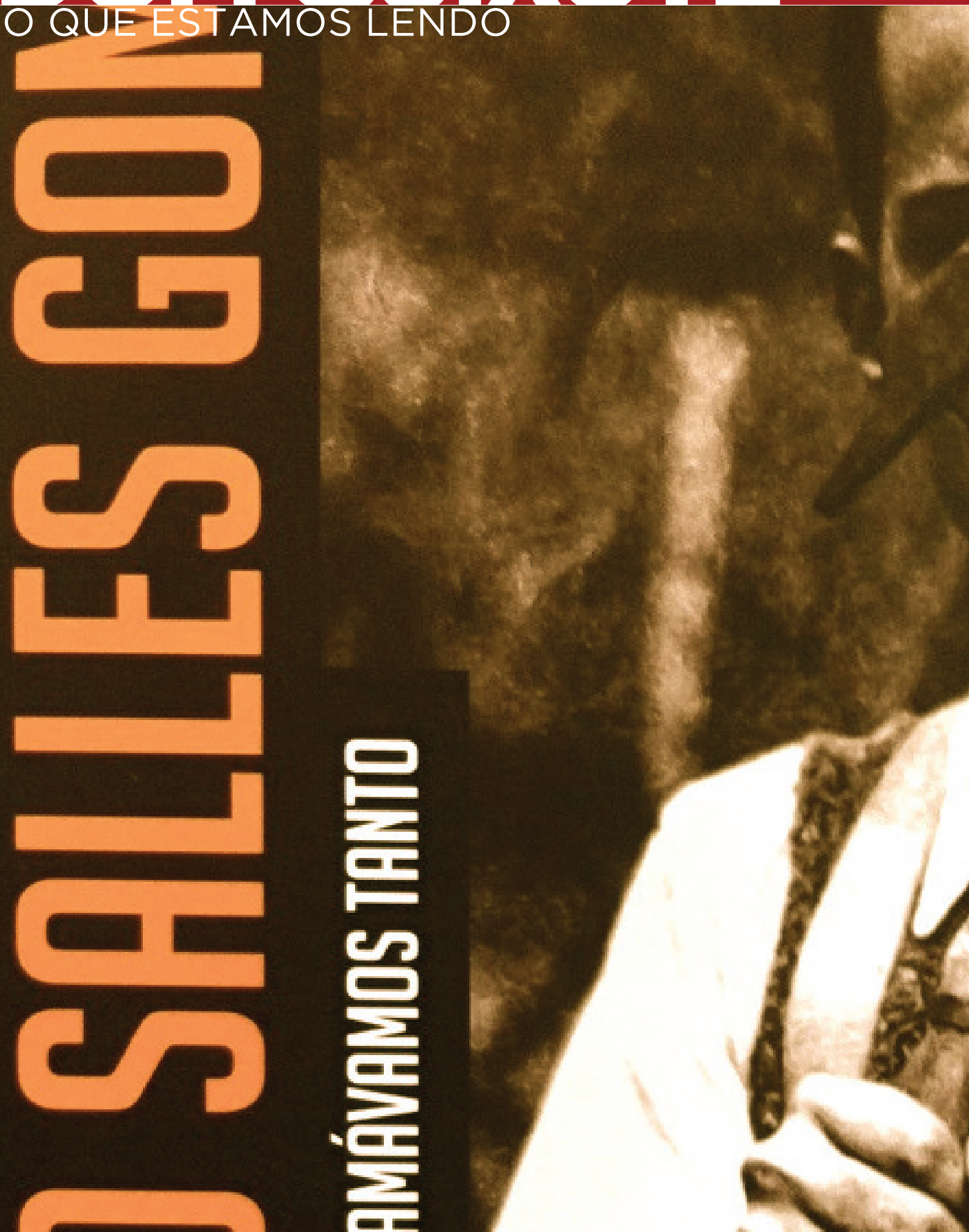
MIRANDA, Marcelo. **Cobertura: Serbis, de Brillante Mendoza.** Disponível em: <http://www.filmespolvo.com.br/site/eventos/cobertura/758>

MIRANDA, Marcelo. **Cobertura: Kinatay, de Brillante Mendoza.** Disponível em: <http://www.filmespolvo.com.br/site/eventos/cobertura/761>

TORRES, Bolivar. **Entrevista com Billante Mendoza.** Disponível em: <http://lesantipops.wordpress.com/210/06/28/88/>

DOM QUIXOTE

O QUE ESTAMOS LENDO





Palavra de roteirista

Cíntia Langie
UFPel

Quem é ou quer ser roteirista de cinema geralmente fica fadado a buscar informações sobre o campo nos poucos (e nem sempre bons) manuais de roteiro, a maioria deles escritos por autores norte-americanos. Despontando como um presente aos amantes do roteiro, o livro "Palavra de roteirista", de Lucas Paraizo, ganha força ainda maior, pois vem suprir essa demanda por leituras que realmente contribuam com quem opta por escrever histórias para cinema. E o melhor de tudo é que o livro traz, além de uma série de informações sobre o que é ou não um roteiro, um ponto de vista bastante interessante sobre o nosso cinema, o cinema brasileiro, comentado por quem vive e trabalha nesse meio.

Lucas Paraizo é roteirista, ministra aulas de roteiro, no Rio de Janeiro, e um curso anual de roteiro na Escola EICTV San Antonio de los Baños, em Cuba. Sempre muito interessado pelo seu campo de trabalho, buscou realizar uma pesquisa com quem já vive da profissão de roteirista no Brasil. "Palavra de roteirista" deriva de um trabalho audiovisual de documentário feito por Lucas, intitulado "O roteirista". O filme de 51 minutos reúne depoimentos de 32 autores do cinema nacional, depoimentos muito bem selecionados e editados de forma poética, tornando o documentário sensível e interessante não só para profissionais do meio, como para o público em geral.

No livro, Lucas selecionou 20 dos roteiristas participantes do documentário e dispôs, em 344 páginas, as entrevistas na íntegra com cada um desses cineastas-escritores, dentre eles Bráulio Mantovani, Jorge Furtado, Hilton Lacerda, Marçal Aquino, Jean-Claude Bernardet, entre outros. "Palavra de roteirista" foi lançado pela editora TZ em 2011 e traz um prefácio escrito pelo cineasta José Padilha (*Tropa de Elite 1 e 2*).

As perguntas selecionados por Lucas para compor o projeto são as mesmas para todos os escritores. E essa estratégia permite que o leitor possa acompanhar diferentes e variadas opiniões sobre tudo aquilo

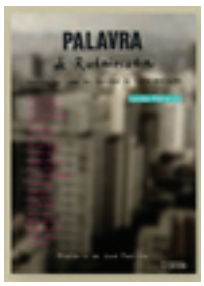
que envolve a profissão de roteirista: desde questões formais, passando pelo método de trabalho de cada um dos entrevistados, chegando ainda a questões mais técnicas, como as diversas possibilidades narrativas para se criar um enredo e as relações entre o roteirista e os demais profissionais de uma equipe cinematográfica.

O livro, além de servir como inspiração para escrever roteiros, mostra ao leitor como existem talentosos profissionais nesse ramo no Brasil. Profissionais esses que muitas vezes são desconhecidos do grande público. No final da obra, Lucas traz a filmografia de cada roteirista, o que ajuda o leitor a ter um panorama geral de quem escreve e pensa o cinema brasileiro na contemporaneidade.

Com esta leitura, constata-se que a profissão de roteirista é muito viável, com vasto mercado de trabalho no Brasil, e que precisa ser cada vez mais valorizada. Como muitos entrevistados afirmam no livro, o roteirista é o primeiro a enxergar o filme. E, além de muita criatividade, aquilo de que ele mais precisa é ter disciplina formal para colocar esse filme imaginário no papel de forma clara e descritiva para que toda uma equipe possa fazer seu trabalho de modo criativo e autoral.

Após a leitura, algumas ideias permanecem na memória: um roteirista é mais um cineasta que um escritor; escrever para cinema é pensar em ações e imagens e não em palavras; e, por último, que um filme é uma obra coletiva e que o roteirista não é mais nem menos que nenhuma outra função, é sim um dos autores de um filme. Boa leitura!

Palavra de roteirista
Lucas Paraizo
TZ Editora, 2011.



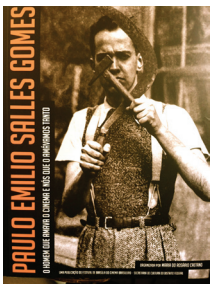
Amar o cinema - amar quem ama o cinema

Ivonete Pinto
UFPel

O título enorme "Paulo Emilio Salles Gomes – O homem que amava o cinema e nós que o amávamos tanto", guarda plena sintonia com a o tamanho da obra de Paulo Emilio (1916-1977). Crítico, pesquisador, professor, escritor, militante político, preso político, exilado, agitador cultural até os últimos dias. Sua obra permanece viva através dos livros ("Cinema: trajetória no subdesenvolvimento", é um clássico), da Cinemateca Brasileira, que criou, do Festival de Cinema de Brasília, que ajudou a fundar, dos cursos de cinema da Universidade de São Paulo e da Universidade de Brasília, que foi responsável direto. E permanece na memória das gerações que conviveram com ele e das que de alguma maneira sofreram sua influência.

É o que mostra o livro organizado pelo jornalista, pesquisadora e crítica de cinema Maria do Rosário Caetano. Ela também, tal qual Paulo Emilio, é uma missionária do cinema brasileiro. Mineira que passou por Brasília e mora em São Paulo há duas décadas, é uma militante do cinema nacional, capaz de abraçar causas ao estilo pauloemiliano (sua mais recente é promover uma boa bilheteria para *Gonzaga de Pai para Filho*). Com este perfil, não haveria pessoa mais indicada a organizar um livro que, dada a impossibilidade de dar conta com profundidade de todas as facetas de Paulo Emilio, ao menos conseguisse iluminar partes destas facetas. Rosário convidou a colaborar no livro figuras como Ismail Xavier, Jean-Claude Bernardet, Inácio Araújo, Walnice Nogueira Galvão, José Inácio de Melo Souza e Carlos Augusto Calil. Entre artigos, depoimentos e entrevistas, este é um livro cuja paixão pelo cinema e por Paulo Emilio está em cada entrelinha, como na reedição do revelador texto de Lygia Fagundes Telles, a escritora com quem Paulo Emilio foi casado e, juntos, escreveram *Capitu*, um roteiro que dialoga frente a frente com Dom Casmurro. Até a união com Lygia é um item que engrandece a biografia do homenageado. Pena que Paulos Emilios são como os André Malraux: não se encontram fácil por aí.

Paulo Emilio Salles Gomes – O homem que amava o cinema e nós que o amávamos tanto
Maria do Rosário Caetano (org)
Festival de Brasília/Secretaria do Distrito Federal, 2012



A audiovisão de Michel Chion

Gerson Rios Leme
UFPel

O livro *A Audiovisão: som e imagem no cinema*[1], do músico francês Michel Chion, ganhou tradução para o português lançada em 2011 pela editora Texto e Grafia, de Portugal. A obra faz parte da coleção MI.MÉ. SIS, que contribui para questões variadas no campo audiovisual e conta com publicações como *O ator de cinema*, de Jaqueline Nacache, de 2012, bem como o título *Compreender o cinema e as imagens*, de Rene Gardies, de 2008, entre outros.

A publicação vem somar para o aprofundamento no estudo sistemático na relação entre som e imagem, área que vem sendo promissor objeto de estudo no campo do audiovisual.

O texto objetiva o despertar da atenção sonora do leitor a partir de uma estruturação complexa fazendo o uso de neologismos e adaptações de termos advindos da música, porém, é centrado em apoiar claramente a construção da percepção do que o autor denomina de AUDIOVISÃO. Deste modo, discorre explanando que o termo é forjado a partir da constatação de que "os filmes, a televisão e os *media* audiovisuais em geral não se dirigem apenas à visão" e que "suscitam no espectador – no seu <<audioespetador>>, uma atitude perceptiva específica" (Chion, p.7), que nem sempre é compreendida como uma ferramenta criativa ativa pelo espectador, bem como pelos realizadores.

O conteúdo do trabalho é estruturado em 10 capítulos, que problematizam os temas dividindo-os em duas grandes seções: o contrato audiovisual e para além dos sons e das imagens. A primeira parte traz os seguintes títulos: 1. Projeções do som sobre a imagem; 2. As três escutas; 3. Linhas e pontos; 4. A cena audiovisual; 5. O real e o reproduzido; 6. A audiovisão oca.

Na sequência, a segunda parte é organizada conforme os assuntos: 7. Digno de nome sonoro; 8. Televisão, clipe e vídeo; 9. Para um áudio-

1 Titulo original: *L'audio-vision: son et image au cinema.*

logo-visual; 10. Introdução a uma análise audiovisual.

Além desta estrutura, há o aprofundamento em subtítulos específicos em cada trecho, onde são apresentados conceitos e reflexões do autor acerca da relação entre áudio e vídeo. No capítulo 1, Projeções do som sobre a imagem, os tópicos abordados são dispostos com os assuntos norteadores: I. A ilusão audiovisual; II. O valor acrescentado: definição; III. Valor acrescentado pelo texto; IV. Valor acrescentado pela música; V. Influências do som sobre as percepções de movimento e de velocidade; VI. A influência do som na percepção de tempo na imagem e VII. Exemplo de reciprocidade do valor acrescentado: os sons do horror.

Já o capítulo 2, As três escutas, divide-se em: I. A primeira atitude da escuta: a escuta casual; II. A segunda atitude da escuta: a escuta semântica; III. A terceira atitude da escuta: a escuta reduzida e IV. Escutar/ouvir e ver/olhar.

Linhas e pontos é o título do capítulo 3, que é estruturado da seguinte forma: I. A questão do horizontal e do vertical; II. O som e a imagem relativamente à questão da montagem; III. O som na cadeia audiovisual e IV. O ponto de sincronização, a síncrese.

O capítulo 4, A cena audiovisual, é organizado em: I. Existe uma cena sonora?; II. Magnetização espacial do som pela imagem; III. A Acusmática; IV. A questão do fora de campo, V. A exceção da música; VI. Fora de campo relativo e fora de campo absoluto; VII. A extensão e VIII. O ponto de escuta.

Na sequencia, o capítulo 5, O real e o reproduzido, divide-se em três partes: I. A ilusão unitária; II. Problemática da reprodução sonora e III. Representação e reprodução.

A audiovisão oca é o título do capítulo 6, que traz os tópicos: I. O além da imagem; III. O acúsmetro; IV. A suspensão e V. Visuais do ouvido, auditivos do olho[2].

O capítulo 7, Digno do nome de sonoro, traz os assuntos: I. Sessenta anos de lamentos; II. Uma definição ontologicamente visual; III. Efeitos diretos ou indiretos do som multipistas e IV. Para um cinema sensorial.

2 Nesta edição utilizada para a resenha há uma atribuição equivocada da numeração referente aos subtítulos do capítulo 6, optei por trazê-la conforme o original e, sendo assim, não há o item II.

Ainda, o capítulo 8, Televisão, clipe e vídeo, é estruturado em: I. A televisão: um acréscimo de imagem; II. O desporto acústico; III. A boca e o vídeo e IV. A rádio com imagens.

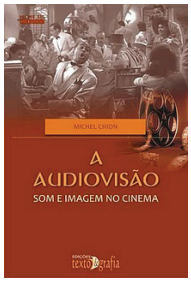
Para um áudio-logo-visual é o tema do capítulo 9, organizado em: I. Liberdade de texto no cinema mudo; II. A fala-teatro; III. A fala-texto; IV. A fala-emanação e V. Uma integração infinda.

Finalizando a obra, o capítulo 10, Introdução a uma análise audiovisual, expõe os assuntos: I. A exigência verbal; II. Processo de observação; III. Esboço de um questionário-tipo; IV. Armadilhas e achados da análise audiovisual: exemplos retirados de um excerto de *La Dolce Vita* de Fellini e V. Análise do prólogo de *Persona*, de Bergman (1965).

O ponto de vista do autor, que estudou com Murray Schafer[3], é construído a partir da pluralidade específica de suas vivências como compositor de música contemporânea[4], professor, realizador e autor, entre outras atividades. Até agora, escreveu mais de 25 livros com foco em música e cinema, destacando-se ainda no campo do audiovisual, o livro *The voice in cinema*, de 1999, analisando o uso da voz humana por diretores como Fritz Lang e Alfred Hitchcock, entre outros.

O cenário que se forma a partir do texto, em suma, é que "não <<vemos>> a mesma coisa quando ouvimos; não <<ouvimos>> a mesma coisa quando vemos" (Chion, p.7), ou seja, as percepções sonora e visual coexistem, somando-se, transformando-se e influenciando-se simultaneamente de modo otimizado se forem compreendidas em suas particularidades.

A audiovisão: som e imagem no cinema
Michel Chion
Texto e Grafia, Portugal, 2011
Coleção MI.MÉ.SIS nº8



3 Compositor e pesquisador francês que criou o termo paisagem sonora –*soundscape* – na década de 60, autor da obra *A afinação do mundo* (2001), entre outras.

4 O autor é compositor e estudioso do campo da música eletroacústica e música concreta.

Desenho para animação

Vivian Herzog[1]
UFPel

Tendo em vista a escassez de publicações sobre animação em língua portuguesa, cabe destacar o lançamento recente de uma obra que vem ao encontro da relação entre desenho e animação. *Desenho para Animação* foi editado originalmente em inglês em 2009 e este ano foi traduzido e publicado pela editora Bookman compondo assim o terceiro livro da série Animação Básica, juntamente com outros dois títulos como *Animação Digital* e *Stop Motion*. Os autores Paul Wells, Joanna Quinn e Les Mills trabalharam em conjunto nesse projeto. Assim, o trabalho coletivo é composto pela mistura de três pontos de vista: a abordagem prática e intensa vinda dos desenhos de observação de Joanna Quinn, as ideias sobre narrativas de Les Mills e o panorama de produções com ênfase no desenho pontuado por Paul Wells.

Joanna Quinn traz a alegria e vivacidade que existe em seus trabalhos, mostrando-nos a força que o desenho exerce enquanto projeto e elaboração em seu processo de concepção. Tal abordagem aparece especialmente nos dois primeiros capítulos intitulados: *Pensando o desenho* e *Prática*. Nestes, a forma com que Quinn trabalha o desenho aparece desde os exemplos retirados de seus *sketchbook*s até alguns frames de animações como *Girls Night Out* onde sua personagem recorrente *Baryl* é desenhada com movimentos exagerados que lembram os olhos saltados dos seres animados de TexAvery. *Beryl* é uma senhora de meia idade que foge aos padrões do que seria uma mulher conservadora e recatada. Ela é alegre, vívida, intensa e experimenta seu corpo e sua sexualidade em experiências como a que é exposta em *Girl Night Out* em que *Beryl* vai a um clube de *strip-tease* masculino com as amigas e acaba deixando o dançarino completamente vulnerável ao retirar a sua minúscula tanga.

Através desses dois primeiros capítulos somos apresentados a forma com que a animadora se aproxima do movimento humano, tão

1 vivianherzog@gmail.com

importante aos seus personagens. Ela nos conduz ao seu processo quando afirma que a parte mais importante para capturar a ideia inicial de uma animação é quando esta se faz presente no *storyboard*. O *storyboard* nada mais é que a primeira visualização da história em termos de enquadramento e movimentos extremos das ações sintetizados através dos quadros principais. As referências para a elaboração de seus trabalhos vem de áreas diversas: quadrinhos, artes e desenho de observação. Artistas como *Honoré Damier*, *Henri de Louse-Lautrec* e *Edgar Degas* entram como personagens importantes nesse processo, uma vez que a partir do olhar de Quinn podemos perceber nos trabalhos desses artistas que o traço se mostra como uma ferramenta para apresentar a mudança de um corpo num determinado tempo e espaço.

Em capítulos como *Procedimentos de pré– produção* e *Desenho e Narrativa*, Les Mills traz a questão de como o desenho pode acelerar a concepção e visualização da narrativa. Nesse contexto, este é visto como experimentação gráfica que extrapola a classificação de desenho animado, termo tido como controverso pelos autores, por ter sido associado ao desenho americano não abarcando assim as experimentações de qualidades visuais originárias de outros meios e produções.

Nos outros dois capítulos intitulados *Desenho e adaptação* e *Desenhando personagens e Concepts* Paul Wells nos conduz a diferentes abordagens do desenho oriundos das artes, dos quadrinhos e de outras manifestações artísticas. Tal concepção é reforçada através de uma espécie de panorama de produções pontuadas por abordagens práticas e estudos de casos da produção de alguns animadores. Os diversos tipos de adaptação, como dos quadrinhos e da ilustração, são apresentados inicialmente como desafios práticos presentes em exemplos como da própria Joanna Quinn que teve de adaptar seu traço ao personagem já existente da campanha publicitária da marca Charmin. Nessa campanha um icônico urso teve de ser reinterpretado pela animadora.

Temos outros exemplos em que as características da linguagem da animação tais como a capacidade de criar mundos imaginários, capazes de se metamorfosear, de nos conduzir a visualização de lugares interiores psicológicos inimagináveis e a própria citação aos

elementos da linguagem cinematográfica são tidos como pontos de partida para a criação de narrativas cinematográficas. Por esta via podemos pensar na animação intitulada *Fancis*, cujo título nomeia o personagem criado e animado pelo coletivo de animação *Let me feel your finger first* (LMFYFF) formado em cursos de Artes de Londres em 1990. *Francis* mostra a transformação de um garoto em desenho animado, apresentando tiques e comportamentos que fazem referência aos maneirismos excêntricos de personagens como o *Pica Pau* e *Mutley*. Em determinado momento *Francis* grita *key frame*, como se estivesse de algum modo conseguindo ter controle e consciência da situação.

A partir desse contexto podemos perceber que *Desenho para Animação* é um livro que consegue conduzir nosso olhar as etapas práticas de pré produção e produção, ao mesmo tempo que aponta para possibilidades de significado e reflexão do desenho exploradas enquanto linguagem gráfica visíveis em exemplos de animações como *O Homem que plantava árvores* de Fréderick Back (1988), *2D or not 2D* de Paul Driessen (2003) e *The Pearce Sisters* de Luis Cook (2007).

Desenho para Animação
Paul Wells, Joanna Quinn e Les Mills
Bookman, 2012.
Série: Animação Básica



ENTREVISTAS

COM QUEM ESTAMOS CONVERSANDO





Fátima Toledo

Direção de atores Entrevista: Fátima Toledo

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

A palavra "preparação de atores" quando mencionada no Brasil automaticamente vem a mente o nome de nossa entrevistada, Fátima Toledo, que é a primeira preparadora de elenco do cinema brasileiro. Iniciou sua carreira nesta função em 1981 a convite de Hector Babenco, no filme "Pixote: A Lei do Mais Fraco" (1981). Toledo trabalhou em boa parte da produção cinematográfica nacional ("Tropa de Elite", "Cidade de Deus", "Céu de Suely", "Cidade Baixa", "Casa de Alice", "Central do Brasil", "Castelo Rá-Tim-Bum", "Linha de Passe", entre muitos outros) e desenvolveu seu próprio "método" de interpretação, baseado na bioenergética, na psicanálise, no auto-conhecimento e na busca sensorial de emoções para interpretar personagens. A Revista Orson conversou com a preparadora de elenco para entender seu processo de trabalho considerado por uns revolucionário e por outros fora do padrão.

ORSON - O que é um Preparador de elenco ?

Fátima Toledo - O preparador de elenco é um assessor da direção em relação aos atores, assim como você tem o diretor de fotografia, o diretor de arte, cuidando de outras partes de outras áreas do filme, o preparador de elenco cuida da área dos atores, no sentido de deixar os, digamos, prontos livres, para o diretor conduzi-lo da melhor maneira possível. Para mim o preparador é o auxiliar da direção. É o que contribui com a direção

ORSON - Sobre a escolha dos atores, a preparação de atores influencia nessa escolha?

Fátima Toledo – Olha, inicialmente não influenciava não, mas agora sim, então às vezes no meu estúdio inclusive fazemos um c*asting*; nós temos uma forma de fazer que já conduz a forma que agente vai trabalhar. Então você tem uma série de fases. A fase da entrevista,

1 - erdfilmes@gmail.com

a fase do teste, a fase da oficina, até você chegar numa preparação. O risco que você corre na preparação é bem menor, porque você já passou por todas estas fases com os atores. Se um diretor escolhe os atores e faz o c*asting* sem a minha preparação, eu peço pra ele pelo menos uma semana de oficina, porque eu preciso saber se aquele ator vai corresponder a exatamente aquilo que estamos buscando. E as vezes os diretores deixam dois atores para um personagem e ai nesta oficina é resolvido quem vai fazer o papel.

ORSON - Antes de fazer a preparação de atores você trabalha com uma oficina?

Fátima Toledo - Se o c*asting* é nosso a gente tem uma série de fases que são trabalhadas. Se o c*asting* é feito por outra pessoa, eu acompanho os testes não ao vivo mas junto com a direção. Então, por exemplo, o diretor gosta de três atores para um personagem, eu digo para fazer uma oficina para ver com qual ator a gente fica. Se eu puder me assegurar antes de começar uma preparação, melhor. Às vezes eu posso ter problema na própria preparação, eu prefiro evitar isso.

ORSON - Podemos dizer que um exemplo disso que você esta falando aconteceu com o personagem do Zé Pequeno ?

Fátima Toledo - No Zé Pequeno o diretor Fernando Meirelles trabalhou com o pessoal do Nós do Morro, eu não tinha entrado, entrei depois. Passamos uma semana, ou quatro dias avaliando os que já tinham sido selecionados para ver se eles iriam até o fim do trabalho. Antes de começar a preparação. O ator Leandro Firmino, que interpretou o Zé Pequeno, fisicamente era o que o Fernando queria. Inclusive eu também achava, porque aquele físico ia resultar no comportamento dele como personagem. Só que eu falei "Fernando, vamos ver se ele consegue ir até onde agente quer". Então nós passamos um tempo de duas semanas mais ou menos em uma oficina, foi quando eu tive a certeza de que ele conseguiria.

ORSON - A sua técnica é meio polêmica, tem histórias de atores que dizem que pensaram em desistir no meio e tal. Você tem algum comentário sobre isso?

Fátima Toledo - Na verdade essa polêmica é porque é algo diferente. Quando você vai por um caminho diferente cria uma polêmica. Eu vou ser bem sincera, as pessoas que criticam na sua maioria nunca fizeram a preparação comigo. Muitas vezes os atores me dizem que

vêem pessoas falando do método que eu trabalho e eles perguntam "Você já trabalhou com essa atriz?" Digo: Não.
Alguns atores têm uma forma de abordar seus personagens que não é esta, então eu respeito estes atores e se eu tiver que fazer um filme com eles provavelmente eles não participarão da oficina. Agora desistir no caminho, ninguém desiste. As pessoas falam que não quero mais em alguns momentos, mas jamais desistiram.

ORSON - Você tem alguma conversa com o diretor sobre o roteiro?
Fátima Toledo - Na verdade o diretor manda o roteiro pra mim, até inclusive o primeiro tratamento, segundo, terceiro e eu vou acompanhando isso, ultimamente está sendo feito assim. Nesse processo eu vou dando a minha opinião, vou falando o que eu acho, sempre na visão do ator, dos personagens na verdade. Sempre no perfil dos personagens, então eu falo que estou sentindo isso, estou sentindo aquilo. É um trabalho que já vem bem antes. Então, quando começa a preparação eu já conheço a direção e já sei para onde o diretor quer que eu vá. Então eu começo o trabalho de uma maneira mais segura.

ORSON - Quando começa a ensaiar com os atores você não trabalha com o diálogo. Por que?
Fátima Toledo - Eu prefiro não. Só na terceira fase que trabalho o diálogo. Porque as vezes alguns atores, a maioria dos atores que eu tenho trabalhado, ele não vê o filme ele vê o personagem deles. Quando eles fazem a leitura, eles fazem a leitura do personagem e não do filme. E isso isola o ator; de uma certa forma ele acaba se isolando do restante das pessoas que participam do filme. Então eu faço a preparação em três fases. A primeira fase eu dou uma olhada em quem são estes atores. Eu proponho exercícios, para eu fazer um diagnostico se estes atores estão perto ou distante do que vai ser filmado, do que vai ser trabalhado no universo do filme. Segundo movimento, as relações do filme o universo. Então, por exemplo, Cidade Baixa, eu faço todo o jogo de relações que permeia o filme. No terceiro movimento eu faço o levantamento de cena. Então para cada cena, a gente tem um exercício, depois deste exercício eu leio a cena para eles. Eu não dou o roteiro para eles decorarem. Então eles trabalham em conjunto o levantamento de cena e não separados. Nesse momento é que entra a direção e começa a organizar a maneira que ele acha melhor a movimentação deles tanto sensorial como física e geográfica.

ORSON - Nos seus ensaios com os atores já aconteceu de mudar o roteiro?

Fátima Toledo - Sim. Nada é inevitável, pois para fazer o filme "Cidade de Deus", você chama as pessoas daquele universo. É evidente que elas estão muito mais aptas a falar daquele universo do que a gente. Então o preparador de atores tem a composição artística, os atores vem com a verdade. Muitas vezes o que está dito em um roteiro não cabe ali. E os atores descobrem caminhos melhores que deve ser pensados pela preparação de atores e direção. Agora, se é um bom roteiro, a gente acaba sempre voltando para o começo, o diálogo do roteiro.

ORSON - Pode-se dizer que a sua preparação é sempre com o olhar para o roteiro, em como o ator vai entender determinado personagem basicamente pela emoção?

Fátima Toledo - Não, é o olhar do roteiro, do universo do filme. Para que serve este filme? O que a gente quer com ele? É necessário fazer os atores chegarem no filme e não o filme nos atores. Então não tem uma construção de personagens tão racional assim para os atores. Eles vão entrando no universo do filme e aos poucos eles vão encontrando este personagem. Ou seja, na verdade o que acontece é que os atores se revelam, pra a partir daí revelarem os personagens.

ORSON - O que você chama de revelar?

Fátima Toledo - O ator se revela naquela situação do filme no universo do filme, a partir daí se revela o personagem, surge o personagem.

ORSON - Essa revelação seria do tipo de levar o ator a fazer um laboratório?

Fátima Toledo - Eu não vejo como laboratório. Eu vejo como exercícios que a pessoa têm ali dentro daquele universo. O ator deve encontrar o caminho para revelar o personagem através dele .E é por isso que fica mais verídico, mais verdadeiro, porque vem de um comportamento real do ator e não uma cópia.

ORSON - Essa visão você já tem ou constrói junto com o ator?

Fátima Toledo - Eu construo junto com ele, eu já sei aonde eu quero chegar por causa do roteiro, mas eu vou junto com o ator neste sentido. Eu chego até ele para fazermos parecido, então é um trabalho com a contribuição de todos. A condução tem que ser só minha e o objetivo é chegar ao filme. Mas durante este percurso

muitas vezes já desviamos por caminhos que a gente nem imaginava e foram bem melhores. Vou aberta para ouvir, ver, pois de repente o ator traz coisas que a gente nem tinha ideia. Que nem no roteiro tinha essa ideia. E às vezes quando eu faço levantamento de cena, a gente vê cenas que não funcionam. Porque os atores quando entram de verdade naquela cena, percebem que não cabem. Então vou para o diretor e digo: "Poxa, estou com dificuldade nesta cena".
Então a gente olha, modifica. Às vezes é uma cena criada racionalmente e quando você põe o sensorial ela vira outro tom.

ORSON - Você acompanha a gravação no set?
Fátima Toledo - Já acompanhei. Hoje não acompanho mais. Eu deixo os atores absolutamente independentes e livres pra trabalharem com a direção.

ORSON - Os atores ficam mais confiantes quando você acompanha a gravação?
Fátima Toledo - Olha, eu vou te falar uma coisa, inicialmente pode ser até que tivesse essa visão, mas eu lembro de uma coisa que a Hermila Guedes do filme "O Céu de Suely" me falou uma coisa linda e acho que é o que todos eles sentem na verdade. Ela disse: "No dia em que a Fátima foi eu fiquei tão desesperada, me senti só. Descobri que a Fátima tinha me dado algo muito importante, ela me deu a mim mesma. Eu consegui sozinha. Ela e o diretor evidentemente". Então, eu deixo os atores prontos para um diretor, por exemplo, improvisar, mudar. Eles estão livres para o universo do roteiro. Os atores reconhecem que estão à vontade. O diretor pode mudar varias cenas, como eu já vi vários exercícios mudando. Às vezes eu vejo um filme e falo: "Nossa, esta cena não era assim".
Mas como o diretor estava com os atores ali tão disponíveis, começou a criar, pesquisar, descobrir coisas novas. Então o que faço é deixar os atores livres para o diretor trabalhar dentro daquele universo do filme e da melhor maneira que ele quiser.

ORSON - Como funciona o trabalho com a bioenergia?
Fátima Toledo - A bioenergética é uma técnica que tem vários exercícios que nós chamamos de aquecimento estético. Mas na verdade, ele não é um aquecimento é uma preparação para a pessoa ficar mais livre e soltar o sensorial. A bioenergética tem posição de ancoragem. Você fica muito no chão, para evitar viagens. O cinema é uma coisa objetiva. A gente sabe onde a gente quer ir com o nosso

sensorial? Mas sem se perder. É uma técnica que faz muito no chão, te apoia muito no chão. A posição da Bio já é uma posição bem firme de chão. Eu sempre brinco - agente pode ir para o céu com os pés no chão. Então, você dá ancora para os atores, até porque eles têm que repetir 5 a 6 vezes um take cheios de sensações. Eles não podem deixar de repetir, então eles tem que ter ancora. Eles decoram e além de tudo ela faz a liberação energética também e consequentemente sensorial. Às vezes o ator sente muito que ele ta fazendo e não consegue se expressar e a bioenergética auxilia na expressão desta sensação.

ORSON - O que é esse "dar o chão" que você comenta?
Fátima Toledo – É a situação que ele esta vivendo naquele momento. Não é o personagem que vive é o ator. A situação é do personagem, mas quem vive é o ator. Ali ele tem que estar aberto para aquela situação.

ORSON - Você analisa a emoção do personagem?
Fátima Toledo - Eu não falo em personagem, porque o personagem vai sendo apresentado na linguagem do cinema. São tantos fotogramas que vão se criando até o final do filme, a direção de arte, a maquiagem, o figurino. Eles já dizem quem é essa pessoa. Estes elementos já contam quem é, pela roupa que a pessoa vestem, pela casa que a pessoa mora,dentre outros elementos. Assim, o que o ator tem que fazer? Viver, os outros contam e ele vive.

ORSON - A sua preocupação é trazer essa emoção?
Fátima Toledo - Não a emoção, mas a vida.

ORSON - Você concorda que a base do cinema é a emoção? Que o cinema trabalha com as emoções básicas do ser humano?
Fátima Toledo - Não, eu não acredito. Emoção é um negócio muito perigoso. Têm muitos que não têm controle. A emoção significaria um sentimento ou um gosto .Por exemplo: a perda de alguém na vida de não sei quem, a sensação é só a perda, então eu prefiro e acho mais seguro a gente trabalhar com sensação. A emoção eu acho que é do espectador. Porque a hora que ele está vendo uma cena de despedida o espectador tem a memória emotiva das despedidas dele, então ele chora. Os atores e diretores têm que trabalhar com a despedida, o que ela provoca na gente, o abandono, a solidão, a desproteção, o desamparo, mas não a despedida, entendeu? Porque chega uma hora que a pessoa consegue se despedir.

ORSON - O que você trabalha é uma mudança de conceito interessante.

Fátima Toledo – Exatamente, por isso gera polêmica porque eu vejo de outra forma. É uma forma que encontro resistência de alguns e de atração por parte de outros.

ORSON - Geralmente os diretores trabalham com a representação social que o personagem tem dentro da sociedade para um certo grupo social. A sua visão de preparação de atores é bem diferente do que é realizado. Você tem algum livro sobre esse trabalho com sensações?

Fátima Toledo - Sim, eu escrevi um livro, ele era pra ser lançado por uma editora, mas ela começou a dificultar muito pedindo muita autorização em um monte de coisas. O que infelizmente está retardando o processo. Retirei o livro desta editora e estamos vendo uma outra editora. O livro apresenta o processo e o método que realizo desde o filme "Pixote"; que foi a primeira vez que eu usei até os últimos filmes que trabalhei. Este livro fala de como foi lançado este método a partir do filme que veio da minha necessidade, pois em cada filme eu buscava uma coisa diferente.

ORSON - Alguns críticos falam que o seu método só funciona com filmes como "Tropa de Elite" e "Cidade de Deus", filmes de ação. Os últimos filmes que você participou foram de outra temática por exemplo: "O Céu de Suely", Quincas Berros d'Água", Besouro", "A Casa de Alice", dentre outros. O que você tem a dizer sobre isso?

Fátima Toledo - O problema é que estes filmes não bombaram tanto quanto os outros. Os outros ficaram populares, caíram na boca do povo, como "Pixote", "Cidade de Deus" e "Tropa de Elite", então as pessoas começaram a associar o meu método a este tipo de universo apenas. As pessoas não percebem que filmes como "O Céu de Suely", "A Casa de Alice", são filmes poéticos. É outro caminho que tenho que tomar com os atores.

ORSON - Cada filme tem um método especifico?

Fátima Toledo – Não, na verdade eu uso sempre o mesmo. Primeiro eu vou e descubro quem são essas pessoas, com alguns exercícios especiais para isso. Então começo a perceber se esta pessoa está perto ou distante do universo do filme, o nível sensorial do ator é o

mesmo do personagem? Então começo um trabalho bem especifico com o ator, mas sempre dentro do conceito do método que é você esta vivendo isso. Vou adaptando para cada ator ,tem atores mais exigentes, tem outros mais tranquilos, então eu vou adaptando os exercícios mas o raciocínio do trabalho é o mesmo.

ORSON - Em 1992 você trabalhou no filme "O curandeiro da selva" dirigido por Jon McTiernan. Neste filme você preparou o ator Sean Connery?

Fátima Toledo – Fiquei muito nervosa, era o meu terceiro filme, e aí eu pedi a um ator americano para ensaiar com os índios, porque o ator tinha que falar em inglês e os índios tinham que entender. Então eu pedi um ator para me ajudar. Sean Connery me viu trabalhando e pediu para ajudar. Eu tremia....rs, rs... e dizia não, não precisa não.... rs, rs...porque afinal ele era o meu 007. Fiquei nervosa, eu estava começando na vida de cinema. E ele foi um cara incrível, sempre estava lá ensaiando com a gente. Eu fiz os exercícios com ele e com os índios. Geralmente eu faço o levantamento de cena que é a leitura de roteiro, deixo os atores improvisarem e Sean Connery fez tudo o que normalmente os atores fazem e com uma entrega incrível. O que me surpreendeu é que este foi o primeiro filme que me deu crédito inicial, um filme americano, não foi nem brasileiro.

ORSON - O que você chama de entrega?

Fátima Toledo – É o ator se abrir para vivenciar um caminho que ele não conhece. O preparador vem construir o que o ator já conhece. Às vezes o ator faz uma escola diferente, então eu proponho um caminho diferente. Tem atores que vão experimentar este caminho e tem atores que resistem um pouco mais.

ORSON - Você comentou que a preparação que faz deixa o roteiro por último. As falas do roteiro você deixa livre também?

Fátima Toledo – Sim, geralmente eu deixo livre, mas é incrível eles falam o que está ali no roteiro. Eu deixo livre, porém eu faço exercícios que vão motivar a situação do roteiro. Na leitura do roteiro eu tento entender a cena, ou seja, por que esta cena esta no filme? O que ela quer? O que ela significa para este filme? Descubro este foco e crio o exercício para liberar os atores para a ação que a situação pede. Quando o ator vive a situação do roteiro, eles reproduzem aquilo com uma facilidade incrível, e muitas vezes complementam, com uma coisa e outra. As vezes o diretor fala comigo que em certas cenas o

ator precisa falar o que esta no roteiro, que ele não pode deixar de falar isso. Então eu falo que esta bem, pode deixar que vou induzir o ator a viver a situação e falar.

ORSON - O tom da voz, você também trabalha com os atores?
Fátima Toledo – O tom eu trabalho, mas deixo bem na mão dos atores, com o sensorial dele para o diretor fazer a marca de ponto final. Isto é, na mão da direção.

ORSON - Qual a dica que você pode daria para os estudantes de cinema?
Fátima Toledo – O fundamental que eles têm que ter é o um bom roteiro, e atores trabalhados pra este roteiro. Se ele tiver isso o resto é fácil. Mas se ele tiver todo o resto e não tiver os atores trabalhados dentro do universo do filme, ele não fez o filme. E a grande defasagem é que nós não temos nas escolas de cinema a preparação de ator, de direção de ator, temos direção de fotografia, de arte, porque não tem de ator? Ele tem que entender o universo dos atores se não o filme não acontece. O aluno tendo isso como base vai longe. O aluno precisa aprender a olhar para os atores, não como um diretor, mas como um contador de histórias que conversa com os seus personagens. Não é o diretor e o ator , é o contador de historia e as pessoas que participam desta historia. E daí existe uma aproximação uma criação juntos, nas sensações de tudo isso. Agora, se você está contando isso para alguém, você conversa com estas pessoas que são os atores, você conduz estas pessoas a viverem essa história, aí é lindo, e é o que falta no cinema hoje principalmente nos iniciantes.

ORSON - Para que o seu estúdio foi criado?
Fátima Toledo – Ele foi criado há muitos anos, quando eu comecei a fazer cinema e eu percebi que tinha muitos atores que não sabiam nem como andar, estavam perdidos em como fazer cinema. Alguns parados há muito tempo e eles perderam o contato com isso. Falei: "eu preciso montar um estúdio". Montei um na época do Collor quando o cinema quase acabou, mas eu quis esperar porque ninguém vive sem cinema. Enquanto o cinema não voltava eu ficava aprendendo aqui na escola, porque eu não sabia como era uma escola, tive que aprender. Cada vez que eu faço um filme eu volto renovada para casa e tendo descobertas novas, então a casa é quase que um centro onde a gente troca muito, pesquisa muito o trabalho de ator dentro do método, evidentemente.



Linda Seger

Roteiro
Entrevista: Linda Seger

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

Como analisar um roteiro? Como escrever um roteiro? Esta é a pergunta que vários alunos e iniciantes a roteiristas se fazem. Existe uma literatura bem abrangente sobre o tema, porém os clássicos são sempre relidos e comentados, dentre eles Doc Comparato, Sid Field, Marcos Rey, David Howard, Christopher Vogler, Flavio Campos, Luis Carlos Maciel, que são sempre usados em diversas bibliografias sobre roteiro. E nos últimos anos um nome vem aparecendo nesta lista, que é o de Linda Seger, é considerada uma das melhores consultoras de roteiros dos Estados Unidos. Dra. Seger é uma palestrante conhecida internacionalmente na área de roteiro, realizou palestras em mais de 30 países. Dentre os seus clientes destacamos a TriStar Pictures, ABC, CBS, NBC, Disney Animation, Turner Network Television, Matinee Productions, Embaixada de Televisão, Rádio Dinamarca (Canal 1 da Televisão), Trebitsch Company (Hamburgo Studio), ZDF Rede (Frankfurt, Alemanha), Rai Televisão (Roma, Itália), Televisão Sueca, MacGyver. A revista Orson entrou em contato com a Dra Seger que comentou um pouco sobre a sua técnica de analisar os roteiros e saber, afinal, o que faz um roteiro ser bom.

ORSON - Como saber se um roteiro é bom para um público médio?
Seger - Um roteiro é uma arte e um ofício. Ele precisa ser original, mas também precisa ter uma história bem estruturada, personagens tridimensionais, um tema ou uma ideia que apresente fundamentos. Ele também precisa ser visual, o foco é a imagem ao invés da palavra. Alguém pode julgar um roteiro um pouco cedo em seu desenvolvimento, como, por exemplo, através de um enredo ou sinopse, porém no desenvolvimento pode existir problemas. O roteirista tem que perceber se a história é clara e focada. Assim um roteiro é julgado quando é escrito e podemos ver se o escritor é bom no diálogo e na criação de personagens. Pois o investidor que vai julgar o roteiro, se ele vai ou não se comunicar com o público. E só podemos saber disso depois que o filme vira roteiro e o público

responde.

ORSON - Você acredita que existe uma fórmula para escrever um roteiro?
Seger - Nosso escritor deve se adaptar e escrever de acordo com a situação que a história vai precisar. Eu não acredito em fórmulas e regras. Acredito em conceitos e princípios. Eu acredito que um roteiro tem de ser claro e se concentrar no personagem ou na história, é isso que a estrutura faz, mas como trabalhar com a estrutura? Bem como os outros conceitos, depende da história particular e do conhecimento do escritor e do seu talento.

ORSON - O que você leva em consideração na análise de um roteiro?
Seger - Um roteiro é uma combinação de muitos, muitos elementos. Primeiro eu quero ver uma história, e depois quero ver uma estrutura para essa história. Quando eu não vejo uma história ou uma estrutura, meu trabalho como consultor é ajudar o escritor a encontrá-lo. Eu, então, quero ver como os personagens são conduzindo. Por outro lado, garantir que a história seja original. Garantir que será uma historia que as pessoas vão querer assistir por duas horas. Eu quero ter certeza que vai ser uma ideia que está sendo explorada através das imagens e das escolhas dos personagens. Já na história, não podemos simplesmente colocar um monte de cenas que não se conectam. Devemos pensar na passagem das cenas, estilo, gênero, humor, música, o que vai depender do estilo do escritor. É uma forma de arte muito mais difícil que muita gente pensa!

ORSON - Em seu livro "Como Aprimorar um bom roteiro" no capitulo 4 você apresenta " como manter o roteiro em movimento" . Qual o principal problema de um iniciante?
Seger – Acho que é importante manter o roteiro em movimento fazer o público a cada momento saber que algo vai acontecer. Outro problema é não desenvolver bem os personagens, são os dois principais problemas dos iniciantes.

ORSON - Para um roteirista iniciante você sugere adaptar uma historia que já conhece ou criar um roteiro inédito?
Seger - Gostaria de sugerir a um roteirista iniciante um roteiro original primeiro, porque você tem que gastar dinheiro em uma adaptação, principalmente se for de um livro. Outra coisa é que

quando se escreve uma adaptação você tem limites.

ORSON - No seu livro "A arte da Adaptação" você apresenta várias maneiras de se adaptar uma história real para o cinema. Você acha que o cinema ainda não trabalha bem a adaptação de uma vida real para a grande tela? Qual os filmes que você acha que trabalharam bem essa adaptação?

Seger - Eu acho que você está falando sobre adaptação de histórias verdadeiras, histórias de vida, em vez de uma adaptação de peças. Histórias verdadeiras, histórias de vida são muitas vezes mais difíceis do que peças e livros. Em uma adaptação de uma histria de vida você tem que descobrir a história, onde ela está na vida da pessoa. Sobre minhas adaptações de histoórias de vida eu tenho alguns filmes que eu adoro, dentre eles destaco algumas que acho brilhantes, como *Amadeus, A Lista de Schindler, Fique Comigo*. Vi *Argo* recentemente e pensei que era uma história emocionante e muito bem estruturada. Baseado em uma história real. Estou animada com adaptações de vida deste ano.

ORSON - Em uma adaptação de vida real o roteirista pode modificar algumas partes em função da linguagem do cinema ou você acha que deve ser realista com o que aconteceu?

Seger – Eu acredito em seguir a verdade, tanto quanto você pode, mas com cuidado para não perder o drama, não pode perder a necessidade de criar algo cinematográfico também. Isso vai depender muito do contrato que se tem.

ORSON - Como criar plot e subplot, ponto de virada de um roteiro que você analisa?

Seger - Tudo isso deve ser usado de forma a se fazer uma boa história, um bom roteiro, um ótimo roteiro. O difícil é saber usar a química certa, coordenar todas essas técnicas que temos a serviço de um bom roteiro.

NORMAS PARA PUBLICAÇÃO

Para submeter artigos e resenhos para a revista, envie para **revistaorson@gmail.com**
Data de fechamento da próxima edição: **31 de maio de 2013.**

As normas para publicação são:

1. Todos os textos submetidos à revista deverão ser inéditos, tanto em publicações impressas quanto eletrônicas.

2. Os textos devem ser editados em programa compatível com o Windows (Word), em fonte Times New Roman, tamanho 12, espaço entre linhas de 1,5, alinhamento justificado, parágrafo assinalado pelo recuo da primeira linha (Tab), sem numeração de páginas.

3. A extensão mínima para os Artigos é de 8 mil caracteres e a máxima de 35 mil caracteres (com espaço), incluindo notas e referências bibliográficas. As Resenhas deverão ter entre 2 e 5 mil caracteres (com espaço). O Resumo dos projetos de pesquisa na seção Profundidade de Campo deverá ter entre 5 e 8 mil caracteres.

4. Elementos ilustrativos – gráficos, tabelas, imagens, etc. – podem ser acrescentados e não serão computados na extensão máxima do texto. A obtenção dos direitos de imagem e de reprodução está a cargo do autor de cada texto e deve ser encaminhada no prazo de uma semana após a aprovação do texto para publicação.

5. O título do trabalho deve ser centralizado, em negrito, apenas com a primeira inicial em letra maiúscula; o subtítulo (se houver) deve seguir a mesma recomendação. O eventual apoio financeiro de alguma instituição deve ser mencionado em nota de fim de página, inserida com asterisco (e não número) logo depois do título do trabalho.

6. Na linha abaixo do título, deve constar o nome do autor, justificado à direita do texto, sem negrito. Junto ao nome do autor, deve constar a instituição com a qual tem vínculo, e também o tipo de vínculo. Em nota de rodapé, se o autor preferir, pode incluir seu endereço eletrônico para eventuais contatos dos leitores.

7. No transcorrer do texto, deve-se empregar o itálico para termos estrangeiros e títulos de filmes, livros e periódicos. Os títulos de obras audiovisuais e bibliográficas devem ser escritos apenas com a primeira inicial em letra maiúscula. Exemplo sobre filme: "Em Serras da desordem (Andrea Tonacci, 2008), o diretor enfrenta...". No caso de filmes estrangeiros, este deve aparecer com o título original entre parênteses, seguido do nome do diretor e ano de lançamento.

8. As citações de até três linhas devem contar no corpo do texto (Times New Roman, corpo 12), entre aspas duplas. Com mais de três linhas, devem ser destacadas do corpo do texto, sem aspas, em fonte Times New Roman, corpo 10, espaço simples, com recuo esquerdo de 4 cm.
9. As notas, numeradas sequencialmente (sobrescritas, com algarismos arábicos), devem constar no final da página (rodapé), em Fonte Times New Roman, corpo 10, alinhamento justificado, mantendo-se espaço simples dentro da nota e entre as notas.

10. As citações bibliográficas devem ser indicadas no corpo do texto, entre parênteses, com os seguintes dados, separados por vírgula: sobrenome do autor em letra maiúscula, data da publicação, abreviatura de página, número da(s) página(s) – Ex.: (SANCHES, 1986, p. 323-324).

11. Ilustrações – gráficos, tabelas, imagens etc. – devem ser inseridos no texto, logo após serem citados, contendo a explicação em sua parte inferior (legenda), se necessário.

12. As referências bibliográficas devem constar no final do texto, obedecendo às normas da ABNT. Não numerar as obras, empregar alinhamento justificado e espaçamento 1, mantendo-o entre uma obra e outra. Em caso de tradução, citar o tradutor, logo depois do título da obra. Ver os exemplos, a seguir.

13. Os textos devem conter "Resumo" de cinco linhas,em português apenas.

Livros e capítulos de livros:

MANTOVANI, B. et al. Cidade de Deus: o roteiro do filme. Rio de Janeiro: Objetiva, 2003.

PASOLINI, P.P. Abjurei a trilogia da vida. In: Últimos escritos. Tradução de Manuel Braga da Cruz. Coimbra: Centelha, 1977, p. 24-29.

Periódicos

MENA, F. Sob o sol do Recife. Folha de S.Paulo, São Paulo, 23 dez. 2009. Ilustrada,
Caderno E, p. 1.

Sites

VISCONTI, L. Rocco, un seguito di La terra trema. Disponível em: <http://www.cinemaitaliano.net>. Acesso em: 8 dez. 2007.

Obras audiovisuais (por ordem alfabética)

BAILE PERFUMADO. Lírio Ferreira; Paulo Caldas. Brasil, 1997, filme 35 mm.

NOME PRÓPRIO. Murilo Salles. Brasil, 2007,digital.

ORSON

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

DEZEMBRO/2012