avançar

Organização
GLAUCIA ENEIDA DAVINO
FERNANDA NARDY BELICIERI

ROTEIRO X: THE X-SCRIPT

São Paulo
POMELLO DIGITAL
2020

Capa, Projeto Gráfico e Editoração
POMello Digital

Logotipo
Marcos Rizolli e Raphael D'Allanese Durante

Identidade e Site do evento
Anna Cheles e Glaucia Davino

Revisão (Português)
Mônica de Moraes Oliveira

Esta publicação teve o apoio do
Fundo Mackenzie de Pesquisa - MACKPESQUISA –

Copywrite Glaucia Davino, Fernanda Bellicieri.

A responsabilidade pelos textos, opiniões, dados, fontes, citações, imagens, referências utilizadas nos respectivos artigos e demais direitos legais são de inteira responsabilidade de seus autores, em todas as sessões dessa publicação. Tais textos não refletem a opinião dos organizadores da obra, dos editores, da revisora, nem das instituições envolvidas nessa produção.

É permitida a reprodução parcial ou total desta obra, desde que citada a fonte.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

(Câmara Brasileira do Livro, SP,Brasil)

Roteiro X: The X Script / Glaucia Davino, Fernanda Bellicieri, (orgs.). -- São Paulo : Pomello Digital,2020.

Vários autores.
Bibliografia.

ISBN 978-65-990027-0-0

1. Comunicação - Aspectos sociais 2. História e linguagem 3. História nos meios audiovisuais 4. Linguagem audiovisual 5. Meios de comunicação 6. Roteiristas I. Davino, Glaucia. II. Bellicieri, Fernanda.

15-10164 CDD-302.209

Índices para catálogo sistemático:
1. Roteiros e roteiristas : Comunicação : História 302.209

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

COMISSÃO DE HONRA

Chanceler
Rev. Dr. Robinson Grangeiro Monteiro

Reitor
Prof. Dr. Marco Tullio de Castro Vasconcelos

Pró-Reitor de Controle Acadêmico
Prof. Dr. Cleverson Pereira de Almeida

Pró-Reitora de Graduação
Prof.ª Dr.ª Janette Brunstein

Pró-Reitor de Extensão
Prof. Dr. Marcelo Martins Bueno

Pró-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação
Prof. Dr. Felipe Chiarello De Souza Pinto

Pró-Reitor de Planejamento e Administração
Prof. Dr. Luiz Carlos Lemos Júnior

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

COMISSÃO INSTITUCIONAL

CENTRO DE EDUCAÇÃO, FILOSOFIA E TEOLOGIA – CEFT

Diretor

Prof. Dr. Mário Sérgio Batista

Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura

Profª. Drª. Rosana Maria Pires Barbato Schwartz

Coordenador de Atividades Complementares e Extensão

Prof. Me. Lindberg Clemente de Morais

COMISSÃO INSTITUCIONAL

CENTRO DE COMUNICAÇÃO E LETRAS – CCL

Diretor

Prof. Dr. Marcos Nepomuceno Duarte

Coordenador de Atividades Complementares e Extensão

Prof. Dr. Perroti Pasquale Pietrangelo

COMISSÃO CIENTÍFICA

Adelina Maria Pereira da Silva
Alcides Freire Ramos
Alexandre Kieling
Almir Almas
Artlete dos Santos Petry
Daniel De Thomaz
Debora Burini
Denis Porto Renó
Érika Saverini
Fernanda Nardy Bellicieri
Fernando R Contreras Medina
Flávia Seligman
Fracisco Alfredo Caminos
Gláucia Eneida Davino
Isabel Orestes da Silveira
Jerónimo León Rivera-Betancur
João Carlos Massarolo
João Luis Anzanello Carrascosa
José da Silva Ribeiro
Letícia Passos Affini
Luciana Lorenzi Renó
Luciana Rodrigues Silva
Luciano Victor Barros
Luiz Antônio Vadico
Luiz Fernando Angerami Ramos
Marcel Mendes
Marcelo Martins Bueno
Marcos Nepomuceno Duarte
Maria Cristina Palma Mungioli
Maria de Fátima Nunes
Maria do Céu Marques
Maria Ignês Carlos Magno
Maria Luiza Guarnieri Atik
Monica de Moraes Oliveira
Nathan Cirino Nascimento
Paulo Cezar Barbosa Mello
Paulo Matias de Figueiredo Júnior
Pelópidas Cypriano de Oliveira
Regina Lara Silveira
Roberto Franco Moreira
Rosana Maria Pires Barbato Schwartz
Rosangela Patriota Ramos
Rosanne Welch
Roseli Aparecida Figaro Paulino
Rubens Rewald
Sandra Trabucco Valenzuela
Sergio Bairon Blanco Sant´Anna
Vicente Gosciola

10th SEMINAR

Screenwriters´ (Hi)stories Seminar

THE X-SCRIPT

Centro de Educação, Filosofia e Teologia

Centro de Comunicação e Letras

Apoio

Mack Pesquisa

NUCLEO AUDIOVISUAL

ABRA
ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE AUTORES ROTEIRISTAS

AO NORTE

LabArteMídia

ARTEMIDIA VIDEOCLIP

Red Ibero Americana de Narrativas Audiovisuales

CORPO TEXTO

GEMINIS

atempo
ARTE&LINGUAG ENSCONTEMPORANEAS

NEW YORK FILM ACADEMY
COLLEGE OF VISUAL AND PERFORMING ARTS

GPAP
Grupo de Pesquisa Arte na Pedagogia

AGENCIA ORIGINA

CINEMASCOPE

STEPHENS COLLEGE

Transmedia Intangible
Caos, crisis y dudas en la transmedialidad

GPeMC
Grupo de Pesquisa Mediação Cultural

SEMINAR

Screenwriters´ (Hi)stories Seminar

THE X-SCRIPT

Audiovisual na Contemporaneidade: continuidades e descontinuidades

ROSANA M.P.B.SCHWARTZ E GLAUCIA DAVINO

Com a preocupação em abordar a produção do conhecimento que os registros audiovisuais proporcionam, por meio, das produções culturais (cinema, animação, vídeo, games, clips), este livro, ostenta pesquisas que sistematizam reflexões em torno da constituição dos roteiros no campo das ciências humanas, diferentes linguagens, desenvolvimento tecnológico e comercial, historicidade, gênero, impactos no imaginário social e representações.

Os autores deslumbram em suas narrativas textuais, as potencialidades reflexivas que legitimam o audiovisual como fonte de apreensão da história e do aprendizado humano. Discutem problemas que percorrem a feitura dos roteiros, dificuldades na produção, mercado, perspectivas de gênero, etnias e produção dos saberes no interior dos estudos culturais, das linguagens e tecnologias.

Percebe-se nas páginas tecidas, solicitudes referentes ``as dificuldades e facilidades enfrentadas pelos roteiristas na contemporaneidade, problematizações sobre a produção da indústria cultural e histórica.

A partir de diferentes relações, instiga indagações sobre as transformações histórico e socioculturais de uma civilização que se movimenta em contínuo modificar, um modificar que pulveriza, de um lado, as estruturas tradicionais e aciona a inteligência artificial, biologia sintética, com máquinas e veículos autônomos, a datificação (captura e gerenciamento de dados) das coisas e pessoas, criando complexidades sistêmicas, criativas como consequência das variações dos padrões de negócios e redes estratégicas das plataformas tecnológicas, mas, por outro, salienta os enraizamentos, as permanências ou continuidades, histórico culturais das sociedades.

Aponta questionamentos que esquadrinham, desde o fenômeno de impacto no imaginário social até alertas para os pesquisadores do audiovisual. Em síntese, evidencia as principais discussões sobre o tema e intenciona propor ponderações a respeito do roteiro e do audiovisual na contemporaneidade.

APRESENTAÇÃO

GLAUCIA DAVINO E FERNANDA BELLICIERI

Os eventos do Seminário Histórias de Roteiristas tiveram início em 2009, época em que a abordagem acerca do tema se restringia às esferas cinematográfica, tele dramatúrgica, publicitária, institucional, das HQs e de peças sonoras.

Nesse mesmo período autores-roteiristas brasileiros já se inquietavam, mobilizando-se em torno da organização e do posicionamento profissional da categoria, visando à ampliação dos espaços laborais, criativos e ao reconhecimento da importância do que a fase de desenvolvimento de roteiros (conteúdos) tinha, como peça fundamental para o investimento financeiro em uma produção. Nós, representantes da Academia, já estávamos estudando o roteiro e o processo de roteirização como instâncias relevantes, desde o início dos anos 90 e assistimos as transformações dos contextos e dos produtos audiovisuais, incluindo a expansão das plataformas de produção e distribuição de conteúdos.

Da necessidade de assunção da valorização e ocupação de espaços pelos profissionais que discutem e lidam com roteiro em suas diferentes esferas, resultou nossa aproximação da AC (Autores de cinema) e da AR (Associação dos roteiristas), fazendo nascer uma interlocução entre os universos profissional e acadêmico, o que se mostra essencial às perspectivas de um mercado em constante atualização.

Hoje, a Associação brasileira de autores roteiristas (ABRA) - fruto da fusão entre AC e AR - tem uma história conosco, sendo presença constante em todas as edições dos Seminários, desde 2009. Motivo de comemoração!

Esses dez anos marcam a série histórica na área acadêmica, que aborda o audiovisual sob o eixo do roteiro, dos roteiristas e de todos os assuntos que orbitam em torno desse pivô.

Nesse percurso, testemunhamos as mudanças do status da criação do roteiro, da valorização dos roteiristas como profissionais do audiovisual e das investigações acadêmicas, com produção de dissertações, teses, livros, sites, redes e o próprio Seminário Histórias de Roteiristas.

Essa gradativa importância assumida pelo roteiro remete ao nosso tema inaugural, o primeiro Seminário Histórias de Roteiristas, que vislumbrava o roteiro como "Novo paradigma audiovisual". Nossas apostas, felizmente, foram assertivas. Hoje podemos afirmar que a contemporaneidade é marcada pela "cultura do roteiro", que abrange os universos do conhecimento, da curiosidade, das discussões e troca de materiais: uma cultura própria e relevante, entre seus actantes, e com poder de difusão e influencia para além de seu contexto gerador.

Em 2019, comemoramos dez anos de trabalho, marcados pelas histórias daqueles que escrevem histórias, e que estão corroborando a importância no Brasil, e no mundo. Afinal, narrativas não se pode restringir narrativas por fronteiras.

O evento contou com convidados nacionais e internacionais, novos parceiros e aqueles de longa data. Teremos, enquanto amplo corpo de discussão, a oportunidade de mostrar o que fazemos, trocar e produzir conhecimentos.

O tema de 2019, não por acaso, num universo de amplas possibilidades, é "Roteiro-X", que propõe a discussão acerca das múltiplas definições possíveis e cabíveis ao universo narrativo do contar histórias. Por que será que o X atenta para tantas perguntas? O tema desse livro implica numa incógnita ou não? O tema veio para provocar desafios para nós todos que, em conjunto, podemos falar sobre algo a ser descoberto, desvendado ou ocultado. Estaria o tema querendo abordar, aquele roteiro-X que ficou engavetado, a oportunidade X para ser transformado em filme ou estamos olhando para o X do audiovisual na contemporaneidade? Estudar roteiro importa?

X pode ser código, metáfora, agente secreto ou, quem sabe, até mesmo nós autores ou você leitor? O X é matemático. Pode indicar número, estar em uma operação, ser o eixo horizontal de um gráfico. E não é que, para os romanos é apenas o número 10! Olhando para ele, dez pontos fazem o triângulo base ou o triângulo superior do X. E se o X significar "Extra", é além, é muito mais do que o usual.

Nosso X, o do roteiro, pode ir além daquilo que agrega ou se opõe. O audiovisual, hoje, percorre todas as telas, as mentes, atravessa a realidade virtual, o 360 as formas de construir pensamentos, conhecimentos, comunicação e pertence ao complexo sistema de redes.

Esse livro é composto por artigos elaborados por alguns dos autores que compartilharam suas experiências nesse espaço comemorativo. Você encontrará nesse livro três partes. A primeira agrupa artigos de alguns de nossos convidados. A segunda parte, contém artigos referentes aos trabalhos de investigação dos participantes apresentados durante o evento, na forma oral. A parte terceira agrega artigos das Mesas Temáticas, cujos coordenadores organizaram. A última parte deposita a série de resumos das ideias criativas propostas nas Rodadas de Projetos.

Sumário

Audiovisual na Contemporaneidade: continuidades e descontinuidades
Rosana M.P.B.Schwartz e Glaucia Davino **8**

APRESENTAÇÃO
Glaucia Davino e Fernanda Bellicieri **9**

Artigos de colaboradores convidados

Why researching screenwriters (has always) mattered
Rosanne Welch, PhD **17**

Práticas de trabalho de campo em arte e cultura visual e antropologia visual: os desafios da hipermidialidade
José da Silva Ribeiro **25**

EL GUION, DESDE SU NACIMIENTO A LA ACTUALIDAD: Diálogo entre la tecnología de registro y la escritura narrativa.
Alfredo Caminos **36**

Relações com o agora
PC Mello **40**

A indústria de videogames e o mercado audiovisual coevo: por que precisamos direcionar nosso olhar para este ecossistema?
Vicente Mastrocola **46**

Atrizes, Vampiros e Bichos de Pelúcia – da encenação dos mitos e dos ritos em "Elena"
Márcio Henrique Melo de Andrade **49**

Apropriações artísticas no Cinema Mainstream: reverberações expressionistas
Yuri Garcia **59**

Entre canções e silêncio: uma análise narrativa de "O Abismo Prateado" (2011), de Karim Aïnouz
Roberto Gustavo Reiniger Neto **73**

Realidade Virtual em sala de aula: perspectivas e potencialidades para o ensino do desenho
Rodrigo Figueiredo, Sérgio Nesteriuk e Mônica de Moraes Oliveira . . **85**

"Frozen" e "O Reino Gelado": releituras do conto A Rainha da neve, de H. C. Andersen
Lígia Regina Máximo Cavalari Menna **93**

Branca de Neve e suas fontes: dos Irmãos Grimm à série Once Upon a Time
Sandra Trabucco Valenzuela **106**

Figuras horríficas em filmes de David Lynch: para além das deformidades e dos duplos
Henrique Bolzan Quaioti e Rogério Ferraraz **115**

América entre fronteiras: um estudo da telenovela América de Glória Perez.
Maria Ignês Carlos Magno **123**

Personagens, Representatividade e Ações

A personagem através do diálogo: a ação verbal em "O Lobo Atrás da Porta"
Lucas Andries Mendonça de Castro / Kethleen Formigon Gomes **135**

Análise da personagem Eddie Morra na obra fílmica "Sem Limites"
Thiago Pereira da Costa **147**

"GLOW" 3° temporada: Luta Livre, lesões e roteiro
Carlos Cesar Domingos do Amaral **159**

A real presença em Wakanda: "Pantera Negra" e a representatividade na indústria cinematográfica
Ellen Alves Lima, Luccas Lopes e Yuri Garcia. **165**

A carnavalização de "O palhaço"
Dafne Di Sevo Rosa **177**

Narrativas e Tecnologias - caminhos de interlocuções

Narrativa Transmídia em "Harry Potter Wizards Unite"
Missila Loures Cardozo **195**

O ruído como informação na obra de Nam June Paik
Thiago Mori-Leite **207**

O roteiro e as multicamadas da história: sistemas de narrativas em complexo
Gabriel Perrone **218**

Dimensões socioculturais nas narrativas fílmicas

Fotogramas e foguetes para sobreviver e imaginar(-se): "A imagem que falta" e o jogo como forma da imagem documental
Márcio Henrique Melo de Andrade **230**

História cultural e análise fílmica: diálogos possíveis
Lucas Martins Néia **245**

Cinema e Caminhos da ficção

A formação do roteirista: relatando trajetórias de pesquisadores-roteiristas de 2009 a 2019
Fernando Berlezzi, Célio Matta e André Matta. **257**

O valor do cult: referências culturais na série "Billions"
Adélio Brito, Marcio Ribeiro e Marlon Muraro. **268**

Monstros no cinema: da obsessão à criação
Patricio Dugnani **277**

Norman Bates e sua evolução construtiva: do filme para a série
Luciana de Almeida Pereira Jordão **286**

Temáticas contemporâneas em pauta

A problemática de gêneros fílmicos em roteiros adaptados ambientais
Simão Farias Almeida 299

"Ciência para Todos": o desafio de transformar pesquisas científicas em produtos audiovisuais
Luísa Pinheiro 316

El concept como guión en el videoclip musical: aproximación breve a la concepción del vídeo musical desde la perspectiva de la dirección y el género musical
Ana Sedeño-Valdellos 328

Entre o cinema, games e quadrinhos

A representatividade social da Luta Livre no game "Minecraft"
Carlos Cesar Domingos do Amaral 339

Evoluções e transformações no gênero de ação: John Wick e a influência das HQs
Gustavo Mangia, Emanuelli Monsores e Yuri Garcia 347

Roteiro para histórias em quadrinhos: estudo de caso sobre a biografia do Pastor Presbiteriano George Whitehill Chamberlain
Elaine Prado dos Santos, Isabel Orestes e Marcio Ribeiro 360

Exercícios de narrativas e de sensibilidades

Flores falam o que exalam
Paula Valéria Andrade 372

Meninos não choram: o homoerotismo na ficção cinematográfica de Pedro Almodóvar
Rosângela D. Canassa 377

Cecília Meireles, sua linda trajetória de vida e nossa história
Fabia Giordano Guilherme Kadayan e Camila Josefa Nunes Rossato . . 387

Símbolos e subtextos: os artifícios narrativos em "Onde os fracos não têm vez", de Joel e Ethan Coen
Betysa Starling 398

Estruturas narrativas em construção - criação e recepção

Um breve estudo sobre protagonismo: empatia e estrutura
Luiz A. D. Dantas 409

Agonia e êxtase: o bloqueio do escritor como objeto do roteiro cinematográfico em "Adaptação" (2002)
Gabriel Bueno Lisboa 417

Estrutura narrativa na dramédia seriada televisiva: uma análise dos arcos de "Girls" (HBO)
João Pedro Pinho 427

A forma do tempo na narrativa do filme "Antes da Chuva"
Erika Savernini 443

SEMINAR 10th
Screenwriters´ (Hi)stories Seminar
THE X-SCRIPT

Rodadas de projetos

(IM)PERFEITAS
Paola Victória Churchill Bigal 455

A DROGA DA IMAGINAÇÃO
Gabriel Bueno Lisboa 455

A ESPERA
Nathália Taise de Camargo Mendes 456

ABUNDANTE CORAÇÃO
Felipe Souza de Almeida 456

AZUL
Wallace Martins dos Santos 457

DESTINOS
Fernando Luis Cazarotto Berlezzi 457

ERA UMA VEZ EM HOLLIÚDY
Kethleen Formigon Gomes / Lucas Andries Mendonça de Castro 458

FLORES FALAM O QUE EXALAM
Paula Valeria de Andrade 459

HERÓIS EM COMBATE - UM FILME DE CRIANÇAS DE OLINDA -PE
Íris Samandhi Costa Pereira 460

IMAGENS E SEMELHANÇAS
Márcio Henrique Melo de Andrade 460

ÍMPETO
Carlos Augusto Matos Barbosa 461

MAS NEM MORTA
Carolina Moutsopoulos Macedo 462

MEU NOME É SANDRA
Leticia Forti Bonatelli 463

PARTICULAS
Fátima Aparecida da Silva 464

PÁSSAROS DANÇAM QUANDO SE LAMENTAM
João Pedro Martinez Oliveira 464

PELA QUERIDA CIBELE
Caroline Favret Ramalho 465

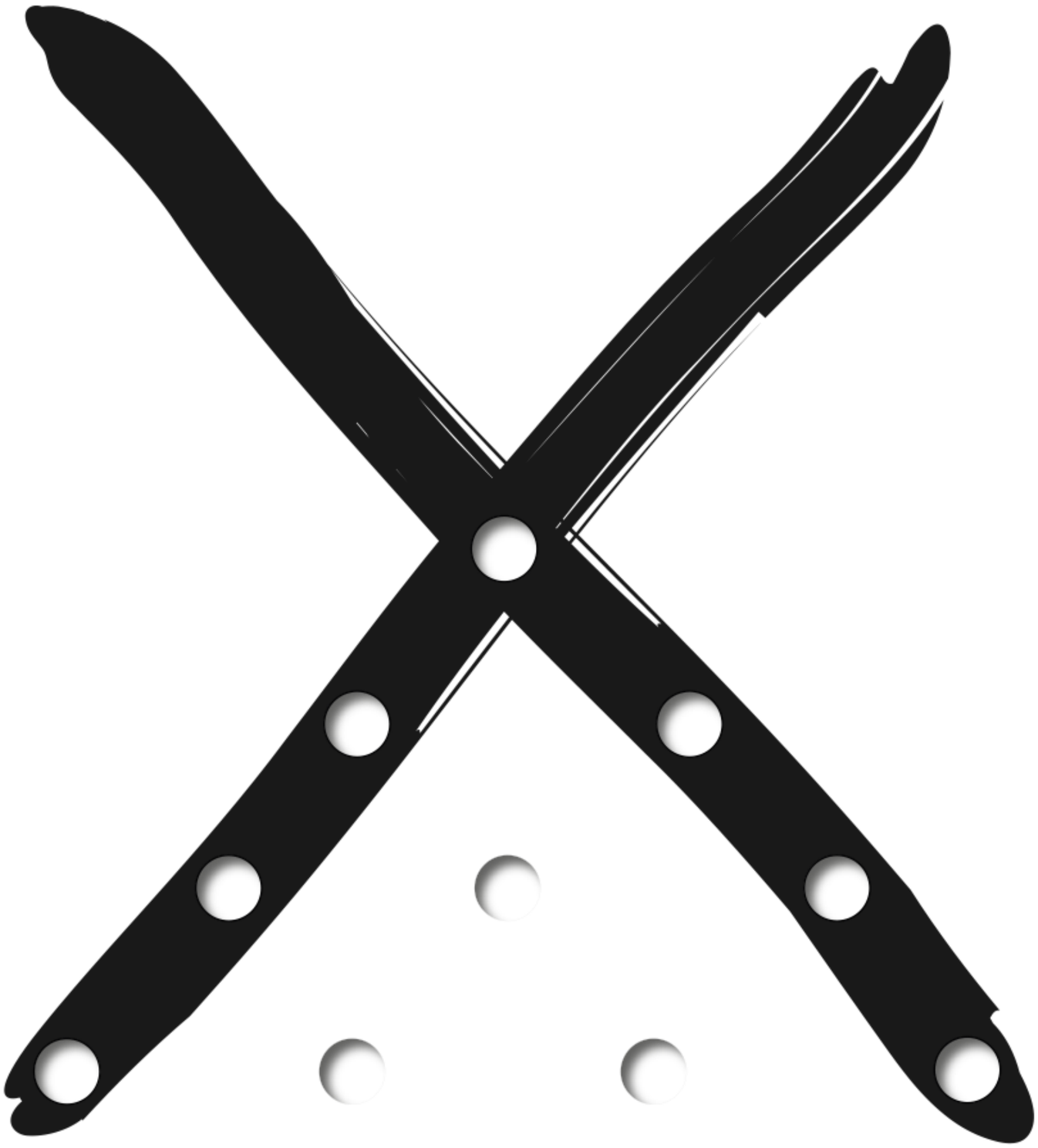
PENEIRA
Alexandre Bernardo Silva de Araújo Vicente 466

ROTEIRO ADAPTADO NOVOS CARIRIS VELHOS ENTRE O GÓTICO E O ECOCINEMA
Simão Farias Almeida 467

ROTINA EM RÉ SUSTENIDO MENOR
Giovanna Suleiman das Dores 468

UM DOIS UM: CRÔNICAS DE HOMICÍDIOS
Ana Calline da Silva Feliciano 469

Os artigos são assinados e não refletem a opinião do Conselho Editorial, dos Organizadores do Seminário, seus Coordenadores de Mesas, os Revisores de textos, nem da Instituição promotora. Ao enviar o texto, os autores cedem os direitos, graciosamente (sem remuneração), para essa publicação e se responsabilizam legalmente por todo o teor do conteúdo, incluindo textos, imagens, gramática, pontos de vista, teorias, citações e outras informações. Será permitida a reprodução total ou parcial dos mesmos, desde que citadas fontes. Os originais podem ter sofrido pequenas adaptações, para fins de editoração, que não alteram seu conteúdo.



SEMINAR

Screenwriters´ (Hi)stories Seminar

THE X-SCRIPT

Sessão 001

Artigos de colaboradores convidados

Why researching screenwriters (has always) mattered

ROSANNE WELCH, PHD[1]

Words matter. Writers matter and women writers matter in this world. It is important to consider writers because the word writer comes before the word director when you describe a filmmaker who can do two things. They are writer-directors, they are not director-writers. That tells us something. The vision of a movie cannot exist without the screenplay. A director cannot direct nothing. There must be an idea. There must be a philosophy. There must be a theme. There must be a story. This proves that the writer is of equal importance. We must remember writers have to be equal partners and I think we realize that without realizing it. When people talk about movies to their friends they don't say "I loved the camera angle in scene 7." They quote dialogue from their favorite movies whether they are from a Pixar film or a Disney one, they quote the dialogue and that is the work of the writer. That's the person who should be given credit, yet often at the start a class I ask students to list their two or three favorite films, who directed those films and who wrote that film. They very often cannot name the person who wrote the film they claim to adore. How can you study to be a writer if you don't remember writers yourself? Hence the reason to study Screenwriting. Hence researching screenwriters has always mattered.

When actors Frances McDormand won her Oscar for Three Billboards Outside Ebbing Missouri she said of the screenwriter Martin McDonagh, "He did not sketch a blueprint. That's an insult to a screenplay. He didn't string together a few words. He wrote, meticulously crafted, a tsunami, and then he allowed his troupe of actors to surf it into the shore." (https://www.hollywoodreporter.com/news/sag-awards-three-billboards-takes-top-honors-at-a-show-women-took-center-stage-1076726)She credited the writer in a way that many people do not.

Stories – and therefore screenplays and therefore screenwriters -- are important because they transmit culture around the world. The United States has had a corner on that market for far too many years but now we're beginning to see other stories permeate our culture, a good and beneficial thing for a country made of immigrants and the ancestors of immigrants. Stories have always transmitted culture far back to the cave paintings of many ancient cultures, through Gilgamesh, and the griots of Africa. Humans have used stories to move culture forward. Movies are the most current version of doing that so why do we forget to study the storytellers? Now is the time to fix this glaring omission both in casual discussions

1 Based on a presentation made at the 10th Screenwriters´(hi)Stories Seminar

of films and in academia.

One of the first things discovered in my research is the issue of the unreliable narrator. Often when directors are interviewed or give oral histories to archives, they choose not to credit anyone who will take away their own fame. For instance, in his many interviews Alfred Hitchcock showed himself to be an unreliable narrator of his own career. Everyone recognizes his name to the point that viewers and professors say they are watching, or teaching, a Hitchcock film, forgetting that he did not write any of his films. Hitchcock had many other writers who worked for him including Joan Harrison and John Michael Hayes (DeRosa 2011; Lane 2020). More deeply, when asked about his early training in film Hitchcock said he had learned everything he knows from a middle-aged American woman (McGilligan 2004). That unnamed woman was Eve Unsell, a triple threat – writer/director/producer – sent to the Famous Players-Lasky Film company's studio in London (Moving Picture World 1919). By not granting his mentor the respect of repeating her name so that future researchers could study her he wrote her out of history.

An unreliable narrator effected the memory of one of the early female pioneers of cinema, screenwriter Jeanne McPherson, who wrote most of Cecil B. DeMille's profitable films. Most people have heard of him but they have never heard of McPherson because when he outlived her and gave an interview to the Academy of Motion Picture Arts and Sciences for an oral history he claimed she didn't do much real writing work. He claimed that he did most of it while she had some nice ideas (Phillips 2018). Researchers reading his quote might be made to wonder why he would have kept her on board for 20 years of filmmaking if she did so very little. Digging deeper, however, they will find that most of the movies that she wrote for him to direct were blockbusters and when she didn't write his films they did not make money.

Similarly, screenwriter Sarah Y. Mason, who had written 15 films, married Victor Herrmann and together they wrote a few and won an Oscar for adapting Little Women. Then Herrmann became a director and never wrote another film, but she wrote 35 more films. However, Heerman outlived his wife and when he gave his oral history he talked about how he trained her to write and how if it wasn't for him she wouldn't have had a career. That is how Mason is now remembered in history because her own husband was her unreliable narrator (Scott 2018).

While women tend to be on the opposite end of most unreliable narration, the same thing happens to people of color across the eras, including Oscar Micheaux, a famous African-American filmmaker during the Silent Era. Micheaux wrote many films in answer to the stereotypes he saw being portrayed in the early days of film, trying to change the negative narratives about African-Americans. Yet Micheaux is not written about in very many books because people aren't thinking about anyone but the very mainstream writers they've heard of in previous books and classes. Following the same path into obscurity, Marion Wong was a Chinese-American woman who made a film in the Silent Era in San Francisco.

Actors, such as Marlon Brando, can be unreliable narrators because again they have an ego, a persona, a brand that they have to protect in the world. Recently, Susan L. Mizruchi, an academic, accessed his archives and found the notes he made on scripts fascinating. She used them for the foundation for her book Brando's Smile: His Life, Thought, and Work and in her book she attempts to prove that he wrote some of the best dialogue in his films. For instance, in her book she credits

Brando for the very famous line in On the Waterfront, "I could have had class would have been someone I could have been a contender" (Mizruchi 2014). She claims Brando wrote that line because in his own papers he says he wrote it but if you go back to the very first script, which was written by Budd Schulberg, that line appeared in the very first draft, according to journalist Tom Shone. "When I visit Schulberg his wife, Betsy, fishes out the original script of On the Waterfront to show me the lines… the words etched into every moviegoer's subconscious: "I couldn've been a contender. I could've had class and been somebody. Real class. Instead of a bum, let's face it, which is what I am." (Shone 2008).

One explanation for why we don't credit writers is that we never really credited them equally in the very early days of Hollywood in favor of crediting directors. For example, Preston Sturges, a very famous director of the 30s, 40s and 50s co-wrote many of his films. The diaries of one collaborator, Charles Brackett were published in 2014. In those diaries he wrote about how he saw himself being written out of Hollywood and he didn't know what to do about it. When credit was granted more to Sturges than Brackett by way of a film poster claiming the film was written and directed by Preston Sturges, Brackett wrote, "Evidently he took out every comma as I expected he would do" (Slide 2014). The same thing happened with the other man Brackett co-wrote with, Billy Wilder also a man more famous because he became a director as well. Together they wrote Sunset Boulevard yet on the poster Wilder's name apears in the middle in very big letters but Brackett's appears nowhere on the poster even though he co-wrote this very important film. Also in his diary he made a joke about reading the papers after his own daughter eloped and being amazed his name appeared in those reports. "I thought the trade papers would say that Billy Wilder was upset because his collaborator's daughter had disappeared." Again, we remember directors more yet Brackett won an Oscar for this version of Titanic and later became president of the Writers Guild of America yet he does not appear in many film histories because the directors he co-wrote with over took that fame (Slide 2014).

Another famous director who stole the spotlight from the writers whose story and characters are beloved in the United States, especially at Christmastime, Frank Capra always talked about the Capra touch. Academics call his films Capraesque. But Albert Hackett and Frances Goodrich adapted It's a Wonderful Life from a postcard. A married couple the Hackett/Goodrich team wrote for over 50 years together, including writing the Broadway play and then adapting the film version of The Diary of Anne Frank, for which they won a Pulitzer Prize. Capra never won a Pulitzer Prize. I posit, then that these are Hackett/Goodrich films. They are not Capra films. They also wrote The Thin Man movies which were adaptations of the book written by Dashiell Hammett and the married team in that film resembles them much more than the rumored resemblance to Hammett and his lifelong female companion, Lillian Hellman (Goodrich 2001).

In terms of being obliterated by a the memory of a director Nunnally Johnson took the brunt of that treatment. He adapted the John Steinbeck novel, The Grapes of Wrath, directed by John Ford. Steinbeck said he found the script better than his book. He thought the writing of the script improved his novel. Yet when Dorris Bowdon, the woman who starred in the film and had married Johnson, died just a few years ago her very own obituary read: "Dorris Bowdon, a movie actress best remembered for her role in John Ford's "The Grapes of Wrath" who left acting after she

married that film's screenwriter, has died. She was 90" (Los Angeles Times 2005).

Bowdon's obituary doesn't list her husband's name because he's a screenwriter so he can't count as much as the film's director. But Bowdon was not married to director John Ford. More interesting, Journalists, who are writers, dismissed writers when talking about Hollywood, so we cannot always blame the directors. One time Ford pointed out a particular shot he was going to use in a script had been written into the script by Johnson. Johnson envisioned how the camera should move and Ford said to Johnson "I don't know if the critics will recognize you or me for doing this work." Johnson responded "I don't know who's going to get the credit, but I know I did it." (Stempel 1980).

Another pair of screenwriters who often found themselves shunted aside by a famous-named director, Ruth Gordon and Garson Kanin wrote Adam's Rib. Yet when it airs in the United States it is called George Cukor's Adam's Rib. The Gordon/Kanin team wrote this film on speculation, they cast it with friends Katharine Hepburn and Spencer Tracy, which is doing the work of a direct. They wrote several films in this fashion, all-nominated for Academy Awards for Best Writing, and Gordon went on to win an Oscar for acting in Rosemary's Baby (Gordon 1976).

This lack of respect for writers can be traced to a writer, Francois Truffaut. Early in his career as a film reviewer for Cahiers du Cinema he created what we call the auteur theory which stated that directors were the auteur of the film. This is where the author theory was born. Some critics at the time said they only went along with it because often a movie would have two or three writers and only one director so it was easier to use the director's name in a review. It did not mean they thought he was the only one who worked on the film, but it became the way we thought. Another issue this theory created is the great man version of filmmaking because most directors were men so people began to speak only of these geniuses who had created films, the Alfred Hitchcock's of the world. They forget to mention the Joan Harrisons, though she wrote half of his movies including the one that won his only Oscar, Rebecca.

Also in the United States, Peter Bogdanovich wrote Who the Devil Made It: Conversations with Legendary Film Directors in 1977. Even though Bogdanovich was a writer-director he privileged the directors in the history that he wrote about Hollywood. Finally, this discrepancy between credits in film can be traced to the early days of Hollywood because many of the people who came to write came from New York. When they came to Hollywood they didn't take their work seriously so they didn't ask for too much credit. Though Edna Ferber, a novelist from New York, who wrote Showboat and Giant was smart enough to require the studio to lease her novels, not to buy out the rights, so that they had to credit her. Most other writers lost that chance to own our work so for a few other reasons. Famous studio heads back Jack Warner, Louie B Mayer and Carl Laemmle created the studio system and went to the United States government and said that writing a movie was more like working in a factory on an assembly line. Therefore one person didn't need credit for everything and that meant that the author legally of any movie is not even the director nor the writer but the studio that made the film. so Paramount Studios is the author. In their argument, playwrights sold a product but screenwriters sold a service, like a maid or a carwash and that is not something they should own. That legal difference made the difference in how writers could have control of their work all these years. Then these men formed the Academy of Motion Picture Arts and

Sciences, which we think of as the group that gives away the Oscars and has the big party once a year. In fact, the Academy started out as a union for writers but the producers were in charge of the rules of the Union. Writer Dorothy Parker famously said that "Looking to the Academy for representation was like trying to get laid in your mother's house someone was always watching in the parlor."

Then the stock market crash and the Depression began and these men, particularly Mayer, when to all their studio employees and said they could no longer pay the salaries they had paid out last year but needed everyone to take a 50% pay cut. In response actor Lionel Barrymore said Mayer was acting like a man on his way to the guillotine stopping for a manicure, which meant he did not believe what he was saying but as an actor he did not have the power to not take the pay cut. Albert Hackett said that that day Mayer created more communists than Karl Marx because the writers learned that everyone took a pay cut except members of IATSE, the union for the people who work on the set. That had come from Broadway and they did not take a pay cut because they had a three-year union contract and it couldn't be taken away from them. That's when the writers realized they needed a union. They started a couple of versions until the 1950s when the current union began protecting writers by making sure writers receive their credits on the screen, as well as providing pensions and benefits.

All of that unequal credit lead us to this stage where we do not pay the proper attention to writers, which is why they need to be studied more. Also, film education, which was supposed to help us didn't. In the very beginning the earliest film school, the Moscow Film School started by teaching the history of film as the history of directors which made it the history again of great men. That style of teaching has been passed down across the generations. Yet we always knew writers were important, if not the most important. For instance, if the directors were so important why, when we had the blacklist, were 9 out of 10 of those people writers? It wasn't the directors' philosophy that studio heads feared showing to the world. It was the writers' philosophy, their ideas about poverty and how we needed to fix the political system. That's what frightened the studio owners and that's why all those writers went to prison. So we know that writers are deeply important because stories are what matter. Those are the things that change people.

For example, Michael Wilson was completely censored, some of his movies were released without his name on them at all, there was no written by credit at all. The studio refused to recognize him because he was marked as a communist for the themes of his films (West 1957). Friendly Persuasion, is an anti-war film about our Civil War and Salt of the Earth is a union movie about a union New Mexican miners who are on strike and the women who support them. No studio wanted to support those ideas so his he essentially disappeared. By censoring the storytellers we censor the stories and that is why we see such a small block of stories repeated over and over and over. Yet if stories equal culture if we censor the stories we're censoring our culture. We're not allowing people to learn about these other people in their struggles which is when art has always been strongest.

When I teach my students the history of screenwriting the quote "Write what you know" comes up in the study of a writer's body of work, and sometimes people think that means if you come from a family where your father's a policeman, you should write about policeman or if you yourself are a high school teacher you should write about teachers. But it doesn't mean you should write your experiences

only; it means you should write the emotions that you know because the emotions are what are universal and that's what sells to other people all over the world. I read that Tennessee Williams, a famous playwright in the United States once said most writers work from the emotions of the first six years of their life. Some people laugh at that and I laughed at that until I realized that in many episodes that I had written a recurring theme that I tend to go to is that to be a father is the most important job in your life and you should take it seriously. My father left when I was six years old. Until looking backwards at things that I had written I did not notice the repetition of that theme. Clearly it means something to me. Everybody doesn't have that experience but everybody has been abandoned in some way or another and we recognize that emotion of loss. That emotion is what we sell and streaming services are now allowing us to sell across cultures since emotions are the universal language.

Streaming services are finally our chance to show all the many cultures of the world to each other. This is what streaming services are capable of doing. Previously in the United States the only way we could see a movie from Brazil would be if it won an Oscar or if it was nominated for an Oscar, as in the case of Kiss of the Spider Woman because that was a co-production between Brazil and the United States and it won some Oscars. Those were the only films that had wide release in the United States before streaming services. You would have to be the kind of person who liked to see international films and were willing to read subtitles, and that was not a large portion of the audience in the United States. Recently, I noticed that with my 21 year old son and his generation there is more of a comfort with reading subtitles. He watches Japanese anime and other movies from around the world and he doesn't mind reading subtitles. About ten years ago if I assigned an international movie, and I would often assign some Italian films to my film students they would complain because reading the screen was hard. Now it's become more acceptable.

In my own television viewing experience I've had the chance to see many international programs which I never would have seen without streaming services. Commissario Montalbano is the most famous detective show in Italy. Watching that in the United States helps me feel more connected to my Sicilian cousins and to my immigrant grandparents and the world they grew up in. I can see footage from Italy. Trapped was a miniseries made in Iceland you can see the Icelandic translation on the bottom. It aired in the U.S. and I was amazed to watch eight hours of something that was filmed in Iceland and told me about a culture I could possibly never imagine and might never have the chance to see. But because of streaming I've now experienced this mini-series. I learned about The Almighty Johnsons, a program from New Zealand about Norse mythology, from a young student who pitched an episode of this show because he saw it on Netflix and he didn't realize it wasn't from the United States. This student learned the mythology of another culture.

In preparing this presentation I asked Netflix to show me some Brazilian television and I found Samantha!. I'm amazed we haven't copied that in the United States yet because this experience of being a child star is something that is sadly universal. It is important to realize that a program can travel to many cultures because themes are universal and that's why when we start writing, from a theme we know. In Samantha! The lead character wants to be important, wants to matter in the world, wants to be loved and that is the most universal of all emotions. So

streaming services allow us to learn that we're all the same.

Therefore, the question of why has researching screenwriters always mattered is because of all these reasons. One of the newest points is that people are beginning to read screenplays as literature. Some twenty years ago publishers would distribute the top five screenplays of the year or someone like William Goldman, a very famous screenwriter in the States, would publish several of his screenplays. Students can read the screenplays that sell and realize how much directing writers do on the page, against the rule that says they shouldn't. But they do so because a person at a studio has to read the pages and envision the movie. If they can't see it they can't buy it. So now, in reading screenplays, people can appreciate the voice of the writer in a way they were never able to before. Why does this matter? Because we stand on the shoulders of all the people who came before us in this business. We owe them understanding of who they are and what they had to offer. We have to honor them. It is our duty to Write. Reach. Represent. These words mean it is our duty as screenwriters to write our stories, reach other people and represent the cultures and the stories that have not been told. That's why researching screenwriters has always mattered.

References

Bogdanovich, Peter. (1998) Who the Devil Made It: Conversations with Legendary Film Directors. New York: Ballantine Books.

DeRosa, Steven. (2011) Writing with Hitchcock: The Collaboration of Alfred Hitchcock and John Michael Hayes. New York: CineScribe Media.

Dorris Bowdon, 90; Actress Best Known for 'Grapes of Wrath'. Los Angeles Times. 2005.
https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2005-aug-12-me-johnson12-story.html

"Eve Unsell Will Sail For England." Moving Picture World (26 July 1919): 515.

Goodrich, David L. The Real Nick and Nora: Frances Goodrich and Albert Hackett, Writers of Stage and Screen Classics. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2001.

Gordon, Ruth and Garson Kanin. Adam's Rib: MGM's Library of Film Scripts. New York: The Viking Press, 1972.

Gordon, Ruth. My Side: The Autobiography of Ruth Gordon. New York: Primus/Donald I. Fine, Inc, 1976.

Lane, Christina. (2020) Phantom Lady: Hollywood Producer Joan Harrison, the Forgotten Woman Behind Hitchcock. Chicago: Chicago Review Press Incorporated.

Low, Rachael. (1971) The History of the British Film 1918-1929. London: George Allen & Unwin Ltd.

McGilligan, Patrick. (2004) Alfred Hitchcock: A Life in Darkness and Light. New York: 10 Regan Books/Harper Collins.

Mizruchi, Susan L. (2014) Brando's Smile: His Life, Thought, and Work. New York: W.W. Norton & Company.

Phillips, Amelia. "Jeanie Macpherson: A Life Unknown" in When Women Wrote Hollywood: Essays on Female Screenwriters in the Early Film Industry. Jefferson, North Carolina: McFarland, 2018.

Scott, Pamela. "The Six Degrees of Sarah Y. Mason and Victor Heerman" in When Women Wrote Hollywood: Essays on Female Screenwriters in the Early Film Industry. Jefferson, North Carolina: McFarland, 2018.

Shone, Tom. "Still a contender" The Guardian. 29 Jul 2008.
https://www.theguardian.com/film/2008/jul/30/marlonbrando.theatre

Slide, Anthony, Ed. (2014) "It's the Pictures That Got Small": Charles Brackett on Billy Wilder and Hollywood's Golden Age. New York: Columbia University Press.

Stempel, Tom. (1980) Screenwriter the Life and Times of Nunnally Johnsonn. London: W H Smith Publishers.

West, Jessamyn. The Friendly Persuasion. New York: Harcort, Brace & World, Inc., 1940.

West, Jessamyn. To See the Dream. San Diego: Harcort, Brace, 1957.

https://www.hollywoodreporter.com/news/sag-awards-three-billboards-takes-top-honors-at--a-show-women-took-center-stage-1076726

Práticas de trabalho de campo em arte e cultura visual e antropologia visual: os desafios da hipermidialidade

JOSÉ DA SILVA RIBEIRO

Resumo: O texto contém algumas notas de reflexão sobre práticas de trabalho de campo em ciências sociais, artes e humanidades. Partimos da reflexão dessas práticas em antropologia e ensaiamos a sua aplicabilidade em outras areas do saber, nomeadamente nas práticas de campo e na produção sonora, visual e audiovisual. O texto é aberto a debates com os autores que me serviram de referência, com os estudantes com que partilhei algumas das preocupações e das experiências na realização do trabalho de campo e em suas teses e dissertações, com os colegas com que partilhei múltiplas situações de trabalho de campo e produção audiovisual.

Introdução

Neste texto procurarei descrever os processos de desenvolvimento do trabalho de campo, as críticas ao trabalho de campo em Ciências Sociais, Artes e Humanidades e a pertinência de sua realização quer nas dissertações e teses, quer na produção audiovisual, multimedia e hipermedia. Salientarei o traço da presença e da experiência de campo e os desafios da hipermidialidade nas produções científicas escrita, audiovisual e hipermediática. Tratando-se de uma publicação relacionada com o roteirismo, decorrente da participação no "X Seminário de Roteiristas", algumas perguntas de imediato me vêm ao pensamento: O que é que este tema tem a ver com o roteirismo? Como é que o roteirismo se coloca no âmbito das produções visuais, audiovisuais e hiermediáticas a partir trabalho de campo em Ciências Sociais, Artes e Humanidades? Que competências a desenvolver nos programas de formação?

Esta reflexão tem sido objeto de minha prática docente e de pesquisa nos programas de pós-graduação em arte e cultura visual e antropologia social em Portugal, no Brasil e no Grupo de Estudos de Cinema e Narrativas Digitais e de uma rede de cooperação internacional que envolve universidades brasileiras e portuguesas. É, pois, a partir da prática docente, das práticas de trabalho de campo em arte e cultura visual e antropologia social, da produção audiovisual e da edição de um Manual de Métodos de Técnicas de Trabalho em Antropologia que escrevi esta comunicação que também serviu de base à conferência de abertura do "III Simpósio do Programa

Interdisciplinar em sociedade e Cultura" da Universidade Federal do Maranhão.

Trabalho de campo

Estou em Belém do Pará. Acabo de chegar do trabalho de campo em Melgaço do Marajó onde, com colegas da Universidade Federal do Pará, da Universidade Federal de Goiás, empreendemos pela terceira vez o Salto a Melgaço do Marajó. O projeto tem duas componentes: da experiência antropológica desenvolvida a partir de histórias de vida de professores que trabalham nas escolas das populações ribeirinhas e das parteiras de Melgaço que há décadas acompanham e celebram este primeiro ritual de passagem – o nascimento de um novo ser humano e a de formação de crianças, jovens e professores visando a utilização do cinema e do audiovisual no processo educativo num sentido lato de desenvolvimento de competências de análise de filmes e de iniciação à produção audiovisual. As duas experiências cruzam-se na utilização de alguns princípios metodológicos que denominamos de etnografias audiovisuais participativas[1]. Insere-se ainda o projeto no intercâmbio entre Melgaço, vila e concelho mais ao norte de Portugal e Melgaço do Marajó. Estas experiências compartilhadas com uma pequena equipa traz-nos a prática de reflexões teóricas que anteriormente desenvolvi em Métodos e Técnicas de Investigação em Antropologia, em Antropologia Visual e em anteriores práticas de trabalho de campo.

O trabalho de campo constitui a fase primordial da investigação etnográfica (sentido alargado)[2]. Em ciências sociais em artes e humanidades, costuma designar o período e o modo de investigação dedicado à recolha e registo de dados. Como fase primordial, é comum às diversas ciências sociais adquirindo, no entanto, formas de realização variadas e diferenciadas decorrentes da diversidade de disciplinas e mesmo das temáticas, problemas e situações abordados.

Poderá também ser considerado trabalho de campo a aplicação de um questionário em sociologia, o trabalho efetuado em arquivos em antropologia, história, jornalismo, etc. ou o trabalho do cineasta[3], do arquiteto, do designer, do documentarista (autor/realizador de documentários) realizado em lugares e ou situações determinadas. Certo é que o trabalho de campo nos remete não apenas para o trabalho com as pessoas, nossos interlocutores, mas também para arquivos pessoais (fotos, vídeos e papéis pessoais, profissionais, de família) ou institucionais.

Assim o trabalho de campo, mais que uma técnica, é uma situação metodológica e um processo, uma sequência de ações, comportamentos, acontecimentos, nem todos controlados pelo pesquisador cujos objetivos podem ordenar-se num eixo da imediatez e da proximidade (deslocação, acesso, relação, experiência, recolha e construção - redação - de informação - dados). Entre estas atividades destacamos a passagem da observação à escrita (notas de terreno, diário de terreno) ou, de uma

1 Enquanto decorria a redação final deste texto com um grupo de pesquisadores da Universidade Estadual do Pará, do Museu Goeldi e do Ecomuseu da Amazónia iniciamos uma reflexão sobre práticas deste projeto em comunidades ribeirinhas, indígenas e quilombolas.

2 Continua a polémica em torno da questão se o fazer etnográfico ou adotar a perspetiva etnográfica é específico da antropologia ou se comum a inúmeros estudos e pesquisas nas Ciências Sociais que, sobretudo a partir da década de 70 do século passado, alargam o campo talhado tradicionalmente pelos paradigmas metodológicos dominantes que orientam, por exemplo, a maior parte das pesquisas na psicologia experimental e na sociologia quantitativa (ROCKWELL, 1986). Por outro lado a informação recolhida no processo de pesquisa não pode ser tomada acriticamente pelas suas aparências, apenas como descrição, mas servir como campos de inferência de hipóteses interpretativas, de exploração de estratégias de investigação que possam conduzir a conclusões, explicações ou alternativas teóricas baseadas na "indução analítica" e na "teorização fundamentada" (HAMMERSLEY; ATKINSON, 1994, p.33) ou "na explanação que se constrói na tensão criativa entre a abstração teórica e o detalhe descritivo" (DAVIES, 1999, p.25).

3 Um dos postulados de Robert Flaherty era o de uma "longa duração da experiência no local: o tempo do contacto prévio, do conhecimento do sujeito a filmar, da criação de laços de amizade ou confiança que permitam a participação das pessoas filmadas, enfim a rodagem, o visionamento e o feedback" (RIBEIRO, 1993, p.61).

forma mais alargada, o da elaboração/criação/construção do traço da experiência de terreno (escrita, desenhos e esquissos, sons e imagens). George Stocking afirma que o trabalho de campo é "a experiência constitutiva da antropologia, porque distingue a disciplina, qualifica os seus investigadores e cria um corpo primário de dados empíricos" (STOCKING em VELASCO; RADA, 1997, p.19). Não será também uma experiência constitutiva do cinema? Tarkovski, referindo-se a Eisensten e Flaherty e partindo da poesia tradicional japonesa – aikai, afirmava que nesta se tratava de

> [...] observação em estado puro. Por menor que seja a sensibilidade de uma pessoa, a competência e a precisão dos versos farão com que ela sinta o poder da poesia e identifique — perdoem-me a banalidade — a imagem viva que o autor captou. Embora eu seja muito prudente ao fazer comparações com outras formas de arte, este exemplo específico da poesia parece-me muito próximo à verdade do cinema, com a diferença de que, por definição, a poesia e a prosa valem-se de palavras, ao passo que um filme nasce da observação direta da vida; é esta, em minha opinião, a chave para a poesia do cinema. Afinal, a imagem cinematográfica é essencialmente a observação de um fenômeno que se desenvolve no tempo. (TARKOVSKI, 1998, p.76).

Como nas primeiras expedições científicas dos finais do século XIX e nas primeiras décadas do século XX, como nas diversas áreas científicas e artísticas[4] o trabalho de campo é interdisciplinar e hipermediático.

O trabalho de campo é também um ritual de passagem. Em primeiro lugar, é exigido ao pesquisador em qualquer área científica ou artística um percurso original que o separa das normas preestabelecidas, o problema a tratar é sempre muito particular, subjetivo e demasiado difícil para que "uma solução milagrosa, um modelo a seguir, uma receita a aplicar possa resolvê-lo" (SPERBER, 1992, p.56). Em segundo lugar, é uma passagem para outro lugar onde realizará o trabalho de campo e onde vai viver uma experiência única que pressupõe uma separação da situação anterior; uma crise de adaptação ao campo; uma concentração de intenções, uma densificação de objetivos e a definição de estratégias e realização de ações orientadas para a concretização desses objetivos; a conclusão de um percurso através da apresentação de resultados esperados, suscetíveis de o credibilizar para a reentrada na instituição com um status diferente do da partida. Em terceiro lugar, em consequência desta passagem, o pesquisador mergulha numa fase liminar em que o seu estatuto é ambíguo, estatuto de aprendiz, de iniciante, estatuto sujeito a múltiplas turbulências, algumas descrenças nos resultados de seu próprio trabalho. No entanto este período liminar é de um intenso trabalho de produção, passagem da experiência à produção artística ou científica através da qual o pesquisador se pretende credibilizar de forma a obter o reconhecimento pelos seus pares, pela academia, pelos públicos, pelas pessoas com quem realizou o trabalho de campo.

Não se trata de uma simples passagem pelo campo onde fez a mineração de seus dados, mas de uma passagem com consequência para o seu percurso artístico ou científico e para a memória das situações (pessoas, problemas, temáticas) em que se envolver durante o trabalho de campo com todas as consequências epistemológicas,

4 Africa Fantasma de Michel Leris no dizer de Fernanda Peixoto obra inclassificável, toma forma "[...] como uma colagem de fragmentos que se sucedem ao sabor da cronologia, fio a costurar observações etnográficas, ideias e fantasias… mas não será esta forma de encontrar a objetividade? Como afirma Leris "é pela subjetividade (levada a seu paroxismo) que se alcança a objetividade", Tristes Trópicos de Levi Strauss uma escrita, por vezes dolorosa entre a antropologia e a literatura ou ainda Jean Rouch em Moi un Noir, em Pirâmide Humaine, ou em Maîtres Fous – Real imaginado entre antropologia e o surrealismo.

éticas, estéticas e políticas advindas desta passagem.

Atividades do trabalho de campo

Como referimos anteriormente o trabalho de campo exige uma intensa atividade: planeamento das atividades, adaptação a situações de campo, realização das atividades planeadas, reflexividade (durante todo o desenvolvimento do percurso de pesquisa), execução das produções finais definidas no projeto de pesquisa e de criação científica e artística em que procura criar algo de inédito, não um qualquer inédito, mas um inédito que mantenha um parentesco secreto com a experiência já realizada do pesquisador, com a sua história pessoal, não deixando, portanto, de conter uma parte significativa da subjetividade do seu autor. Trata-se de atividades complexas de resolução de problemas – o da pesquisa, os decorrentes da realização do trabalho de campo, e criação da produção final; de atividades criativas, traço de união entre arte e técnica, entre o procedimento científico e a intuição, entre um traço forte de individualidade e o enraizamento numa tradição e num saber, como David Hume refere em relação à escrita "se a novidade é excessiva o texto não poderá ser percebido... se a facilidade é excessiva, o texto resultará aborrecido, privado de interesse". O mesmo poderemos dizer em relação à pesquisa. Trata-se igualmente de atividades sistémicas em que o pesquisador desempenha o papel de mediador com sujeitos envolvidos na pesquisa, com as instituições financiadoras, com as instituições científicas e/ou artísticas a que não faltarão com certeza constrangimentos e limitações vários (económicos, temporais, percurso do pesquisador, natureza da equipa de pesquisa) e do imprevisto em que procura a coerência, mas também princípios e conceitos intelectuais e a perceção do momento e dos contextos. Implica também atividades de coordenação que se propõem ter em conta todo um conjunto de componentes e fatores individuais e sociais, políticos, históricos e culturais, epistemológicos, teóricos, metodológicos, estéticos, económicos, tecnológicos, logísticos, temporais que condicionam a pesquisa e que deve ter e conta e considerar em todo o processo de desenvolvimento da pesquisa desde a preparação do projeto às escolhas a realizar, à avaliação e à redação e apresentação final dos resultados.

Destas atividades destacam-se a passagem da observação à escrita e às imagens (notas de campo, diário de campo ou, de uma forma mais alargada, o da elaboração/criação/construção do traço da experiência e da presença de terreno - escrita, desenhos e esquissos, sons e imagens). Laplantine refere que

> [...] a etnografia é em primeiro lugar uma atividade visual ou, como dizia Marcel Duchamp da pintura, uma «atividade retiniana». Mas, a descrição etnográfica não consiste apenas em ver, mas em mostrar, quer dizer, escrever o que se vê. É um processo geralmente implícito, de tal modo parece evidente, ainda que seja de uma complexidade extraordinária. Procedendo à transformação do olhar em linguagem, exige, se quisermos compreendê-lo, uma interrogação sobre as relações do visível ao dizível e ou mais exatamente, do visível ao legível. A descrição etnográfica, enquanto escrita do visível, põe em jogo não só a atenção do investigador (atenção orientada e também, voltaremos a este ponto, atenção flutuante), mas uma preocupação particular de vigilância relativamente à linguagem, já que se trata

de mostrar com palavras as quais não podem ser intermutáveis, sobretudo quando temos por objetivo dar conta da forma mais minuciosa da especificidade das situações, sempre inéditas, com as quais somos confrontados. É na descrição etnográfica que se jogam as qualidades de observação, de sensibilidade, de inteligência e de imaginação científica do investigador. É aí que se espera o etnólogo (= o que faz emergir a lógica própria a tal cultura). É, enfim, a partir deste ver organizado num texto, que começa a elaborar-se um saber: o saber característico dos antropólogos. Se a descrição enquanto atividade indistintamente visual e linguística, nunca, segundo sabemos, foi pensada como tal pelos etnógrafos, enquanto é, porém, a principal categoria da etnografia, é que, para ser compreendida, ela chama uma pluralidade de abordagens, que a antropologia – que não é uma disciplina autossuficiente mas aberta – deve frequentar: as ciências naturais, a pintura, a fotografia, a fenomenologia, a hermenêutica, a teoria da tradução, as ciências da linguagem, mas também a literatura, que nada mais é do que o pleno exercício da linguagem. A indissociabilidade da construção de um saber (antropologia) a partir do ver (etnografia) nada tem de um dado imediato ou de uma disciplina transparente. Pelo contrário, é uma empresa extremamente problemática que supõe que sejamos capazes de estabelecer relações entre o que é, geralmente, considerado como separado: a visão, o olhar, a memória, a imagem e o imaginário, o sentido, a forma, a linguagem. Se, hoje, ninguém está, evidentemente, em condições de dominar estes diferentes domínios, todos devemos, porém, tentar ter consciência do que fazemos quando utilizamos o termo descrição e, mais precisamente, descrição etnográfica, quando lemos textos descritivos e a fortiori, quando, no campo das ciências sociais, nos preparamos para uma tal atividade ou a exercemos. (LAPLANTINE, 1996, p.7-9)

A pertinência e a clareza destas longas e detalhadas considerações de François Laplantine ao referir a ideia de transformação do olhar em linguagem, ou da transformação da perceção em linguagens, nos remetem não apenas para a escrita, mas para a fotografia, o cinema, a criação musical e outros meios de expressão, a hipermedialidade e outras linguagens. Um campo aberto de pesquisa que urge frequentar nos nossos processos de passagem à imagem visual e sonora.

Críticas ao trabalho de campo

A crítica inicial ao trabalho de campo, frequentemente presente em memórias do trabalho de campo e em guias para estudantes, não abordou cabalmente os elementos de uma crítica metodológica, mas antes o seu tom celebratório, o género confessional acerca da sua realização, as atribulações e falhas dessa atividade e a apresentação do pesquisador como herói. Também as imagens que descrevem o etnógrafo em campo são, frequentemente, a de herói romântico. O mesmo acontece no modo

como nos contam as estadias em campo e sua relevância em relação às populações, sujeitos e organizações salientando mais suas ações filantrópicas que uma verdadeira interlocução com o local (pessoas, representações e saber local) e fundamentação da prática de campo.

A segunda crítica refere-se, sobretudo, à insensibilidade ou incompetência da etnografia e do pesquisador e, por vezes, da antropologia e de outras ciências socias para se ocupar de questões relacionadas com o contexto histórico e a economia política, relevantes não só para os sujeitos estudados, mas também para os processos de pesquisa: relação da disciplina com o colonialismo e mais recentemente com o neocolonialismo e decolonialidade.

Também falta por vezes um debate sério acerca da epistemologia do trabalho de campo e da sua hierarquia como método. Falta de diálogos significativos entre os pesquisadores e seus interlocutores - os membros de outras culturas durante o trabalho de campo. Salienta-se o necessário dialogismo e narrativas polifónicas, a redefinição do papel do pesquisador em relação e outras questões levantadas pelos paradigmas de pesquisa.

A quarta crítica, sobretudo feita ao trabalho em antropologia, decorre da dificuldade de esta se adaptar à situação de "retorno a casa", isto é, situações novas em que as populações estudadas deixaram de ser povos longínquos, pobres, populações nas margens, a tradição. Incapacidade ou dificuldade de se adaptar às novas situações e a novas de relação do poder entre o antropólogo e as pessoas estudadas. Dificuldades em estudar e filmar as elites, sobretudo as elites políticas e económicas. Vejam-se no Brasil as recentes críticas aos filmes Democracia em Vertigem (2019) de Petra Costa. Há, no entanto, alguns filmes que abordaram eleitos políticas em processos de transição: Primary (1960), Robert Drew e Entreatos - Lula A 30 Dias do Poder (2004), João Moreira Sales este inspirado no primeiro. Ambos exploram por dentro as eleições de Robert Kenedy nos EUA de modo observativo, e de Inácio Lula da Silva de modo participativo.

> Cumpre admitir que uma regra de método – em desuso quando se estudam os pobres, a quem o etnólogo arrasa com os seus comentários – se renova quando se estudam as elites que bombardeiam o pesquisador com a sua metalinguagem. Quantos antropólogos escrevem livros, teses ou artigos que são lidos, comentados e criticados pelas pessoas que estudaram? Quantos etnólogos interrogam as pessoas que são mais fortes, mais falantes, mais ricas e mais influentes em seu próprio mundo universitário? A antropologia dos pobres sabe hoje que deve estabelecer com os informantes – durante tanto tempo por ela parasitados – relações de igual para igual. Mas ainda não chegou o tempo dessa igualdade para a antropologia dos senhores. A desproporção entre o repertório deles e o nosso é grande demais. Sabemos muito bem que essa ideia de uma metalinguagem dos informantes, própria e independente, é um mito. E, no entanto, é um recurso necessário, sobretudo em França, para acrescentar o nosso pequeno grão de areia ao esmagador discurso da epistemologia do saber. (LATOUR; WOOLGAR, 1987, p.37)

Há ainda outras críticas decorrentes da adoção de paradigmas emergentes do qual destacamos as ciências sociais fronéticas e a adaptação destas ao urbanismo

e planeamento urbano (FLYBVERJEG, 2001 e 2012), o trabalho com comunidades mediado pela produção audiovisual (ATILLI; SANDERCOOK, 2010), às artes (Joana Vasconcelos - Rede, 20125), à antropologia. Nesta reconfiguração da pesquisa é de salientar alterações do papel do pesquisador. Casteleton sintetiza a abordagem fronética de Flyvbjerg (2001, 2004, 2005, 2006) às ciências sociais:

> [...] implica los siguientes componentes principales: énfasis sobre situaciones particulares y contextos; basarse sobre las habilidades y mundo de la vida de la gente; hermenéutica; enfocarse en la perspectiva, el contexto desde un punto de vista histórico, y sobre relaciones de poder; análisis participativo; mantenerse cerca de la realidad tratando de describir en forma profunda, y percatándose de que 'tanto Dios como el diablo está en los detalles'; enfocarse en prácticas diarias y en el cómo (verstehen); producir narrativas que comienzan con lo concreto; analizar simultáneamente la relación estructura/agencia basándose en una aproximación orientada a producir diálogo social continuo en lugar de generar conocimiento unificado; perspectivismo, tratando de entender más que descubrir. (CASTLETON, 2018)

5 A artista Joana Vasconcelos realizou o projeto artístico Rede; intervenção no andor de São Pedro, peça icónica da procissão de São Pedro, na Afurada, Vila Nova de Gaia. Na obra Rede irradiando a partir do barco que carrega a figura de São Pedro, apresenta-se uma longa rede dourada - símbolo da riqueza da Foz que dá sustento aos habitantes da Afurada -, decorada com a iconografia de São Pedro, apóstolo que Jesus nomeou pescador de homens. Esta malha dourada, executada por pescadores da Afurada, de acordo com as técnicas que tecem as redes de pesca usadas na Foz do Douro, abre-se e estende-se, cobrindo os pescadores que carregam o andor durante a longa procissão: proteção celestial dourada que envolve os carregadores do andor, escudando-os da má fortuna e das intempéries que atormentam a vida de quem vive do mar. http://joanavasconcelos.com/info.aspx?oid=2072.

Design das produções resultantes da pesquisa e do trabalho de campo

Não é habitual no início de uma pesquisa traçar o esboço (designs) das produções finais da pesquisa. As instituições artísticas e científicas pedem, por vezes, indicação output da pesquisa, no entanto, estas não pensadas, planeadas e descritas ao detalhe. Isto parece ser de fundamental importância em todas a etapas do percurso. O diário de campo, o portfólio, os registos visuais, audiovisuais e sonoros deverão ser realizados tendo em vista as produções finais: a escrita, as produções audiovisuais e hipermediáticas.

As questões da transmedialidade que hoje atravessa quer a pesquisa científica quer as realizações artísticas criam exigências específicas de um planeamento necessário que permitam que a mineração dos dados seja realizada com qualidade global (epistemológica, ética, estética, técnicas) que garanta a qualidade final das produções.

O interesse atual pelo design das produções científicas e artísticas não é apenas resultado de uma preocupação estética ou pragmática (técnica) em relação à comunicabilidade da Ciência. Decorre de problemas específicos resultantes da passagem do trabalho de campo à escrita e à imagem, de questões epistemológicas e éticas e, atualmente, de profundas mudanças sociais e culturais, dos novos domínios da antropologia, e mesmo da utilização de novas tecnologias da informação, comunicação e conhecimento na recolha, organização e tratamento da informação e da produção e circulação de textos. A escrita constitui um problema central da antropologia com aspetos epistemológicos, metodológicos, técnicos e tecnológicos, mas também éticos

e políticos (políticas das representações ou Arte e Política da interpretação – DENZIN, 1994).

Salientemos, entre as múltiplas considerações que se nos colocam, a subjetividade ou intersubjetividade. O interesse pela intersubjetividade adquire a forma de novas experiências de escrita do texto etnográfico, da produção audiovisual que tentam aliar o sujeito de enunciação (o autor) ao objeto do seu enunciado (a outra cultura) e ao interlocutor (leitor do texto). O interesse pela intersubjetividade adquire enfim a forma de uma redescoberta ou de uma reabilitação de tudo o que tinha sido relegado até então para fora do texto, a saber: o diário de terreno, a biografia intelectual do autor, a narrativa do percurso de pesquisa, a interlocução e as vozes locais, o caderno de notas, o romance etnográfico, a história de vida. Esta questão não é uma mera questão de forma. Importa, por um lado, não ignorar a relação entre formas de representações e práticas sociais, por outro que a demasiada importância atribuída à textualidade no procedimento antropológico continue a não nos interrogar sobre o que constituiu o fundamento da descrição da alteridade. O discurso etnológico moderno consistiu, portanto, até aqui, em colocar o seu objeto fora da história para melhor falar na sua vez. Os antropólogos provocam nos seus dados uma deslocação temporal, do seu contexto histórico para o presente da ciência; a escrita é o meio pelo qual se realiza esta colocação fora do tempo.

Roteirismo

Tanto o design da pesquisa quanto as produções finais, escrita, visual, sonora, audiovisual ou outra, resultantes da pesquisa são sempre atividades criativas complexas que, num primeiro olhar, nos parecem de uma tal imprevisibilidade que não é possível proceder-se a qualquer tipo de planeamento. Trata-se, sobretudo, de uma abordagem exploratória usada para desenvolver hipóteses e, de um modo mais geral, para detetar provas de definição, circunscrição, descrição e interpretação de tópicos menos compreensíveis. Aproximam-se da ideia de "teoria baseada no campo" em que a descrição exploratória leva ao desenvolvimento de teorias e medidas significativas. Por outro lado, argumenta-se que a pesquisa e as produções delas resultante é complexa e, por conseguinte, deve proceder-se a um planeamento rigoroso que oriente toda a sua execução. Este planeamento torna-se, também, indispensável por exigência das instituições financiadoras – as que a apoiam e no âmbito das quais se realiza. Talvez possamos partir da ideia de que a pesquisa e suas produções finais são complexas e contêm sempre algum grau de imprevisibilidade. Isto, porém, não impede de se realizar um plano minucioso, capaz de se confrontar com o imprevisto, de nele encontrar soluções flexíveis sem alterar profundamente o plano inicial. Este planeamento serve, simultaneamente, de orientação ao pesquisador, de informação segura às instituições financiadoras da pesquisa ou da produção audiovisual, ou no âmbito das quais se realiza. O processo de pesquisa assim conduzido liberta o pesquisador do constrangimento do plano rigoroso e predeterminado e do procedimento errante ao sabor do percurso, apontando para um procedimento semideterminado e flexível sem desvios assinaláveis ao problema ou ideia geral da investigação. O design de investigação deve ser reflexivo, realizar-se e atuar em todas as etapas do desenvolvimento da pesquisa. Poderemos falar de design global da pesquisa e de um re-design da pesquisa dos detalhes e das etapas. Parafraseando Boutinet

(1996) no que diz acerca do projeto, diríamos que através do design do projeto procuramos criar algo de inédito, não um qualquer inédito, mas um inédito que mantenha um parentesco secreto com a experiência já realizada do indivíduo, com a sua história pessoal, não deixando, portanto, de conter uma parte significativa da subjetividade do seu autor.

A antropóloga, cineasta e diretora de pesquisa no CNRS, Éliane de Latour refere que "partir sem linha diretora precisa parece-me impensável; mas, uma vez este «background», a forma, no lugar, como o tema será orientado, destacado, construído continua um desafio pois a realização destes filmes é precisamente fundada na imaginação criadora confrontada com o instantâneo!" (LATOUR, 1992, p.180). Na verdade, entre ideia inicial do filme e a cópia final "mil vias se oferecem ao cineasta! Para mim, o seu traço é impossível de imaginar fora da situação. No domínio do documentário, parece-me que o texto escrito (écriture écrite) só pode limitar-se à ideia mestra e a descrever o seu campo de aplicação. Da primeira imagem captada à última imagem colada, as intenções modificam-se, o tema precisa-se, as invenções ao serviço do tema multiplicam-se". Não poderemos esquecer, porém, que "cada vez mais numerosos, produtores e difusores obrigam os autores de documentários a escrever o seu filme antes de o rodar, a cenarizar o imprevisto. Perigo maior. Uma vez o texto escrito, estampado pelos financiadores, o cineasta já não se abrirá aos acontecimentos ou aos discursos que escapam ao sujeito pré-definido, tentará fazer «entrar» a realidade, apesar de todas as resistências, no seu quadro (enquadramento)" (LATOUR, 1992, p.154).

Laplantine em Leçons de cinéma pour notre époque refere que Etnografia e cinema são modo de conhecimento baseada no "pequeno", na atenção ao detalhe, ao frágil, ao minúsculo que permitem apreender as modulações de nossos comportamentos constitutivos da nossa realidade. Esta mesma ideia está presente em Marcel Mauss em Tratado da Dádiva que cuja pesquisa e génese da obra é um fragmento de um poema Nórdico ou uma das obras maiores de Abbas Kiarostami Close-Up (1990) que tem sua origem numa notícia de jornal:

> "Num micro ônibus na cidade de Teerã, um desempregado, Ali Hussein Sabzian, está sentando ao lado da senhora Ahankhah. Ele lê o roteiro publicado do filme O Ciclista, de Mohsen Makhmalbaf, chamando a atenção da mulher. Sabzian apresenta-se como Makhmalbaf, com o qual guarda semelhança física. Pouco a pouco Sabzian envolve toda a família Ahankhah num projeto de um filme que deverá ser rodado na confortável casa deles, e terá como protagonista o filho mais velho, Mehrdad, um engenheiro que não exerce a função, apaixonado por cinema. Depois de alguns dias hospedando Sabzian, que já havia conseguido algum dinheiro emprestado de um dos seus filhos, o senhor Ahankhah descobre que Akhmalbaf naquele momento estava no festival de Rimini, na Itália, onde O Ciclista acabara de ser premiado. O impostor Sabzian é preso e processado. Após o julgamento, Sabzian encontra-se com Makhmalbaf, que o leva à casa dos Ahankhah para obter o perdão" (PINTO, 2007, p.59).

Conclusões – competências a desenvolver para a realização do trabalho de campo

Interrogamo-nos finalmente sobre as competências a desenvolver para a realização do trabalho de campo e para o design das produções escritas, visuais, sonoras, audiovisuais, hipermediáticas resultantes da pesquisa. Constatamos que o trabalho de campo em ciências sociais, artes e humanidades necessita de um design de pesquisa e das produções finais, que o trabalho de campo mobiliza uma complexa gama de conhecimentos, que pesquisado é o recurso ou instrumento de investigação por excelência (HAMMERELEY; ATKINSON, 1994), que a situação de pesquisa é um lugar de negociação de pontos de vista entre o pesquisador e seus interlocutores "um lugar de tensão e de compromisso entre dois sujeitos inscritos em dois tipos diferentes de historicidade" (KILANI, 1994, p.16).

Embora o trabalho de campo exija ao pesquisador um cuidado planeamento, exige igualmente a capacidade de se adaptar ao imprevisto e de improvisar perante situações inéditas que possam por em causa toda a produção científica e artística.

O aperfeiçoamento da escrita nas mais diversas situações de trabalho de campo: notas de campo, diário de campo, roteiros de pesquisa, guias de leitura e toda a panóplia de recursos de escrita criativa constituem competências primárias para o desenvolvimento do trabalho de campo. O mesmo poderemos afirmar em relação aos registos visuais, sonoros, audiovisuais que exigem competência espeleológica, técnica, ética e estética.

O domínio e a escolha das tecnologias mais adequadas para cada situação têm um papel determinante na realização do trabalho de campo, na confiança recíproca do pesquisador e seus interlocutores.

A gestão, organização, edição dos dados produzidos no trabalho de campo são igualmente competência a desenvolver para a realização de trabalho de campo bem como o recurso a softwares específicos de organização e gestão de dados, de transcrição e indexação de dados escritos visuais e sonoros (como o Atlas TI ou Transana).

Os mitos do pesquisador solitário do pesquisador orquestra (que faz tudo) estão cada vez mais fora das práticas concretas de trabalho de campo. Este é lugar de múltiplas cumplicidades e interações: com os interlocutores de campo, sobretudo quando se trata de uma pesquisa colaborativa e participativa, com os patrocinadores dos projetos de pesquisa (orientadores, supervisores ou mesmo produtores), com a equipa de campo, com os futuros utilizadores – endereçamento das produções.

Estas notas foram sobretudo organizadas para promover o debate sobre experiências de campo. Cremos que são estas trocas de experiência poderão contribui e dar consistência à realização do trabalho de campo, às produções escritas, visuais, sonoras, audiovisuais, hipermediáticas e transmediáticas e ao uso social destas produções.

Referências

ATTILI, Giovanni; SANDERCOCK, Leonie. Finding Our Way, 2010 - https://scarp.ubc.ca/news--and-features/faculty/screening-finding-our-way.

CASTLETON, Alexander. Etnografía, Teoría Fundamentada y Frónesis: La Relevancia del Contexto. Revista Novos Rumos Sociológicos, vol. 6, nº 9 p. 74-94, Jan/Jul/2018.

DAVIES, Charlotte Aull. Reflexive Ethnography: A guide to researching selves and others.

London: Routledge, 1999.

FLYVBJERG, Bent. Why Mass Media Matter to Planning Research: The Case of Megaprojects. Journal of Planning Education and Research, 2012.

FLYVBJERG, Bent. Making Social Science Matter: Why Social Inquiry Fails and How It Can Succeed Again. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

HAMMERSLEY, Martyn; ATKINSON, Paul. Etnografía, Métodos de investigación. Barcelona: Paidós, 1994.

KILANI, Mondher. L'Invention de l'Autre: Essais sur le discours anthropologique. Lausanne: Editions Payot, 1984.

LAPLANTINE, François. Leçons de cinéma pour notre époque. Condé-surNoire: Téraédre, 2007.

LATOUR, Bruno; WOOLGAR, Steve. Vida de Laboratório. Rio de Janeiro: Relume Dumara, 1997.

LEIRIS, Michel. L'Afrique Fantôme. Paris: Gallimard, 1934.

LÉVI-STRAUSS. Tristes Trópicos. Lisboa: Edições 70, 1981.

MARCUS, Georges; FISCHER, Michael. La Antropología como Crítica Cultural: Un momento experimental en las ciencias humanas. Buenos Aires: Color Efe, 2000.

PINTO, Ivonete Medianeira. Close-up - A invenção do real em Abbas Kiarostami. 2007. Tese (Doutorado em Estudo dos Meios e da Produção Mediática) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

RIBEIRO, José da Silva; BAIRON, Sérgio. Antropologia Visual e Hipermédia. Edições Afrontamento, 2007.

RIBEIRO, José da Silva. Antropologia Visual. Edições Afrontamento, 2004.

RIBEIRO, José da Silva. Métodos e Técnicas de Investigação em Antropologia. Universidade Aberta,2003.

TARKOVSKi, Andrei. Esculpir o Tempo. Martins Fontes, 1984.

EL GUION, DESDE SU NACIMIENTO A LA ACTUALIDAD: Diálogo entre la tecnología de registro y la escritura narrativa.

ALFREDO CAMINOS

Los primeros días del cine, allá por el final del siglo XIX, no trajo directamente el guion como lo conocemos en la actualidad. El cinematógrafo tuvo, en lo que respecta a planificación, un punto de partida en los dibujos de los posibles encuadres de cámara y luego textos simples para insinuar diálogos, sin que exista una estandarización por la variedad y las prácticas de diferentes realizadores. Respondió a lo necesario en ese momento como plan de trabajo. Todo pensado como una ayuda a la operación de la cámara en el rodaje.

Desde ese primer contacto, la cámara de registro de la imagen, la necesidad, la practicidad y la planificación, fueron los puntos sobresalientes de la aparición y evolución del guion. Y siempre vinculándose con la tecnología de captura de la imagen y después del sonido. Decimos, entonces, que lo correcto sería identificar las reflexiones del presente texto como un diálogo entre la tecnología de registro y la escritura narrativa que nace del guionista.

Al mismo tiempo, ese diálogo rescata la creatividad como motor para la existencia y evolución del guion; y además, con el pragmatismo de la necesidad de acompañar el proceso técnico que le da entidad a dicho guion audiovisual. Después de ese surgimiento el guion evoluciona, se modifica acorde con la tecnología y comienza un camino de estandarización que llega hasta el presente, donde la multiplicidad de formatos y la coexistencia de diferentes formas de redacción, permiten un guion más de planificación y poco se puede intuir respecto del futuro. Aunque es posible afirmar que será la narración transmedial la que generará un tipo de guion que incluso pasará directamente al dispositivo sin intervención del papel. El guion impreso, tal como lo conocemos, está más cerca de un romanticismo existencial; simultáneamente es la forma de trabajo habitual en las producciones cinematográficas y un poco menos en la televisión.

Si retrocedemos en el estudio de los usos de la escritura audiovisual podemos ver las diferentes facetas que el trabajo audiovisual permiten y requieren. Para ello entramos en una tarea de reconstrucción de dicha práctica cinematográfica. “La Historia ha de ser una atrevida obra de reconstrucción que tiene que encajar lo mejor posible cada una de las piezas que conforman las evidencias.” (BEARD, 2016, p. 19).

Lumiere, a quien se indica como inventor del cine, no pensó en el guion; su actividad se concentraba en el registro de la cámara y su uso estaba más cerca de un usuario actual que con el celular o teléfono móvil registra un evento cualquiera en una calle de la ciudad. La película "Llegada del tren a la estación de la ciudad" es eso y solo eso, una cámara en el andén. Todo pasa delante de ella. El guion, si lo pensamos, era algo muy alejado de la función de registro. Pero es posiblemente Melié, también operador de los primeros días en Francia, quien planifica imágenes, actores y movimientos escenográficos para que sean registrados. Esto ya requiere un plan de rodaje y un orden de acciones de los personajes. Así nace la necesidad del plan, que como se trataba de imagen, fue el dibujo lo necesario y que llegó hasta nuestro días como story board. Esta puede considerarse la primera etapa del guion.

Una vez que se abandona la idea de registro "documental" y se incorporan las actuaciones, por ejemplo en "El desayuno del bebé", también de Lumiere, siguió el mismo camino por una simple idea: seguíamos estando frente al registro de la imagen. Los actores llegaron al diálogo para simplificar la comunicación de datos e información. Entonces la solución fue de imagen: incoporar textos en la pantalla como viñetas decoradas. Ese primer paso dió lugar a la "necesidad" de un sistema de grabación de sonido. Cuando se lo consiguió, los actores necesitaban aprender y memorizar lo que tenían que decir. Así se da lugar al guion de diálogo que ya comienza a parecerse al actual, en principio como una mezcla pero separando las imágenes del sonido. Es decir, una relación directa con la cámara y el micrófono, con los registros tecnológicos de las primeras de´cadas del siglo XX. Es la segunda etapa del guion. Si bien en el cine mudo el guion de dibujos fue una necesidad, en el cine sonoro fue una exigencia la redacción para actores y técnicos.

La división de secciones de imagen y de sonido en la escritura del guion, como esa forma de adecuarse a la tecnología de registro, llega hasta nuestros días. Nunca se abandonó la relación entre la tecnología con la escritura audiovisual, como tampoco los sentidos más relevantes y factibles de la comunicación audiovisual: la vista y el oído.

El guion fue mucho más pragmático al comenzar que el usual de la actualidad; y llegó a tener divisiones más estrictas de sonido e imagen, perfectamente diferenciadas, respondiendo a procesos técnicos distintos. La evolución lo llevó a perfeccionarse como guion técnico, que acompañado de story board y gráficas de plantas para iluminación y escenografía, perfeccionó la relación con su ampliación y complementos. Poco a poco esa herramienta siguió un camino y el guion de evaluación de proyectos y ensayos de actores fue más simple, volvió a integrar imagen y sonido de forma sencilla, como tratando de apuntar a la rápida comprensión del contenido y al mismo tiempo útil para firmar los contratos, ya que contiene todo lo que se verá y lo que se escuchará en la película o serie terminada.

Ese guion fue perfeccionándose como comunicación entre los participantes del proceso realizativo audiovisual, especialmente para las ficción televisiva. Si bien la incorporación del sonido dió lugar a la segunda etapa, la televisión requería mayor velocidad de escritura; por ello, la tercera etapa posibilitó una relación de escritura muy estandarizada y pragmática. Esta estandarización llevó al guion al que se usa en la actualidad, que posibilita la base tan exagerada de contar las páginas de un guion como minutos de película terminada. Y para ello, se debe escribir de determinada forma, con cierta letra y tamaño específicos; pero siempre teniendo en cuenta que se redacta para la cámara y para el micrófono. El

guion está pensado como una lógica del circuito de producción, como sistema de rápida creación, aunque suene como lo contrario al arte, da lugar a la uniformidad.

Todas estas etapas se han cumplido a lo largo del siglo XX, y se puede señalar la década del 30, cuando aparece el registro sonoro, para la segunda. Por otra parte, la segunda mitad del siglo para la evolución con la televisión como tercera etapa. El formato de letra, tamaño e interlineado, respondía a la escritura con la máquina de escribir y posibilitó marcar el modelo, que luego, sobre el final del siglo XX y con la aparición de la informática, se siguió utilizando. Una vez más, la tecnología acompañaba los pasos del guion. Así fue pasando, dependiendo de la región del planeta en que se estuviera utilizando, del guion de dos columnas al guion norteamericano y éste a la ficción televisiva.

Aún hay más para el análisis. El guionista es el responsable de la creación del espacio-tiempo en el cual ocurren los acontecimientos narrados. Es decir, el universo diegético que contiene la historia. Para ello debe trasladar en la escritura no solo el argumento, debe diferenciar el espacio físico, real o virtual, y los personajes y sus acciones. Por ende el espacio y a quienes se verán en la pantalla; como así también los diálogos y sonidos que se derivan del espacio y esas acciones. En síntesis, la imagen y el sonido. Es una prueba más que lo que debe escribir el guionista es la relación práctica entre la escritura y lo que debe registrarse en el proceso de rodaje por parte de las tecnologías de cámara y sonido. Esto es narrar, crear el universo diegético, también es redactar el guion y relacionar la tarea con la tecnología. Narrar, entonces, para el guionista, es profundizar el oficio como relación técnica al mismo tiempo que se vincula el pragmatismo. Pero esa escritura requiere el oficio de un creador, ya que todo lo que escribe responde a la calidad artística de lo que inventa o representa. Será la estrategia del creador presente en el guionista. "La noción de "estrategia" es una especificidad de la escritura de guiones" (MACHALSKI, 2009, p. 33). "Y organizar un relato es pensar en aquellas cosas que se quieren contar, imágenes, sonidos y "algo más": conceptos pensamientos, sentimientos, sentidos" (CAMINOS, 2016, p. 14). Es ese "algo más" lo que debe recrearse de otra manera para simplificarlo en el guion y comprenderse de la obra terminada.

Ya en el siglo XXI, nuevos dispositivos técnicos se suman a la producción audiovisual. Ya sea que se trate de grandes producciones de empresas multinacionales como de individuos aislados con sus teléfonos, los productos resultantes tiene en su gesta la novedad de la escritura en el dispositivo. Un simple operador periodístico puede grabar, sumar sonido, editar y reproducir contenido audiovisual tan solo con un teléfono. Incluso las cámaras puede conectarse a la redes y pasar desde la producción a la exhibición en pocos pasos y en poco tiempo. Prima la velocidad, sobre todo en la no ficción, sumándose a menos operadores técnicos.

En la actualidad, el tiempo de realización no quiere velocidad, es en sí mismo un producto veloz; y sigue siendo audiovisual. Y sin guion en papel. Eso implica que cada vez hay más narración y menos escritura en el formato que durante todo el siglo XX acompañó a la realización. Es la cuarta etapa, donde el paradigma está centrado en cuándo antes que en la calidad. O, mejor dicho, el narrador debe ser artista y comunicador con la capacidad de producir calidad en pocas operaciones técnicas. El guion, visto así, está en la mente del realizador. El redactor planifica crear caos narrativo, generar dudas al espectador y resolver crisis de los personajes. Todo un entramado de estrategias que superan los simples planes

del pasado. Se pone en lugar del espectador para adaptar la posición del que mira. Mary Beard (2019) separa los que miran la obra de los que crean el arte; por el contrario a los demás creadores, el guionista es un artista que no se desdobla o si lo hace concentra las dos visiones.

En el presente ya no se considera un solo producto, la condición transmedial es que se piense en muchos formatos, variados destinos y multiplicidad de productos ¿Y qué guion nos permite planificar tanta producción? "El eje de la experiencia transmedia es el eje donde se genera la conversación social." (ARDINI y CAMINOS, 2018). Así, el artista y el público conversan de múltiples maneras y se comparten miradas y estrategias de narración y contenido. En la actualidad, parece que todos somos creadores, público y artista (guionista).

Citas Bibliográficas

ARDINI, C. y CAMINOS, A. Contar (las) historias: Manual para experiencias transmedias sociales. Córdoba, Argentina. Ed. Conexión. 2018.

BEARD, M. La civilización en la mirada. Buenos Aires. Ed. Crítica. 2019.

BEARD, M. SPQR: Una historia de la Antigua Roma. Barcelona. Ed. Crítica. 2016.

CAMINOS, A. (Ed.). Los amigos del guión: Leer y escribir historias audiovisuales. Córdoba, Argentina. Ed. Brujas. 2016.

MACHALSKI, M. El punto G del guión cinematográfico. Madrid. T&B Editores. 2009.

Relações com o agora

PC MELLO[1]

A proposta desta mesa de debates foi o de apresentar o curso de Cinema e Áudiovisual dada a sua peculiaridade didática. Durante a mesa, os quatro professores contaram a sua experiência no curso, e um pouco de seu conteúdo pedagógico. Os quatro doutores, tinha disciplinas distintas, no entanto nada distantes umas das outras - Produção, História da Arte Audiovisual, Programação e Economia. A fórmula do sucesso está restrita aos participantes, aqui apresentamos um pouco do conteúdo ministrado ou mesmo embasador. Neste caso, apresento a contextualização do espaço contemporâneo - físico e virtual - e as artes.

Boa leitura

Um período de rupturas e revoluções marca o início da arte moderna. Argan pontua que a revolução industrial foi o ponto de ignição, pois intelectualizou o artista distanciando-o da produção manual[2] . A relação artista e obra modificou-se estabelecendo também um diálogo diferenciado com o público. Esta relação se desenvolveu em exposições e instituições museísticas, alterando, ao longo de sua trajetória, a forma de expor[3] e o espaço[4] em si. O desenvolvimento das bienais, é um exemplo desta trajetória. A bienal de Veneza considerada a pioneira, já em 1895[5] construiu em uma área jardinada de Veneza – até hoje chamada e Giardini di Castello – um 'palácio de exposição'. O formato ainda seguia os padrões dos salões franceses de belas artes. No entanto a apropriação de um novo espaço para a arte continua. Um outro exemplo, no âmbito da história da arte, são as litografias e pinturas de Lautrec, que não almejava as galerias, apesar de participar de mostras e mesmo dos círculos de arte, mas sim os cabarés e teatros de Montmartre. Neste exemplo é justamente como a arte, ainda que reconhecidamente mais tarde apenas, galgava outras áreas além das institucionalizadas. A arquitetura também é referência para as conquistas de novos espaços da arte, quando passa a, por vezes sacrificar a função em detrimento da beleza[6] . Mas é só depois da década de 1960 que se tem a evidencia de como a arte buscou novos espaços e suportes. Os eventos – happenings – danças e músicas tomam o entorno como parte da obra, restando apenas o

1 Texto apresentado durante a mesa O ENSINO E O MERCADO AUDIOVISUAL COEVO, composto por Gisele Jordão, Neusa Nunes, Vicente Mastrocola e pelo proponente mediador Paulo Cezar Barbosa Mello - PC Mello

2 ARGAN, Giulio Carlo. Arte moderna. São Paulo: Cia. das Letras, 1993

3 CASTILLO, Sonia S. del. Cenário da Arquitetura da Arte: montagens e espaços de exposições. São Paulo: Martins Fontes, 2008

4 A relação com o espaço é também retratado em desagravos entre artistas e os organizadores de salões. Como Courbet e Manet que buscaram outros espaços para expor as obras recusadas.

5 From the beginnings until the Second World War <http://www.labiennale.org /en/biennale/history/vb1.html?back=true> acessado em abril de 2014

6 Arquitetos como Oscar Niemeyer, Frank Loyd Wright, Zaha Hadid entre tantos outros são conhecidos por extrapolar os limites da proporção e mesmo a função do espaço para beneficiar a forma planejada.

registro. Mas pinturas tomam as ruas, formando uma arte urbana – street art – ou alguns site oriented[7] .

Esta mesma relação do espaço tende a se expandir ainda mais, saindo dos museus ou exposições em reação à contemporaneidade[8] . A apropriação do espaço torna-se uma constante. Composições que utilizam o próprio terreno[9] modificando-o e tornando-o a obra em si; ou ainda interferindo em elementos que compõem o espaço, desenvolvendo um novo significado. O sentido de espaço é envolvente, permitindo obras projetadas com exclusividade para um local específico. Jair Ferreira dos Santos[10] (1996) postula que o ambiente pós-moderno é constantemente construído, apresentando a tecnologia como meio, que por sua vez dinamiza o espaço, valorizando uma hibridação de linguagens, simulando ideias e mensagens. Esta oposição, antagoniza os espaços modernos os quais privilegiam o público ao privado, contextualizando o momento corrente e nunca o por vir. Jencks demonstra a complexidade pós-moderna em seus pressupostos acerca da arquitetura, expandindo o espaço à sua ocupação inicial e proporcionando uma abordagem diferente ao espaço expositivo. A partir desta abordagem, o museu, instituição já convencionada, torna-se um espaço em transformação[11] (Silva, 2009). "O artista tem livre acesso ao museu e organiza exposições de objetos sem qualquer conexão histórica ou formal entre eles, a não ser aquela fornecida pelo artista."[12] (Danto, 2006, p.7)

Douglas Crimp apresenta um museu em ruína e fadado à mudança. Entretanto a ruina apresentada é mesmo do embate estético de Teixeira Coelho em Moderno pós-Moderno[13] no qual os novos espaços expositivos desafiam as "expectativas quanto à forma e à maneira de expor a obra de arte."[14] (p.133). O questionamento em relação ao espaço expositivo observa-se em uma tradução das rupturas com a tradição. Os museus tal como são conhecidos tradicionalmente, o cubo branco, são respostas naturais[15] às necessidades do colecionismo[16] (p.198).

O axioma entre arte e artista expande este questionamento acerca do espaço expositivo. "O artista plástico buscou, também apropriar-se do espaço urbano para estender seu corpo e seus anseios num contexto amplo."[17] (Venturelli, 2004 p.38). O espaço tradicional é questionado e a obra de arte amplia sua exposição. As adaptações advindas destas novas formas de fazer arte, são prementes para todos os envolvidos em uma exposição. Se os museus estão se adaptando, curadores, mediadores, críticos, montadores, também o estão, como apresenta Marilia Cury[18] . A variedade de suportes, materiais e conceitos faz parte da contemporaneidade[19] . O âmago desta síntese teórica no entanto versa em torno dos espaços que estas obras contemporâneas exigem; não apenas as obras, mas também as instituições que as mantém. As arquiteturas museísticas contemporâneas são projetadas como "um objeto escultórico

7 Site oriented, difere, em teoria apenas de Site Specific porque é inerentemente planejado para um local com dimensões ou características específicas, como sugere Maria Bonomi ao comentar suas vertentes de arte pública, obra realizada entre a primeira – na qual a obra é criada ao longo do desenvolvimento da construção – ou a segunda vertente – na qual a obra é desenvolvida para ser aplicada à construção já existente, como forma de acabamento.

8 Para uma compreensão mais abrangente e que servirá de base para muitas outras ideias, convenciona-se desde aqui que o pós-moderno é inerente ao contemporâneo, e portanto, para maior clareza das citações e mesmo referências, termo pós-moderno será sempre mantido desde que utilizado pelo autor referido, caso contrário o corrente será o termo contemporâneo .

9 Land arts, earth art ou earthwork

10 SANTOS, Jair Ferreira dos. O que é Pós-moderno. São Paulo: Brasiliense, 1996

11 SILVA, Marcos Solon Kretli da. A arquitetura de museus e outros espaços expositivos: reflexões sobre alguns conceitos, ideias e propostas contemporâneas. EDUFES: Vitória, 2009

12 DANTO, Artur. Após o Fim da Arte. São Paulo: Odysseus, 2006

13 COELHO, Teixeira. Moderno Pós-Moderno: Modos & Versões. Iluminuras: São Paulo, 2011

14 CRIMP, Douglas. Sobre as Ruínas do Museu. Martins Fontes: São Paulo. 2005

15 ib idem

16 O autor evidencia as visões sobre o museu e define toda a evolução; a afirmação acima apenas postula uma visão generalizada e serve como base para a hipótese a cerca das mudanças dos museus.

17 VENTURELLI, Suzete. Arte, espaço_tempo_imagem. UNB: Brasilia, 2004

18 CURY, Marília Xavier. Exposição, concepção, montagem e avaliação. Annablume: São Paulo, 2005.

19 TRIGO, Luciano. A Grande Feira. Civilização Brasileira: Rio de Janeiro, 2009

que deflagra na mente do observador, algumas imagens férteis, carregadas de significados"[20] (Silva, 2009 p.29). Face às colocações anteriores as teorias de Miwon Kwon[21], em One Place After Another, acerca do espaço físico e suas incursões na obra de arte suscitam a ideia de um espaço expositivo para a arte contemporânea, espaço este que se destoa do museu modernista. Promove ainda uma tentativa de compreensão da obra de arte contemporânea através de algumas definições do Site Specific Art, delimitando ou categorizando o espaço, a arte e os objetivos de cada obra.

A cultura de massa é a avalanche que desaba sobre as grandes metrópoles das mais variadas formas. A mídia é a maior precursora do contemporâneo que invadiu o cotidiano com a tecnologia eletrônica de massa e individualizadora[22] , visando a saturação com informações, diversões e serviços. O ser humano se entrega aos prazeres fáceis, ao consumismo desenfreado e facilitado. Uma visão não tão positiva, mas que trouxe um algo mais à ruptura implantada pelo modernismo. A contemporaneidade trouxe um acesso muito maior às artes ao rever as ideias vanguardistas, traduzindo o cotidiano na arte. Uma característica destas mudanças é que as artes ganham espaços outros, saem dos museus e seus espaços consagrados e passam a simplesmente acontecer, redefinindo o "lugar da obra de arte contemporânea, a partir de sua integração com outras linguagens e outros suportes"[23]. (PEIXOTO, 1998 p.73)

A quebra de conceitos rígidos, padrões contextualizadores da arte, trazem uma característica forte que induz o artista a interagir com o fruidor. A necessidade de ditar o que é e o que deixa de ser arte, perde o sentido. Arte é viva e deve ser vista, apreciada e sentida por todos. Ao simplificar a arte ao espaço em que está, e não mais a uma cena hermética, tem-se uma descontextualização, a mesma que força a proximidade do artista e seu público fruidor.

Atualmente a arte contemporânea tem uma característica mais marcante[24] . Faz uso da liberdade conquistada na trajetória social, e ganha um espaço muito mais amplo. Nas palavras de Achille Bonito Oliva – "a arte moderna ensinou-nos a deixar a tradição, isso deve ensinar-nos a romper com a tradição da arte moderna"[25] – talvez este tenha sido o ponto para o contemporâneo seguir à risca suas motivações e seus ideais. O fato da arte sair dos museus e se apropriar ainda mais do público, em oposição ao privado modernista, criou, ao mesmo tempo, novas necessidades para o acesso a arte. Estas necessidades estão carregadas de referências, presentes e passadas, e em constante movimento.

As conquistas de movimento e espaço durante o moderno, são absorvidas e ampliadas na contemporaneidade expandindo para as extensões humanas. Extensões midiáticas, comunicacionais e interligadas. Um novo espaço se desdobra em resposta à novidade. Um espaço contíguo ao tradicional mas com características que ampliam as capacidades de percepção pois abrangem todas as linguagens possíveis. O virtual, conforme dito anteriormente, ampliou as capacidades expositivas. Segundo Christiane Paul[26] (p.53) os museus devem, cada vez mais, estarem presentes, expandindo suas paredes para além do espaço convencional. O espaço virtual já é integrante da

20 SILVA, Marcos Solon Kretli da. A arquitetura de museus e outros espaços expositivos: reflexões sobre alguns conceitos, ideias e propostas contemporâneas. EDUFES: Vitória, 2009
21 KWON, Miwon. One Place after Another: Notes on Site Specificity and locational identity. Massachussets: MIT Press, 2004
22 Apesar de parecer quase uma contradição, a cena midiática contemporânea, ao mesmo tempo que integra comunidades, reduz distâncias, facilita a comunicação e diversas outras formas de integração social, também individualiza o ser em função dos dispositivos de uso particular. A mobilidade e conectividade proporcionada por tablets, celulares e outros dispositivos móveis é de uso pessoal.
23 PEIXOTO, Nelson Brissac. Paisagens Urbanas. São Paulo: Senac, 1998
24 CAUQUELIN, A. Arte contemporânea: uma introdução. São Paulo: Martins Fontes, 2005
25 Nesta Citação Bonito fala da trans avanguarda, mas em uma coerência à pós modernidade social e à contemporaneidade artística, talvez seja igualmente pertinente
26 Paul, Christiane. New media in the white cube and beyond: curatorial models for digital art. Berkeley: University of California Press, 2008.

contemporaneidade, sem restrições espaciais físicas, mas com grande abrangência de público. Castells pondera[27] a abrangência do meio digital e mais propriamente sobre os museus e seus limites, descrevendo um espaço sem tempo. O tempo que constrói culturas e expressões através da articulação com o espaço (p. 430), tornando então o museu um repositório desta temporalidade (p. 431). Este mesmo digital que promove discrepâncias temporais, trouxe também a questão das artes produzidas para este meio diferenciado. Ou pelo menos com aporte e referência a ele. A New Media Art, reforça a apropriação do meio não só como espaço de publicação e exposição, mas também, fazendo uso de suas características para compor obras, muitas vezes ampliando esta criação ao colaborativismo, ou à co-autoria. Sergio Bairon[28] vai além ao dizer o mundo digital com sua estrutura interativa praticamente obriga seu interlocutor a deixar ali suas marcas. (p. 207)

Sintetizando a ideia, o moderno exigiu a concepção de um museu mais distante e livre de interferências para uma apreciação significativa – ou mais valorizadora. O contemporâneo apropriou-se da arquitetura como arte –primeira de acordo com Hegel[29] (2002, p. 26)–, abriu este museu ao ambiente urbano, desenvolvendo espaços híbridos que fossem ao mesmo tempo artístico, comercial e público[30] – afinal o tempo é precioso conforme realça Castells[31] . Com as aberturas e todas as possibilidades à disposição, o contemporâneo se apropriou do espaço em si. Não apena na exposição, mas na obra também.

27 CASTELLS, Manuel. Museums in the information era: cultural connectors of time and space. In PARRY, Ross. Museums in a digital age. New York: Routledge, 2010 (427-434)
28 BAIRON, Sérgio. Multimídia. Global editora: São Paulo, 1995
29 HEGEL, Georg W.F. Cursos de Estética Volume III. São Paulo: EDUSP, 2002
30 GOYA, Paula da Cruz Landim. Relações entre a percepção e preservação do patrimônio arquitetônico. In: Revista Pós - Número especial: Anais do Seminário Nacional "O estudo da história na formação do arquiteto". São Paulo: Vol. II, out. 1994.
31 CASTELLS, Op. cit.

> (...) se a crítica ao confinamento Cultural da arte via suas instituições foi a 'grande questão', um impulso dominante de suas práticas site-oriented hoje é a busca de um engajamento maior com o mundo externo e a vida cotidiana – Uma crítica da cultura que inclui os espaços não especializados, Em situações não especializadas em questões não especializadas em arte (na verdade esmaecendo a divisão entre arte e não-arte), preocupada em integrar a arte diretamente no âmbito social. (Kwon, 2004 p.24)

A arquitetura transformou o espaço ordinário em imensas galerias de arte. Espaços populacionais industrializados afastam as pessoas, quer pelo perigo que podem representar, quer pela ausência de interesses no local. O processo de apropriação de espaços da arte garantiu, em alguns casos, projetos arquitetônicos, com foco em arte, para o estimulo à gentrificação[32] . Um exemplo destas transformações é o MAXXI em Roma. Sob encomenda a arquiteta Zaha Hadid, estudou a área no bairro de Montello, mais propriamente dito o terreno de uma antiga caserna militar do início do século XX e passeando aleatoriamente sobre o terreno, juntamente com sua equipe, decidiu marcar percursos na área livre. Estes trajetos percorridos, da maneira mais espontânea possível e de melhor compreensão do entorno se erigiu o MAXXI[33]. Além de ser uma representação arquitetônica impactante na própria cidade, gera o diálogo com a contemporaneidade e o público independentemente das obras em exposi-

32 Neologismo na tradução do termo gentrification, termo utilizado para o fenômeno social de revalorização de áreas de baixa renda ou de comprometimento social estimulando a valorização através reformas gerando a revitalização da região.
33 Uma animação deste projeto pode ser visto em <https://www.youtube.com/watch?v=jpI5KWuzG-lU> acessado em 03/05/2012

ção. O MACRO, ainda em Roma é outro exemplo desta mesma condição. O espaço original sofreu ajustes 'contemporâneos' apropriando e mesclando espaço clássico ao atual provocando novos diálogos na urbe, e não apenas nas obras do acervo.

Estas novas formas de perceber o espaço ou de se trabalhar suas apropriações, beiram a semelhança às derivas situacionistas de Debord, mapas afetivos[34] mas agora estabelecendo relações com o lugar, ou arquitetonicamente criando um lugar efetivo. Este lugar específico também é um Site Specific Art pelas relações estabelecidas.

O espaço, urbano ou não, particular ou público, em alguns casos faz parte da obra – ou é a obra em si. A apropriação desenvolve contexto e é obra[35] . Isso pode gerar uma certa incoerência no quesito expositivo. Como expor uma obra que ao mesmo tempo é o espaço? A arquitetura que em si é arte, torna um com a exposição. Nesta conjuntura, museu o espaço arquitetônico é obra. É a expansão do conceito um Site Specific Art.

Esta concepção no entanto não é nova. A utilização da cidade como espaço de arte existe desde os primórdios das polis. Assírios, gregos e romanos já transformavam os espaços públicos em áreas de convivência com obras de arte(imagem). Os jardins paisagísticos muitas vezes exploravam o espaço criando novas referências. Atualmente a arte pública ganha novos aspectos ao combinar o entorno com a obra planejada para ali estar. Esta composição de Site Specific Art e arquitetura urbana, estimula o entendimento de que a arte é una com o espaço que habita, tornando o espaço também uma parte da obra. Este espaço tridimensional integrante da cidade é tão obra e requer a mesma fruição que aquela instalada em uma instituição de arte, seja museus ou galerias. Com uma diferença marcante, não há interfaces que medeiem a fruição. É a influencia do cotidiano na arte contemporânea[36] .

O pensamento contemporâneo exige novamente reflexão sobre tempo e espaço. Se nos meios digitais foi desenvolvido uma nova maneira de localizar-se geograficamente, foram também extrapoladas as formas de apropriação espacial. Um novo 'estar', que implica, não necessariamente a fisicalidade, mas a cognitividade. O mundo hoje pode ser percorrido em minutos, visitando, adquirindo e ampliando repertórios digitalmente.

A concepção de presença toma uma nova forma em todo este espaço. As possibilidades de expansão corporal migram e imigram do virtual ao físico como se não houvesse barreiras. São as expansões do homem contemporâneo desenvolvendo novas formas de perceber o mundo que habita. A noção de geolocalização[37] , é a globalização da percepção. Um Site Specific Art no Japão pode ser visitado instantaneamente através da digitalidade. O espaço passa a ser a linguagem. Aplicativos em dispositivos móveis transportam a percepção em diversos níveis, dependendo exclusivamente do nível de imersão. A percepção do espaço específico fica a cargo da presença-fruidora. Atualmente diversos artistas – em alguns casos artivistas – trabalham com mídias locativas, relacionando arte, local e condições sociais, adaptando o Site Specific Art ao local que o fruidor está ou deseja estar. A mobilidade que descaracteriza a noção de Site Specific Art é, neste sentido, a formação da obra.

Mais uma vez a cartografia une-se a arte e fornece subsídios para novas apreciações. Na prática, a geolocalização na arte, hibridiza o espaço expandindo a

34 referência a The Naked City, 1957
35 SILVA, Marcos Solon Kretli da. A arquitetura de museus e outros espaços expositivos: reflexões sobre alguns conceitos, ideias e propostas contemporâneas. EDUFES: Vitória, 2009
36 estética da vida defendida por Kant
37 Geolocalização determina espacialmente o posicionamento de determinado elemento, desde que esteja conectado à rede de computadores, tenha sido previamente mapeado ou possua algum sinalizador.

ideia de Site Specific Art e amplia a perspectiva de espaço expositivo. O espaço físico tem uma forte relação com a fruição e a percepção humana. Ao se recortar ao espaço expositivo cria-se uma relação ainda maior, pois a noção de espaço expositivo inclui à percepção sensível, cognitiva e estética remetendo a um estado de desenvolvimento individual ainda mais intenso.

Referências

ANTO, Artur. Após o Fim da Arte. São Paulo: Odysseus, 2006

ARGAN, Giulio Carlo. Arte moderna. São Paulo: Cia. das Letras, 1993

BAIRON, Sérgio. Multimídia. Global editora: São Paulo, 1995

CASTELLS, Manuel. Museums in the information era: cultural connectors of time and space. In PARRY, Ross. Museums in a digital age. New York: Routledge, 2010 (427-434)

CASTILLO, Sonia S. del. Cenário da Arquitetura da Arte: montagens e espaços de exposições. São Paulo: Martins Fontes, 2008

CAUQUELIN, A. Arte contemporânea: uma introdução. São Paulo: Martins Fontes, 2005

COELHO, Teixeira. Moderno Pós-Moderno: Modos & Versões. Iluminuras: São Paulo, 2011

CRIMP, Douglas. Sobre as Ruínas do Museu. Martins Fontes: São Paulo. 2005

CURY, Marília Xavier. Exposição, concepção, montagem e avaliação. Annablume: São Paulo, 2005.

From the beginnings until the Second World War <http://www.labiennale.org /en/biennale/history/vb1.html?back=true> acessado em abril de 2014

GOYA, Paula da Cruz Landim. Relações entre a percepção e preservação do patrimônio arquitetônico. In: Revista Pós - Número especial: Anais do Seminário Nacional "O estudo da história na formação do arquiteto". São Paulo: Vol. II, out. 1994.

HEGEL, Georg W.F. Cursos de Estética Volume III. São Paulo: EDUSP, 2002

KWON, Miwon. One Place after Another: Notes on Site Specificity and locational identity. Massachussets: MIT Press, 2004

Paul, Christiane. New media in the white cube and beyond: curatorial models for digital art. Berkeley: University of California Press, 2008.

PEIXOTO, Nelson Brissac. Paisagens Urbanas. São Paulo: Senac, 1998

SANTOS, Jair Ferreira dos. O que é Pós-moderno. São Paulo: Brasiliense, 1996

SILVA, Marcos Solon Kretli da. A arquitetura de museus e outros espaços expositivos: reflexões sobre alguns conceitos, ideias e propostas contemporâneas. EDUFES: Vitória, 2009

TRIGO, Luciano. A Grande Feira. Civilização Brasileira: Rio de Janeiro, 2009

VENTURELLI, Suzete. Arte, espaço_tempo_imagem. UNB: Brasilia, 2004

A indústria de videogames e o mercado audiovisual coevo: por que precisamos direcionar nosso olhar para este ecossistema?

VICENTE MASTROCOLA[1]

A indústria de games, na contemporaneidade, exibe uma pujança em termos de produção e faturamento. Um estudo de 2019 do instituto holandês Newzoo, especializado em auditar este mercado, revelou que o faturamento deste ano é estimado em um valor que orbita a casa dos 152 bilhões de dólares[2] sendo que a América do Norte possui 26% desse montante, a Ásia-Pacífico fica com 47%, Europa e Africa com 23% e a América Latina possui 4% do total[3]. Como uma lupa específica para observarmos as dimensões do mercado nacional, podemos recorrer à Pesquisa Game Brasil 2019[4] que revela que o mercado brasileiro possui um faturamento de 1,3 bilhão de dólares; vale ressaltar que, segundo esta pesquisa, o público brasileiro desse mercado é formado majoritariamente pelo sexo feminino (58%), a maioria dos entrevistados (67%) possui idades entre 25 a 54 anos e a plataforma na qual mais jogam é o smartphone, sendo que 26% dos entrevistados afirmam que jogam todos os dias algum tipo de game.

Este mercado é extremamente multifacetado e possui públicos variados formando seu ecossistema. Encontramos desde crianças munidas de consoles portáteis, passando por jogadores profissionais que fazem carreira jogando games, colecionadores aficionados por novidades, os entusiastas de videogames retrô (os quais nos dedicamos a observar neste texto) e mais um sem número de perfis. Categorizar todos os tipos de jogadores nesse cenário tão amplo é uma tarefa hercúlea (para não dizer impossível). No entanto, alguns estudos propõem algumas alternativas para entendermos melhor a dimensão da variedade de públicos existentes nesse ambiente.

Procurando estabelecer uma relação entre as questões de consumo de games e os diferentes perfis existentes nessa seara, escolhemos – por questões metodológicas – utilizar um estudo da supracitada Newzoo na qual a empresa de pesquisa categorizou o que ela chama de uma "nova safra de entusiastas de jogos"4. O instituto

1 Texto apresentado durante a mesa O ENSINO E O MERCADO AUDIOVISUAL COEVO, composto por Gisele Jordão, Neusa Nunes, Vicente Mastrocola e pelo proponente mediador Paulo Cezar Barbosa Mello

2 Conforme visto em The Global Games Market Will Generate $152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market disponível na URL <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/>. Acesso em 08/2019

3 Conforme visto no gráfico 2019 Global Games Market disponível na URL < https://newzoo.com/wp-content/uploads/2016/03/Newzoo-2019-Global-Games-Market-per-Region-415x233.png>. Acesso em 08/2019

4 Conforme visto em Pesquisa Game Brasil 2019 disponível na URL <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/painel-gratuito-2019>. Acesso em 08/2019

desenhou um cenário no qual há o protagonismo de oito tipos de perfis de jogadores:

1) O jogador definitivo, que forma 13% do mercado e dedica todo seu dinheiro e tempo livre aos games;

2) O completo aficionado (9%) que pode ser considerado um jogador que equilibra sua vida com os jogos e outras atividades relacionadas ao mercado de games (como assistir transmissão de games em canais especializados e colecionar itens específicos);

3) O jogador da "nuvem" (19%) que consome jogos majoritariamente por cópias digitais e só gasta dinheiro em hardware em momentos muito pontuais;

4) O jogador convencional (4%) que basicamente consome consoles de videogame;

5) O aficionado por hardware (9%) que joga majoritariamente na plataforma PC e equipa seu computador os melhores recursos e possui todos os consoles mais atuais;

6) O espectador de games (13%) que é um tipo de consumidor que joga pouco videogame e dedica grande parte de seu tempo livre a assistir outros jogarem (sobretudo online);

7) O espectador da fila de trás (6%) que é um perfil de consumo no qual encontramos indivíduos com idades entre 30 e 45 anos que, em algum momento de suas vidas, consumiram uma grande quantidade de games e produtos relacionados aos games, mas hoje – já na vida adulta – se entretém com frequência apenas assistindo algumas partidas de games online, lendo sobre games antigos e comprando uma ou outra raridade;

8) O jogador passatempo (27%) é um perfil que joga casualmente e está concentrado na plataforma mobile (smartphones e tablets).

Figura 1- Perfis de gamers categorizados pelo instituto holandês Newzoo

Fonte: Site official da Newzoo[5]

Ao observarmos estes diferentes perfis (ou quaisquer outros que metodologicamente possam vir a ser propostos) entendemos que há uma conexão basilar entre

5 Imagem retirada da URL < https://newzoo.com/news/introducing-newzoos-gamer-segmentation-the-key-to-understanding-quantifying-and-reaching-game-enthusiasts-across-the-world/>. Acesso em 08/2019.

aspectos simbólicos, culturais, comunicativos, de memória e de consumo nesse cenário. O consumo de games, como em outras áreas, constitui identidades individuais e coletivas; logo, é importante conceituarmos sobre qual consumo estamos relacionando este estudo. Aqui, entendemos consumo como

> o resultado de um conjunto de práticas sociais e culturais fortemente relacionados às subjetividades dos atores e ao grupo social ao qual pertencem. Imersos nessas culturas do consumo, nós criamos identificações, construímos identidades, reconhecemos nossos pares e somos reconhecidos socialmente. Quando consumimos, não estamos apenas admirando, adquirindo ou utilizando determinado produto ou serviço. Estamos comunicando algo e criando relações com tudo e todos os que estão à nossa volta." (CASTRO, 2014, p.60).

De certa maneira, a pluralidade da indústria de games e as diferentes possibilidades de consumos possíveis nesse complexo ecossistema geram estes diferentes perfis de jogadores/consumidores que constroem identificações com seus pares, encontram laços comuns de interesse e formam comunidades/nichos para dividirem seus hábitos, gostos e paixões. Sassatelli (2010, p.193) ainda destaca que as lógicas de consumo que permeiam a contemporaneidade geram uma miríade de consumidores que compram, usam, estocam, mantêm, gerenciam e fantasiam com mercadorias, ainda que se possa questionar até que ponto realmente se concebem como consumidores enquanto executam essas variadas atividades no dia a dia. O consumo está impregnado no cotidiano.

Consumimos produtos, mas também consumimos conteúdos, ideias, simbolismos e imagens; na indústria de games, especificamente no campo dos videogames retrô estas ideias também são nítidas. Os games, neste cenário, são um exemplo entre muitos dos que formam o cenário midiático contemporâneo e, sobre este assunto, Silverstone (2002, p.14) postula que "a mídia agora é parte da textura geral da experiência". Junto com diversas outras plataformas, os jogos eletrônicos compõem o ecossistema comunicacional que permeia a contemporaneidade.

Referências

CASTRO, Gisela. Comunicação e consumo nas dinâmicas culturais do mundo globalizado. prag-MATIZES - Revista Latino Americana de Estudos em Cultura, Rio de Janeiro, Ano 4, n.6, p. 58-71, março 2014.

SASSATELLI, Roberta. Consumer culture: history, theory and politics. London: Sage, 2010.

SILVERSTONE, Roger. Por que estudar a mídia? São Paulo: Loyola, 2002.

Atrizes, Vampiros e Bichos de Pelúcia – da encenação dos mitos e dos ritos em "Elena"

MÁRCIO HENRIQUE MELO DE ANDRADE1

Resumo: Relacionando profundos problemas interiores do ser humano e grandes mistérios da humanidade, os mitos expressam o desejo de narrar e compreender o desconhecido. No documentario autobiográfico "Elena" (2013), Petra Costa constrói uma espécie de mito pessoal que elabora o luto em torno do suicídio da irmã, friccionando um excesso de imagens de arquivo registrados por sua família à experiência da falta física de Elena. Nesse exercício, concebe uma obra que não deseja representar uma identidade da diretora ou de sua irmã, mas atravessar um rito de passagem que se desdobra na invenção de uma interioridade. Neste artigo, parte-se do filme de Petra Costa para analisar o ato autobiográfico menos como forma e mais como gesto, menos como narrativa e mais como operação. A partir de autores conectados à antropologia da imagem (BELTING, 2011, 2014; MONDZAIN, 2009, 2015a, 2015b) e autobiografia (BRUSS, 1980; LEJEUNE, 2014), conclui-se que a criação de um mito para a própria existência "não é diferente de inventar-se uma vida. Ou debruçar-se sobre sua intimidade não é diferente de inventar-se uma intimidade" (CALLIGARIS, 1998, p.49). Nesse sentido, criar uma imagem de si demanda uma operação em que interpretar acontecimentos permite ao seu narrador elaborar a experiência ao mesmo tempo em que a torna visível, antes de tudo, para si mesmo.

Palavras-chave: Documentário; Autobiografia; Mito; Rito de Passagem; Elena.

Abstract: Relating deep inner problems of the human being and great mysteries of humanity, the myths express the desire to narrate and understand the unknown. In the autobiographical documentary Elena (2013), Petra Costa builds a kind of personal myth that mourns her sister's suicide, rubbing an excess of archival footage recorded by her family on Elena's physical misery. In this exercise, she conceives a work that does not wish to represent an identity of the director or her sister, but to cross a rite of passage that unfolds in the invention of an interiority. This article starts with Petra Costa's film to analyze the autobiographical act less as a form and more as a gesture, less as a narrative and more as an operation. From authors connected to image anthropology (BELTING, 2011, 2014; MONDZAIN, 2009, 2015a, 2015b) and autobiography (BRUSS, 1980; LEJEUNE, 2014), it is

1 Doutor em Comunicação (PPGCOM/UERJ) e Autor do livro Autobiografias do Outro – Camadas de Selfies em Documentários Pernambucanos. E-mail – marcioh.andrade@gmail.com.

concluded that the creation of a myth for one's own existence "It is no different from inventing a life. Or dwelling on your intimacy is no different from inventing an intimacy" (CALLIGARIS, 1998, p.49). In this sense, creating an image of oneself demands an operation in which interpreting events allows its narrator to elaborate the experience while making it visible first of all to himself.

Key words: Documentary; Autobiography; Myth; Rite of passage; Elena.

Dos mitos em torno das Elenas

- Quantos anos você tem?

- Vinte.

- Vinte? E qual a sua altura?

- Um metro e oitenta.

- Ok. Você nasceu no Brasil?

- Nasci no Brasil e estou aqui há quase um ano e meio…

(Diálogo entre Elena Andrade e diretora de elenco em imagem de arquivo de "Elena")

Em uma das primeiras imagens de arquivo do documentário "Elena" (2013), vemos Elena Andrade, irmã da diretora Petra Costa, participando de uma entrevista para seleção de elenco nos Estados Unidos. "Elena" (2013) é um documentário autobiográfico realizado na forma de uma carta endereçada à irmã da diretora, em que esta reúne diários, fitas cassete gravadas pela irmã e filmes de família, em uma jornada em busca da própria personalidade. Na cena supracitada, é a primeira vez que a figura de Elena, a grande ausência e também o centro ao redor do qual se concentra a história, aparece para o espectador. Ela é apresentada de maneira a ressaltar a suavidade da fala, envolvente e entusiasmada – a mesma construção que vai predominar no tom dos registros em fita cassete que envia aos pais.

Antes desse filme, Costa havia realizado o curta-metragem "Olhos de ressaca" (2009), em que parte do relacionamento de 70 anos entre seus avós, Vera e Gabriel Andrade, para versar sobre o amor e o envelhecer, entrelaçando récitas de trechos de obras de Machado de Assis, Castro Alves e Guimarães Rosa a materiais de arquivo familiar e depoimentos de seus familiares. Depois de "Elena", Costa dirigiu "Olmo e a gaivota" (2015), sobre Olivia, atriz que descobre estar grávida enquanto se prepara para encenar "A Gaivota", de Tchekov, em uma narrativa que traz o processo de gestação como motor de investigação de seu próprio processo criativo. "Elena" desvela elementos comuns a ambos os filmes: do primeiro, retoma o uso dos arquivos familiares, as tonalidades líricas das narrações (nesse caso, de obras literárias) e depoimentos que parecem fazer os lampejos de memória dançarem diante dos olhos; do segundo, evoca o limiar entre os espaços do palco e da vida e o gesto de investir na natureza processual de atravessar um rito de passagem (nesse caso, um nascimento) como mote para a realização de um filme.

No texto Elena de Troia, Elena de Nova York, o historiador Nicolau Sevcenko cria paralelos entre a irmã de Petra Costa e o mito em torno de Helena de Troia[2],

2 Na mitologia grega, a Guerra de Troia aconteceu por causa do rapto da princesa Helena de Troia (esposa do rei lendário Menelau), por Páris (filho do rei Príamo de Troia), evento ocorrido quando o príncipe troiano foi à Esparta, em missão diplomática, e acabou apaixonando-se por Helena. O rapto deixou Menelau enfurecido, fazendo com que este organizasse um poderoso exército e declarasse guerra aos troianos. Durando cerca de dez anos, a guerra terminou após a ex-

filha do deus grego Zeus e a rainha Leda, personagens cuja ausência impulsiona sensações diversas no mundo que as circunda: "Elena de Troia e Elena de Nova York; Elena, aquela que desapareceu. Elena, cuja tristeza a impulsiona a maior e mais épica guerra que já aconteceu na humanidade. A ausência de Elena é fonte de tanto sofrimento e tragédia" (SEVCENKO, 2014, p.12). Relacionando profundos problemas interiores do ser humano e grandes mistérios da humanidade, as tradições míticas funcionam como formas de harmonizar homem e natureza. Criar imagens e narrativas a partir dos vestígios das experiências funciona como uma possibilidade de compreensão e superação desses acontecimentos, retomando sua presença a partir do gesto de elaborá-los racional e narrativamente de forma contínua. Desta forma, torna-se possível compor a "imagem de um outro com o qual nenhuma relação real está acessível, mas com o qual o elo imaginário passa pelo reconhecimento do que assemelha e faz sinal a partir do mais longínquo" (MONDZAIN, 2015b, p.43. Grifo no Original). Assim, os mitos funcionam como bússolas que orientam os aprendizados que expressam o desejo de compreender o desconhecido – a morte, por exemplo –, assim como a

> [...] experiência de estar vivos, de modo que nossas experiências de vida, no plano puramente físico, tenham ressonância no interior do nosso ser e de nossa realidade mais íntimos, de modo que realmente sintamos o enlevo de estar vivos. (CAMPBELL, 1990, p.5)

A construção da imagem em "Elena" dialoga intensamente com os aspectos míticos em torno do desconhecido, que construíram civilizações e deram forma às narrativas (principalmente religiosas) ao longo dos séculos. De acordo com Belting (2011), a relação entre imagem e devoção no Ocidente se estruturou basicamente a partir das tradições de pensamento advindos da religião cristã, que havia herdado a proibição de imagens do judaísmo: "o monoteísmo era inimigo da imagem já pelo simples facto de as religiões vizinhas adorarem os seus deuses locais em 'ídolos' que, de tribo para tribo, eram diversamente refutados e contraditos" (BELTING, 2011, p.14), universalizando sua forma de ver e ritualizar a fé. Contudo, a necessidade da existência de uma imagem concreta a ser venerada demanda da narrativa bíblica a figura humana de Deus, em que o Cristo se torna o meio possível para se ver a imagem do rosto do divino, em que "a encarnação é apenas o fazer-se imagem do infigurável" (MONDZAIN, 2009, p.25) que possibilita pôr em cena formas, espaços e corpos a que se oferece olhar. Com o processo de secularização da sociedade[3], os processos históricos se desdobram em uma primazia do racional na modernidade ocidental, modificando a relação que desenvolvemos com as narrativas e imagens míticas.

Assim, as imagens que criamos começam a se voltar para as questões humanas e existenciais, em que "a verdade que importa é cada vez mais a que está no sujeito, no foro íntimo do indivíduo, de onde se presume que provenham fala e escrita" (CALLIGARIS, 1998, p.45). As imagens se constituem em um processo contínuo

ecução do grande plano do guerreiro grego Odisseu: presentear os troianos com um grande cavalo de madeira, o intitulado Cavalo de Troia. Fonte: https://www.sohistoria.com.br/ef2/guerratroia/ Acesso em 24.04.2019

3 Denomina-se 'secularização' o processo através do qual a religião perde a sua influência sobre as variadas esferas da vida social, repercutindo na diminuição da influência na sociedade, na cultura, na diminuição das riquezas das instituições religiosas, e, por fim, na desvalorização das crenças e dos valores a elas associados. Por mais que os fatores que expliquem esse processo sejam diversos, autores como Max Weber, em obras como A objetividade do conhecimento na ciência política e na ciência social (1904), A ética protestante e o espírito do capitalismo (1904) e A ciência como vocação (1917), buscam traçar relações entre o retraimento da religião a partir do avanço da modernização capitalista. Dentre os aspectos que perpassam essas análises, o aumento do prestígio da ciência, a redução da importância da vida familiar e das tradições sociais em geral influenciam no crescimento da visão científica do mundo que modifica nossa relação com as narrativas e imagens míticas. Fonte: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-69091998000200003 Acesso em 24.04.2019

de interações que imprimem seus vestígios na trajetória dos artefatos e nas nossas mentes. Desde a criação de suas primeiras imagens em esculturas e pinturas, o homem escolheu meios que fossem adequados a fim de criá-las fisicamente, visto que "sua constituição material (hardware) conferia-lhe não só visibilidade, mas ainda uma presença corpórea no espaço social" (BELTING, 2014, p.39. Grifo no Original). Desde o século XVIII, cresce na sociedade ocidental uma valorização da escrita pessoal, que se desdobra em mudanças nas formas dos autores inscreverem a si mesmos em seus trabalhos, entendendo-se que "para existir, é preciso inscrever-se: inscrever-se nos registros civis, nas fichas médicas, escolares, bancárias" (ARTIÈRES, 1998, p.12). Tomar a imagem como uma possibilidade de entender a si mesmo eleva nossa demanda por representações da existência nas esferas privada e pública, em que as imagens funcionam como altares para onde os olhos se voltam. No processo de elaborar experiências da vida pública e privada, passamos a recolher os vestígios físicos e mentais como uma maneira de retomar essa presença no convívio social.

No caso de uma perda como a morte, deflagra-se um afastamento que nos demanda a criação de imagens que nos possibilitem reconfigurar sua forma de estar presente a partir de diversos rituais gradativos de despedida: "A cremação, o convívio no vinho e o banquete funerário, acompanhados de veementes lamentos e choro, proporcionam ao morto o seu direito à morte ritual" (BELTING, 2014, p.198). Na forma de mito que elabora em "Elena", a diretora Petra Costa permite a si mesma atravessar o ritual que lhe possibilitaria exercitar o desapego da imagem da irmã como um modo de criar também uma imagem para si mesma. Nos paralelos que cria entre Helena de Troia e a Elena de Petra Costa, Sevcenko (2014) comenta que 'Elena', em grego, significa 'tocha', 'luz', um significado que reverbera na forma de devoção que a diretora imprime na forma como nos apresenta sua irmã. Na entrevista em vídeo que abre este artigo, vemos pela primeira vez Elena falando sobre sua história com as artes cênicas antes de se mudar para os EUA: começou a fazer teatro aos catorze anos e participou de algumas novelas, mas decidiu tentar uma carreira no cinema fora do Brasil por conta das dificuldades que o contexto político do ano de 1988 proporcionava4. A relação de Elena com a imagem transparece nos materiais de arquivo que datam do período em que Petra Costa nasceu, em julho de 1983, quando a família começava o processo de sair da clandestinidade – que culminaria em 1985, com o fim da ditadura militar. De um período de ausência de arquivos e imagens, em que Elena e sua família não podiam ser vistos, a câmera registra agora um excesso de imagens que explodem em movimento e celebração da liberdade.

Do documentário como um olhar de devoção

"Minha mãe me disse que desde os 4 anos você sabia que queria ser atriz. E parece que você sempre dava um jeito de me pôr pra contracenar com você", diz a narração em off de Petra Costa enquanto vemos Elena dançando com a cineasta ainda criança nos braços. Dali em diante, é como se ambas se fundissem em um só corpo em movimento, a partir de um olhar em que a cineasta alimenta o desejo de "se deixar impregnar pelo arquivo, estar suficientemente disponível às formas que ele contém, a fim de destacar melhor o que a priori não é perceptível" (FARGE, 2009, p.70. Gri-

4 Nesse ano, o Brasil ainda estava em processo de retomada da democracia com o fim da censura e da tortura que cerceavam a liberdade de expressão no país, a partir da aprovação de Constituição Brasileira de 1988, aprovada pela Assembleia Nacional Constituinte. Fonte: https://jus.com.br/artigos/2195/democracia-censura-e-liberdade-de-expressao-e-informacao-na-constituicao-federal-de-1988 Acesso em 24.03.2019

fo no Original). "E você… começa a dançar, dançar, dançar…", diz a narração em off da diretora enquanto vemos imagens de Elena dançando nos materiais de arquivo pessoal. Nesse gesto de se impregnar da imagem em movimento, Costa se volta para arquivos que lhe permitem "falar de uma coisa comum, perseguir esse infra-ordinário, desentocá-lo, dar-lhe sentido e talvez entender um pouco melhor quem somos nós" (ARTIÈRES, 1998, p.10), construindo, a partir de Elena, o mito que contaria seu próprio nascimento literal e metafórico. Desse modo, parece possível alinhavar o ato autobiográfico com certa dimensão antropológica da elaboração de um mito de si, em que a narrativa possibilita ao sujeito pensar a existência como uma jornada interior "que vai dos estreitos limites de uma vida pessoal para o grande domínio dos universais" (CAMPBELL, 2002, p.258).

Nesses exercícios de criação de si, as imagens que criamos se orientam para um gesto de simulação da própria personalidade, pois, se, outrora as imagens "eram medidas pela realidade, põem-se hoje a si próprias no lugar da antiga experiência da realidade" (BELTING, 2011, p.19). A partir do surgimento de diferentes influências para a composição de formas autobiográficas, suas composições narrativas, estéticas, éticas investem em modos de invenção do sujeito. Em alguns dos materiais de arquivo resgatados por Petra Costa, há imagens registradas pela própria Elena; nesses momentos, somos convocados a jogar com os pontos de vista entre ambas. A câmera funciona, então, como um espaço em que as duas criam pequenas brincadeiras e cenas, como em um vídeo que registra a diretora, criança, tomando banho, enquanto Elena filma e contracena com a menina.

Figura 01 – Imagem de arquivo de Costa criança tomando banho

Fonte – Frame de *"Elena"*, 2018

Elena (OFF) – Canta, Petra!

Petra – (para a câmera-Elena) Peraí, tô tomando banho.

Elena – Pode cantar tomando banho.

Petra – Não posso cantar, dançar e tomar banho.

Elena – Pode sim!

Petra – Eu tô pondo sabão. Não vou cantar!

Elena – Cê não disse que vai cantar?

Petra – Agora não vou cantar!

Elena – Então, vou embora.

(Então, Petra começa a cantar e olha para a câmera, sorrindo)

(Diálogo entre Elena e Petra em imagem de arquivo em "Elena")

Em um jogo de encantos entre performar e cantar, a memória que a diretora quando criança teria dessa cena seria a de ver Elena segurando uma câmera enquanto entra no banheiro. Contudo, ao se reapropriar desse arquivo, redescobre essa memória ao assumir os olhos da irmã, atualizando modos de olhar que lhe permitem estabilizar os vestígios e, neles, operar uma forma. Nesse jogo de permanência e impermanência a partir da imagem, podemos entender que um corpo morto "não é um ser vivo, mas também não é uma coisa. É uma presença/ausência; eu próprio como coisa, ainda meu ser mas no estado de objeto" (DEBRAY, 1993, p.29). Ao conceber um filme como um gesto de devoção, ela investe em um gesto que potencializa a falta da irmã para operar uma forma mítica que a conecte à sua presença no desconhecido, ao mesmo tempo em que a harmoniza com a elaboração da ausência. Por mais que sua irmã estivesse ausente fisicamente, Petra Costa nunca havia conseguido se desvincular do mito que havia criado em torno dela, olhando para as imagens de arquivo familiar registradas pela irmã como quem mergulha nos rastros de seus olhos e ouvidos. Nos filmes caseiros produzidos por Elena, vemos a devoção com que a irmã dedica seu olhar diante da diretora em sua época de criança. Ao devolver esse mesmo olhar de devoção à irmã, as imagens de arquivo no filme não têm por objetivo representar uma identidade da diretora, mas tornam seu filme a única forma possível de Costa encarnar uma imagem indulgente sobre si. Desta forma, pode-se pensar que o filme funciona, então, como a travessia de um rito de passagem cujo "esforço hermenêutico por transmutar o mito em teologia ou dele extrair uma verdade" (BELTING, 2011, p.119) se desdobra em um processo de individuação.

Em algumas das imagens de arquivo resgatadas por Petra Costa, Elena brinca de se tornar cineasta em um filme caseiro de terror dentro do filme a que estamos assistindo: "Você passa as tardes me dirigindo, atuando, criando cenas", narra em off a diretora. Atendendo às marcas de 'Ação, claquete!', Elena interpreta uma personagem deitada em um sofá e, ao ouvir a campainha tocar, pergunta "Quem é?". Acompanhada de um playback que dá o tom de suspense à cena, a brincadeira remete às clássicas cenas de filmes hollywoodianos do gênero. De repente, com cortes bruscos, vemos uma garota de peruca, olhares furtivos e uma expressão maquiavélica; são os momentos que antecedem um ataque vampiresco de Elena em direção à câmera. A babá Olinda, que cuidava de Elena e Petra, também se torna personagem do filme caseiro e se deixa decapitar com uma facada no pescoço, com direito a sangue de mentira espalhado em um guardanapo. "Eu lembro de ter visto essa cena, em que vocês matavam a minha babá, Olinda. Tinha muito pesadelo com isso", comenta em off a diretora.

Bruss (1980) compreende que o espaço autobiográfico no cinema diz de uma impossibilidade da autobiografia em sua essência, visto que, na literatura, a voz do eu poderia ser transmitida de forma mais "limpa" e, de fato, individual. Partindo de obras consideradas de vanguarda e de autoficções[5], a autora argumenta que os modos de produção descentralizados do cinema alteram a dinâmica de abordagem e composição da subjetividade nesse tipo de obra. No entanto, entender o autobiográfico menos como forma e mais como gesto nos permite circunscrever o modo por meio da

5 No campo dos filmes de vanguarda, a cineasta comenta o filme experimental Fireworks (1947), de Kenneeth Anger, em que o cineasta explora uma intensa carga homoerótica ao filmar a si mesmo e seus companheiros de serviço militar em uma história que envolve um jovem atacado por marinheiros em sua casa. No campo das autoficções, ela comenta a narrativa permeada por lembranças de infância nos filmes Les 400 Coups (1959), de François Truffaut, e Amarcord (1973), de Federico Fellini.

qual a diretora se permite compartilhar e elaborar a experiência de uma ausência. Assim, a ideia da criação de um mito da própria existência por meio da narrativa autobiográfica aparece aqui menos como um anseio de aparar as falhas e arestas da própria história como em algum dos filmes hollywoodianos que as irmãs simulavam em casa. Pelo contrário, criar essa imagem de si demanda uma operação em que se possa "circunscrever formas de interpretação dos acontecimentos, identificar opiniões e julgamentos articulados em sistemas de representações" (FARGE, 2009, p.104). Essa operação permite a seu narrador elaborar a experiência ao mesmo tempo em que a torna visível, antes de tudo, para si mesmo.

Das imagens dos sonhos e pesadelos à materialidade do filme caseiro, as jovens irmãs elaboravam e brincavam com a morte por meio da encenação, em que operam com os clichês do cinema, como se interpretassem atrizes de Hollywood. Ao operar essas imagens que trazem suas camadas de encenação e morte como um espaço de jogo, a cineasta parece atravessar a fase do luto a partir da confecção da imagem do outro como uma liberação. Em seus filmes caseiros, a jovem cineasta Elena abre seu mundo interior para as lentes da câmera, expandindo-o como "um lugar outro, e não aquele em que o sujeito está junto a si mesmo" (BELTING, 2015, p.117), assumindo constantemente o desejo de brincar com a irmã nesses jogos com a morte. "Eu sou assim porque em geral eu sempre filmo... superimprovisado, né? Faz isso, faz aquilo, aí eu não sei pra que lado que vão as pessoas, sempre em movimento", diz a jovem Elena, explicando as brincadeiras de direção de cena com a irmã. Nesse sentido, as imagens desvelam um jogo de encenação da morte, que, ao serem revisitados pela diretora, parecem abrigar os ecos de uma escrita da existência que "consiste em restringir a verdade ao possível" (LEJEUNE, 2014, p.43. Grifo no Original), demarcando a brincadeira como um espaço de jogo com o desconhecido e a descoberta sobre si mesma.

Nesse sentido, a busca que a diretora realiza com seus arquivos se relaciona às particularidades que ela e sua irmã, através da encenação de si e da morte definem, como um desejo de contato com o outro, assumindo uma tensão entre a cumplicidade e o distanciamento com esse desconhecido. Os jogos de cena nas filmagens caseiras com a irmã são interrompidos quando Elena começa a estudar teatro: em 1984, vai morar em São Paulo junto com Lian, a irmã Petra e a babá Olinda, e termina participando do espetáculo "Portar bandeiras", no Circo Escola Picadeiro. É por essa época que a jovem aspirante a atriz integra o Centro de Pesquisa Teatral – CPT, começa a ensaiar a peça "Macunaíma" e adota o nome artístico de Elena Andrade. No ano seguinte, Elena participa de aulas de dança de Klaus Viana[6] e, em 1986, aos 17 anos, começa a fazer parte do grupo Boi Voador, com o qual realiza o espetáculo "Corpo de Baile", baseado em histórias de Guimarães Rosa[7]. Nas imagens de arquivo resgatadas pela cineasta, vemos Elena se maquiando em um camarim, na frente do espelho, encenando em um palco de teatro e participando do programa de TV Metrópolis[8], da TV Cultura. Enquanto isso, a voz de um homem recita um trecho de um desses espetáculos, dirigindo-se à personagem de Elena, assim como a diretora o faz com a irmã: "Pensei que você nem vinha mais, tivesse fugido com alguma mocinha. Bem, estou adoecido de amor, põe a mão em mim... Viro água". Das imagens de Elena

6 Klauss Vianna foi um bailarino e coreógrafo brasileiro que fundou, junto a sua esposa, Angel Vianna, o Balé Klauss Vianna, em 1962. Autor do livro A Dança, ele desenvolveu um método próprio para a expressão corporal na dança e no teatro, a chamada Técnica Klauss Vianna.

7 Informações contidas na cronologia da vida de Elena, escrita por contida no livro Elena – O livro do filme de Petra Costa, conforme citado na nota 144.

8 "Metrópolis" é um programa da TV Cultura criado em 1988 e ainda em exibição, sendo o único da televisão aberta que cobre diariamente assuntos relacionados à arte e à cultura em geral.

participando de espetáculos de teatro e dança, percebemos que a jovem atriz torna a própria imagem um mito a partir das encenações. Quando criam imagem como forma de se narrar, Petra Costa e sua irmã alimentam um desejo de demarcar o lugar de seu próprio corpo e investir na produção de seu próprio sentido, entendendo que, talvez,

> o arquivo não diga a verdade, mas ele diz da verdade, tal como o entendia Michel Foucault, isto é, dessa maneira única que ele tem de expor o Falar do outro, premido entre relações de poder e ele mesmo, relações às quais ele se submete, mas que também concretiza ao verbalizá-las. (FARGE, 2009, p.35. Grifo no Original)

Nas imagens e recortes de jornal relacionados ao espetáculo "Corpo de Baile", a montagem privilegia os corpos em movimento, os transes e rituais que conduzem o gesto de ir além do próprio corpo e se conectar a esferas transcendentais. "Os outros atores me contam que você ensaiava muito, obsessivamente. Que mesmo quando parecia perfeito, pra você nunca estava bom. Sempre faltava alguma coisa", comenta a narração em off. No desejo de Elena em atuar sempre indo além de si mesma, existe no palco uma busca pela construção de uma verdade transcendental na confluência de "três instâncias indissociáveis: o visível, o invisível e o olhar que os coloca em relação" (MONDZAIN, 2009, p.26). As batidas no chão, o fogo que atravessa o palco, o desejo por virar água, a falta de fôlego e o movimento no ar afirmam os corpos no palco, enquanto a cineasta fala sobre os desejos da irmã: "Mas você não tá satisfeita e quer mais. Você disse que ia ser atriz de cinema". No texto de Sevcenko (2014, p.12), Helena dos gregos aparecia como um símbolo da tragédia, mas, para "os românticos do século 19, por outro lado, Elena representa a epítome e a síntese de todas as artes e, nesse sentido, ela é o próprio significado da guerra". Para a veneração que ela mesma criou em torno da irmã, Costa se entranha nesses fragmentos de tempo e espaço atravessados por "explosões de vida, intensas e contraditórias, violentas e sempre complexas, para delas tirar o máximo de sentido" (FARGE, 2009, p.80).

Para Petra Costa, talvez a veneração criada em torno da irmã tenha sido tão intensa que, para ela, a soberania de Elena era assustadora. As imagens que criamos e damos a ver "são fiéis à proveniência indeterminada que as fez nascer, a saber, elas são encarregadas de trabalhar com a ausência das coisas na tessitura aleatória de um endereçamento" (MONDZAIN, 2015a, p.49). Costa não sabe as razões que a levaram a investir nesse gesto de devoção em relação à irmã, mas, a partir desse processo de elaboração de sentido, ela alimenta a liberdade que faz surgir a si mesma. Em diferentes momentos do documentário, a diretora resgata memórias de sua infância em que a criação de uma imagem funciona como um totem que a conecta a uma mitologia muito particular entre ela e a irmã[9]. É assim no episódio em que a menina recorre à irmã para uma atividade na escola, o show and tell[10]: "Você vai pro seu quarto e volta com um cachorrinho azul de pelúcia. Você explica que ele tem poderes especiais e quando eu quiser muito alguma coisa, eu só preciso fechar os

9 O termo 'totem' refere-se a qualquer objeto, animal ou planta que seja cultuado como um símbolo ou ancestral de uma coletividade, que cada pessoa estaria autorizada a portar como prova da identidade da família à qual pertence. Etimologicamente, esse termo deriva de 'dodaim', que significa 'aldeia' ou 'residência de um grupo familiar'. Estima-se que as práticas do totemismo tenham surgido na Pré-História com o homem primitivo, que colocava a pele de suas caças na entrada da caverna para pedir a proteção da natureza e, também, para mostrar sua força e poder. Fonte: https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-sao-totens/ Acesso em 24.03.2019

10 Show and tell (ou Mostre e conte) é uma em salas de aula no início do ensino fundamental no Reino Unido, na América do Norte, na Nova Zelândia e na Austrália. Na prática, trata-se de mostrar algo para uma audiência e falar sobre isso, sendo usado para ensinar às crianças as habilidades de falar em público.

olhos, fazer um pedido e chacoalhar o cachorrinho, que meu desejo vai se realizar". Na escola, durante a apresentação no show and tell, as crianças olham para o cachorro de pelúcia e perguntam: "Mas, ele não toca música? Ele não faz mais nada?", ela responde "Não, ele só chacoalha e tem os olhos tristes".

Figura 41 - Encenação da memória do cachorro de pelúcia

Fonte - Frame de "Elena", 2018

Por mais que, ao longo de sua vida, a cineasta tenha exercitado modos de elaborar a morte da irmã, o receio de seguir os mesmos passos desta ainda a assombrava. Contudo, da mesma forma como aconteceu no exercício do show and tell, criar imagens que nos permitam narrar esses medos nos possibilita entrar em contato com eles para, enfim, fazê-los esmaecer.

Do autobiográfico como rito de passagem

"Depois, como tudo, o medo desapareceu. E você também foi desaparecendo com ele", diz a narração em off da diretora enquanto as imagens de arquivo exibem o crescimento gradativo da diretora. De alguma maneira, a forma como olhamos para as relações entre a encenação da memória como a criação de um mito para a própria existência em "Elena" nos ajuda a compreender como o gesto de narrar-se "não é diferente de inventar-se uma vida. Ou debruçar-se sobre sua intimidade não é diferente de inventar-se uma intimidade" (CALLIGARIS, 1998, p.49). Dessa forma, pode-se dizer que o ato autobiográfico funciona, então, como uma instância que constitui o sujeito e seu conteúdo e, por sua vez, alimenta o próprio desejo de os sujeitos se inventarem a partir das próprias personalidades. É somente quando começa a se distanciar da irmã que a diretora elabora a própria imagem, traçando uma relação "de forças na qual o real esmaga numa relação imaginária que lhe dá a capacidade de nascer, logo, de ser a causa de si próprio, de se trazer ao mundo" (MONDZAIN, 2015b, p.37).

Para Sevcenko (2014, p.13), a relação que Petra Costa propõe entre sua irmã, sua mãe e a si mesma nos permite compartilhar uma "compaixão e reunião espiritual e artística com todas essas personagens, essas três silenciosas entidades, assim como o ser mítico dentro de cada um de nós... nossa condição humana maior". Na mesa redonda Le chemin (filmé) de la vie[11], Lejeune (apud BERGALA, 1998), inicialmente, comenta sobre a intensificação da prática autobiográfica, tanto no cinema quanto em outras artes, como sintoma de uma necessidade de solidez de uma noção de identidade

11 Transcrição de uma mesa redonda entre os estudiosos Alain Bergala, Nicole Brenez, Philippe Lejeune e Patrice Rollet publicada no livro Je est un film (1998).

a partir de mudanças da sensação de passagem de tempo ao longo da história das civilizações. Nas experiências de morte, por exemplo, as imagens (máscaras, pinturas, roupagens, múmias etc.) apareciam nos cultos funerários como espaço de transformação e substituição do corpo inanimado por meio de práticas como invocações ou encenações no seio da comunidade (BELTING, 2014). Quando esses rituais deixam de ocupar a vida cotidiana, são substituídos pela recordação em outras formas de dar corpo à pessoa falecida e a imagem transfere "a corporificação, como re-presentação, para o espectador e as suas imagens internas. A recordação no sujeito individual dissolveu a práxis imaginal coletiva do ritual funerário" (Idem, p.188. Grifo no Original).

Quando esse ritual se atravessa ao ato autobiográfico, percebe-se nessa confluência um modo de criar um mito pessoal, uma forma narrativa que colabore no anseio de elaborar os processos de mudanças de estado que atravessa a experiência de estar vivo (CAMPBELL, 1990; 2002). Concebida, então, nesse lugar entre o visível e o invisível, a imagem de Elena por Petra Costa parece se alimentar justamente pelo desejo de aparição e desaparição, "cuja 'sobrevivência' está, durante certo tempo e apenas para ela, indeterminada e em suspensão" (MONDZAIN, 2015b, p.225). Nessa operação, a relação entre as irmãs alimenta seu desejo pela permanência a partir da imagem em uma via de mão dupla. Em primeiro lugar, nas imagens de arquivo registradas por Elena, em que os jogos de encenação fortalecem os laços que esta constrói com a diretora quando criança; em segundo lugar, na retomada desses materiais, em que a descoberta desse olhar da irmã lhe permite devolvê-lo com o mesmo anseio de contato. Nesse jogo de criar imagens uma da outra, a conexão entre ambas tece sua própria forma de existir e se transformar a partir do modo como operam esses vestígios de suas experiências.

Referências

ARTIÈRES, Philippe. Arquivar a própria vida. Revista Estudos Históricos, Rio de Janeiro, v. 11, n. 21, p. 9-21, jul. 1998.

BELTING, Hans. Antropologia da imagem: para uma ciência da imagem. Lisboa: KKYM/RAUM, 2014

BELTING, Hans. A janela e o muxarabi: uma história do olhar entre Oriente e Ocidente. In: ALLOA, Emmanuel (org.). Pensar a imagem. 1ª ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

BERGALA, Alain. Si "je" m'était conté. In: BERGALA, Alain (org..) Je est un film. Paris: Editora Acor, 1998.

BRUSS, Elizabeth. Eye for I - Making and Unmaking Autobiography in Film. OLNEY, James (org.). Autobiography: Essays Theoretical and Critical. Princeton University Press, 1980.

CALLIGARIS, Contardo. Verdades de autobiografias e diários íntimos. Revista Estudos Históricos, Rio de Janeiro, v. 11, n. 21, p. 43-58, jul. 1998.

CAMPBELL, Joseph. Mitologia na vida moderna. Rio de Janeiro: Editora Rosa dos Ventos, 2002.

DEBRAY, Regis. Vida e morte da imagem: uma história do olhar no Ocidente. Petrópolis: Vozes, 1993.

LEJEUNE, Philippe. O pacto autobiográfico: de Rousseau à internet. 2ª ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

MONDZAIN, Marie-José. A imagem pode matar?. 1ª ed. Lisboa: Vega, 2009.

MONDZAIN, Marie-José. A imagem entre a proveniência e a destinação. In: ALLOA, Emmanuel (org.). Pensar a imagem. 1ª ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015a.

MONDZAIN, Marie-José. Homo Spectator: ver, fazer ver. 1ª ed. Lisboa: Orfeu Negro, 2015b.

SEVCENKO, Nicolau. Elena de Troia, Elena de Nova York. In: TERRON, Joca Reiners; LAUB, Michel (orgs.). Elena – O livro do filme de Petra Costa. Porto Alegre: Arquipélago Editorial, 2014.

SEMINAR 10th
Screenwriters´ (Hi)stories Seminar
THE X-SCRIPT

Apropriações artísticas no Cinema Mainstream: reverberações expressionistas

YURI GARCIA[1]

Resumo: Desde seus primórdios, as expressões artísticas esbarram com as concepções históricas de realidade. Funcionando como um lugar cuja função reside em apresentar aspectos imagéticos do mundo histórico, os estatutos das artes sofrem constantes mudanças a partir da emergência de artes como pintura, escultura, gravura etc. Com o advento de tecnologias como a fotografia e o cinema, vanguardas artísticas como impressionismo, cubismo, dadaísmo e surrealismo catalisam desconstruções das noções de obra de arte, em que a abstração e o imagético onírico e lúdico passam a fazer cada vez mais parte das obras e pensamentos artísticos. Na linguagem cinematográfica o lugar de uma representação 'naturalista' do mundo solidifica uma gramática que, a partir de componentes da literatura e teatro clássicos, instaura uma narrativa que procura a facilidade de entendimento do espectador com técnicas de fixação de mensagens e uma simplicidade de compreensão pelo roteiro. No entanto, esse meio é constantemente permeado por expressões artísticas que fogem de seu padrão narrativo clássico. O presente trabalho procura apresentar algumas reverberações do movimento artístico cinematográfico do Expressionismo Alemão no cinema hollwoodiano mainstream, desde sua forte influência no cinema de horror da Universal na década de 1930, passando pelo cinema Noir e repercutindo em diversas outras propostas ao longo do tempo, como na filmografia de Tim Burton ou nas reapropriações noir mais contemporâneas.

Palavras-chave: Apropriações Artísticas; Cinema Mainstream; Expressionismo Alemão.

Abstract: Since its beginning, artistic expressions have run into historical conceptions of reality. Functioning as a place whose function lies in presenting imagery aspects of the historical world, the statutes of the arts undergo constant changes from the emergence of arts such as painting, sculpture, engraving, etc. With the advent of technologies such as photography and cinema, artistic vanguards such as impressionism, cubism, dadaism and surrealism catalyze deconstructions of the notions of art, in which the abstraction and the dreamlike and ludic imagery

1 Professor de Comunicação Social, Cinema, Publicidade, Jornalismo e Produção Audiovisual pela Universidade Estácio de Sá (UNESA). Doutor em Comunicação Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Mestre em Comunicação Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeior (UERJ). E-mail: yurigpk@hotmail.com

are increasingly part of the works and artistic thoughts. In film language the place of a 'naturalistic' representation of the world solidifies a grammar that, from components of classical literature and theater, establishes a narrative that seeks the viewer's ease of understanding with message-fixing techniques and simplicity of understanding by the script. However, this medium is constantly permeated by artistic expressions that escape its classic narrative pattern. The present work seeks to present some reverberations of the German Expressionism cinematic artistic movement in mainstream Hollywood cinema, from its strong influence on Universal horror cinema in the 1930s, through the Noir cinema and having repercussions on several other proposals over time, such as Tim Burton's filmography or more contemporary noir reappropriations.

Key words: Artistic Appropriations; Mainstream Cinema; German Expressionism.

Introdução

A história do cinema é marcada por um constante diálogo intermidiático com a literatura, teatro e diversos outros meios. Essa relação, embora vista em um primeiro momento como a mera apropriação de histórias que contassem com certa fama ou identificação com o público para o meio audiovisual, na verdade constitui o desenvolvimento de uma linguagem cinematográfica em sua forma mais elementar.

Surgindo como um experimento que procurava apenas se mostrar enquanto maravilha, Arlindo Machado (1997) denomina esse momento inicial como "cinema de atrações" por seu caráter extremamente "exibicionista" e sem maior preocupação narrativa. Flávia Cesarino Costa (2005) desenvolve a ideia de Machado, articulando-o com outros autores em suas pesquisas que resultam no livro O Primeiro Cinema: Espetáculo, Narração e Domesticação. Segundo Costa, a transição desse momento inicial do cinema de atrações para um desenvolvimento de uma narrativa cinematográfica mais preocupada em contar histórias perpassa pela apropriação de conteúdos de outros meios que fossem conhecidos pelo público, a fim de apresentar familiaridade e despertar o interesse para um meio que ainda procurava constituir uma linguagem fílmica em seu período inicial. A autora destaca que os filmes eram ainda muito confusos e que uma história já conhecida auxiliava no processo de assimilação do público ao que estava assistindo.

O historiador A. C. Gomes de Mattos (2006), em uma perspectiva mais preocupada com a formação da indústria norte-americana em Do Cinetoscópio ao Cinema Digital: Breve história do cinema americano, destaca que o aspecto narrativo do cinema, que começa a se desenvolver mais a partir de 1906, permitia um aumento de produção, pois residia na criação de uma estrutura ficcional e não na dependência de que um evento que interessasse ser filmado ocorresse.

Assim, o início do cinema reside em uma apropriação de histórias de outros meios para auxiliar o desenvolvimento de uma indústria cinematográfica. Dentre os meios dos quais o cinema se apropriou, o aspecto cênico do teatro se mostrou como um ponto crucial no desenvolvimento de sua linguagem. No entanto, é na literatura que encontra uma ampla fonte de material para suas histórias, inevitavelmente, reconfigurando aspectos de sua estrutura narrativa em sua linguagem cinematográfica.

Apropriando-se do aspecto cênico do teatro e da estrutura narrativa da literatura, o cinema desenvolve sua indústria através de fórmulas que desenvolvem

certo padrão do fazer fílmico. Nos Estados Unidos, onde a produção cinematográfica acaba alcançando sua maior potência em termos de popularidade e capacidade de gerar lucro, a linguagem acaba se estruturando através de uma narrativa que David Bordwell (2005) apresenta como constituinte dos princípios do cinema clássico hollywoodiano.

Assim, desenvolve-se com a utilização de elementos da linguagem cinematográfica em uma maneira predeterminada pela indústria, a fim de garantir seu retorno financeiro através de fórmulas que sejam garantias de público. Todavia, essa estrutura não é fechada em um padrão constante. Com a formulação de sua linguagem em uma narrativa mais consolidada que permeia o circuito estadunidense mais mainstream, o cinema europeu acaba buscando um outro caminho de experimentações artísticas.

Nesse período inicial do cinema, enquanto se formava a indústria estadunidense e suas organizações de modos de produção (tanto no aspecto técnico quanto no criativo e até organizacional), o cenário europeu se encontra repleto de manifestações artísticas na pintura, literatura, artes plásticas, teatro e demais expressões. A relação que o cinema europeu possui com esses movimentos acaba sendo essencial no desenvolvimento de um importante momento na história do cinema com as chamadas "vanguardas cinematográficas".

Com influências do dadaísmo, surrealismo, impressionismo, futurismo e expressionismo, diversos movimentos se desenvolveram no cinema europeu, permitindo verdadeiras experimentações com a linguagem cinematográfica em busca de novas possibilidades estéticas. Essas experiências, ao invés de promover a simplicidade narrativa como se fazia nos Estados Unidos, propunham um cinema preocupado com as sensações que a imagem conseguia transmitir.

Após o período em que esses movimentos artísticos se consolidavam no mercado e ganhavam maior repercussão, o cinema hollywodiano se apropriava de elementos desses movimentos em sua linguagem cinematográfica, permitindo, assim, uma relação interessante entre duas propostas diferentes. O padrão narrativo norte-americano não é estável, mas se encontra em constante modificação em seu fazer fílmico. Essas apropriações não apresentam quebras no paradigma industrial hollywoodiano de produção, mas sim pequenas reconfigurações em suas fórmulas.

Embora o cinema hollywoodiano pareça ser calcado em um modus operandi doméstico, com simplicidade narrativa e desenvolvimento de uma verdadeira indústria, os movimentos artísticos ao redor do mundo acabam sendo reapropriados em sua linguagem. Com claras influências das vanguardas europeias, Hollywood cria, recria e se apropria de experiências artísticas em sua massiva produção industrial. Assim, por mais que essas experiências sejam feitas fora do padrão norte-americano, em pouco tempo são revisitadas em um âmbito mais mainstream.

Esse diálogo, entre Hollywood e as vanguardas europeias, acaba se tornando um dos pilares da indústria cinematográfica em uma relação simbiótica que reconfigura diversos elementos no cinema mainstream. A popularidade de alguns dos mais icônicos filmes que se encontram nos mercados mais populares apresenta elementos característicos de movimentos artísticos diversos.

Dentre essa relação entre o cinema hollywoodiano mainstream e as vanguardas europeias, destacamos o expressionismo alemão como um dos mais emblemáticos casos. Apesar de seu pouco tempo de vida (menos de 10 anos), o cinema expressionista se tornou uma das manifestações artísticas mais influentes em Hollywood, com diversas releituras, reapropriações e homenagens ao longo da história.

A relação entre Arte e Tecnologia

As manifestações artísticas da vanguarda europeia se iniciaram no final do século XIX na pintura. Com o advento da fotografia – e, posteriormente o cinema – o estatuto de realidade da pintura era colocado em xeque, exigindo uma reconfiguração de suas buscas artísticas. É importante ressaltar que, antes da fotografia, a forma de retratar o mundo em que vivíamos era um dos principais atributos dos pintores. Através de sua noção de verdade, a técnica dos artistas nos apresentava as reproduções de pessoas, paisagens e qualquer coisa que nossos olhos conseguissem ver.

Nesse momento, os artistas se configuravam como verdadeiros retratistas da nossa realidade, e seu olhar parecia trazer as verdades de nosso mundo e poder determinar os padrões estéticos de beleza. Com a chegada da fotografia, essa função estética que a pintura possuía passa por um processo de desconstrução que nos apresenta novas experiências estéticas como o impressionismo e o cubismo. Dentro desse novo período que a pintura passava, a apropriação tecnológica tornou-se um elemento essencial no questionamento da noção de arte. Com uma noção de perspectivas variadas e uma busca por movimento, nasce o cubismo. Por outro lado, essa mesma busca por movimento por um viés tecnológico apresenta as primeiras experiências cinematográficas.

Em 1878, Eadweard Muybridge apresenta uma experiência em que tira uma sequência de 12 fotos seguidas (com 1 milésimo de segundo de espaço entre elas) de um cavalo em rápido galope para apresentar sua movimentação detalhada. Conhecida como a "metralhadora fotográfica" se torna um marco entre as diversas experiências ocorridas no período. Assim, em um ambiente marcado por experiências tecnológicas ópticas, as primeiras invenções cinematográficas surgem.

Entre as versões mais consolidadas sobre o invento do cinema, temos a versão que aponta para o Cinetoscópio de Edison em 1893 como o marco inicial e a versão que indica o Cinematógrafo dos irmãos Lumière em 1895, a verdade é que a amplitude de experiências ópticas nos Estados Unidos e em alguns países da Europa dificulta a precisão desse momento. O início do cinema seria, na verdade, os inícios do cinema, com uma série de invenções surgindo no mesmo período.

No entanto, esse período inicial se tratava mais de experiências e "atrações", para usar o termo de Arlindo Machado (1997). O importante seria o período seguinte em que o cinema começa a se configurar como uma arte, iniciando uma importante imbricação entre as noções de arte e tecnologia. Obviamente, arte e tecnologia sempre foram relacionadas, seja pela tecnologia do pincel que era usado, da pena para escrever, do papel ou tela ou até do próprio palco teatral. A tecnologia é intrínseca do ser-humano, seja através da perspectiva mcluhiana de extensões (2007); da ideia de ciborgue de Donna Haraway (2009) ou no entendimento de objeto técnico de Simondon (1980). No entanto, o cinema traz um caráter mais industrial e mecanizado ao processo e, junto com a fotografia, apresenta uma quebra de paradigma na noção de arte.

O famoso texto "A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica" (2017) de Walter Benjamin indica as tecnologias da fotografia e cinema como revoluções na concepção de arte. Com a possibilidade de reprodução massiva da obra e o valor de unicidade – ou, nas palavras do autor, a aura – perdem seu espaço dando lugar a possibilidades mais democráticas e globalizadas de apropriação artística. Se a arte passa a ser mais acessível, com seu valor expositivo sendo maior do que

seu valor de culto, a própria relação entre arte e indústria são reconfiguradas.

Assim, o lado industrial cinematográfico possui seu valor artístico sendo comercializado em uma lógica de abundância e alcance massivo, onde o lucro passa a ser relacionado à amplitude de consumo quantitativa e não mais qualitativa.

No entanto, enquanto Holywood se estabelecia em um processo de disputa de poderosos donos empresas em busca do monopólio de produção, as vanguardas europeias se adentravam no cinema, através do Dadaísmo e Surrealismo com suas noções de desconstruções da linguagem que se formava em busca por experiências mais sensoriais. É nessa lógica artística que surge, na Alemanha, um movimento de vanguarda que conseguiria se tornar também um produto de alcance mais massivo e que seria amplamente apropriado pela lógica industrial dos Estados Unidos, o Cinema Expressionista.

O Expressionismo Alemão

Em 1893, Edvard Munch expunha, pela primeira vez, o quadro "O Grito", que se tornaria a pintura mais famosa do movimento expressionista. Com uma amplitude de trabalhos dentro das mais complexas variações, o Expressionismo contava com obras de pintores como El Greco, Goya, Kandinsky, Modgliani e até Cândido Portinari, no Brasil.

Figura 1. "O Grito" (1983)

Fonte:

Apesar da amplitude mundial e temática com a qual o movimento se proliferava, seu polo de maior desenvolvimento se encontrava na Alemanha. É importante destacar que, com o surgimento da fotografia em 1826, a relação com realidade que a pintura possuía havia entrado em um conturbado período de reconstrução. Assim, dentro de uma movimentação artística que ocorria na Europa, conhecida como as Vanguardas Históricas, surgem novas perspectivas pictóricas que procuram captar outros elementos dentro da arte.

O Expressionismo surge como um dos mais variados em termos de temática e

características, entretanto, com uma noção em comum: um foco maior nas sensações e expressões humanas e da natureza através de uma maior subjetividade que compreendia deturpações da noção de realidade e "realismo" com uma procura pela visão interior. Sua variação estilística era justificada não somente pela técnica, mas pelas sensações do artista.

Dessa forma, com o passar do tempo, esse movimento de características tão singulares que já se proliferava pelo mundo, acaba impactando também, uma nova tecnologia que surgia como ferramenta de reprodução da realidade. Apesar de não se encontrar mais em seus primórdios, o cinema passava por um momento de estruturação de sua linguagem e consolidação de sua indústria. Enquanto, de um lado, Hollywood se articulava em busca de uma narratividade mais bem delineada, focando sua produção em histórias contadas da forma mais clara possível, a Europa entrava em experimentações artísticas que buscavam um maior diálogo com as sensações.

Se, por um lado, temos duas fortes correntes que apontam o início do cinema sendo nos Estados Unidos com Thomas Edison ou na França com os irmãos Lumière, já em 1895 (mesmo ano que marca o surgimento do cinematógrafo dos Lumière) temos os irmãos Skadanovsky com o Bioscópio na Alemanha. Assim, desde seus primórdios, o país já estava fazendo suas experiências ópticas e construindo sua pequena indústria e linguagem.

No entanto, a Alemanha não possuía um forte mercado cinematográfico no princípio. Segundo Laura Cánepa (2006, p.62): "Até 1911, por exemplo, a Alemanha produzia apenas 10% dos filmes exibidos em seus cinemas". Após esse período, a Primeira Guerra Mundial acaba sendo um fator determinante para a produção do país. Apesar de o impacto da guerra ter sido muito forte na Alemanha, acabou por ser um fator que impulsionou o cinema do país em duas importantes frentes.

Primeiro, tendo o país como um dos principais envolvidos no conflito, a Alemanha acabou fechando suas portas para a produção cinematográfica de outros países, que, como apontados acima, ocupavam cerca de 90% do mercado interno. Isso fez com que o cinema alemão fosse obrigado a produzir filmes que preenchessem essa grande lacuna nas salas de exibição, gerando um estímulo que culminaria nas obras que seriam feitas nesse período e, consequentemente, no pós-guerra.

Em segundo lugar, a derrota durante a guerra, alavancada pela sensação revolucionária que circundava as artes, possibilitou um misto de sensações de ruptura, desilusão, tristeza, medo e horror. Junto com uma fuga da realidade objetiva (nesse caso, tanto pelo viés artístico como pelo sofrimento e outras sequelas da guerra), essas características tornaram-se um pilar sensório para o desenvolvimento do cinema expressionista.

> No pós-guerra prevalecia a convicção de que os mercados externos só poderiam ser conquistados por produções de alto nível artístico e, assim, a indústria de cinema alemã estava ansiosa para fazer experiências no campo do entretenimento esteticamente qualificado. Nesse contexto, a ligação entre O gabinete do dr. Caligari e a arte expressionista não parece ter sido motivada apenas pela sensibilidade artística de seus criadores. O filme trazia uma história de loucura e morte vivida por personagens desligados da realidade e cujos sentimentos apareciam traduzidos em um drama plástico repleto de simbologias macabras - com isso, ligava-se às experiências da vanguarda no

> teatro e na pintura. Mas Caligari se relacionava, igualmente, com os filmes fantásticos realizados no país antes da guerra e com o popularíssimo gênero de filmes de detetives, o que indica a preocupação comercial de seus realizadores. (CÁNEPA, 2006, p.66-67)

Dessa forma, muito influenciados pelos impactos da guerra e seguindo uma tradição de filmes do gênero fantástico e do horror do mercado interno, surge "O Gabinete do Dr. Caligari", de Robert Wiene, em 1920. Algumas características do cinema expressionista já eram vistas em filmes anteriores como "O Estudante de Praga" (1913), de Stellan Rye, e "O Golem" (1915), de Heinrich Galeen, como o flerte com o sobrenatural, um uso temático do romance gótico e o próprio gênero do horror.

No entanto, é pela utilização de seu cenário macabro e sua narrativa que misturava sonho, delírio e realidade que "O Gabinete do Dr. Caligari" inauguraria o estilo fílmico expressionista. Apesar de o diretor Robert Wiene e os roteiristas Carl Mayer e Hans Janowitz serem creditados como os grandes criadores desse estilo que surgia, Laura Cánepa (2006) aponta para a importância de os cenografistas serem pintores expressionistas como o grande elemento que acaba ligando o cinema ao movimento que havia iniciado na pintura, mas já ocupava o teatro, a literatura e outros artes na Alemanha.

> Em nenhuma parte, por exemplo, o roteiro prenuncia o visual singular que o eternizaria. Tal recurso, segundo se acredita hoje, teria sido idéia do diretor e de seus cenaristas, os pintores Hermann Warm, Walter Reimann e Walter Röhrig, ligados ao grupo Der Sturm. Além disso, o roteiro de Janowitz-Mayer está ambientado no mundo moderno, com telefones, telegramas e luz elétrica. (CÁNEPA, 2006, p.68)

"O Gabinete do Dr. Caligari" foi um sucesso na Alemanha e, rapidamente, alcançou os Estados Unidos e o resto da Europa. Assim, o cinema expressionista ganhava destaque rápido e iniciava seu processo de impactar a indústria cinematográfica mundial.

> Caligari inspirou uma cinematografia inovadora estética e tecnicamente, em que se destacaram, entre outros, os filmes O golem (1920), de Paul Wegener; Nosferatu: Uma sinfonia do horror (1922) e Fantasma (1922), de Friedrich Wilhelm Murnau; A morte cansada (1921) e Dr. Mabuse: O jogador (1922), de FritzLang; Genuine (1920) e Raskolnikow (1923), de Robert Wiene; Da aurora à meia-noite (1920), de Karl Heinz Martin; O gabinete das figuras de cera (1924), de Paul Leni. Se nenhum deles se comprometeria tão cabalmente com o caráter formal do estilo, a marca de Caligari persistiria na expressividade dos cenários, no tratamento mágico da luz e na morbidez dos temas - características que ganharam a qualificação genérica de "expressionistas" e que começariam a entrar em declínio por volta de 1924.

A questão que mobilizou críticos do mundo inteiro foi o fato de que nenhuma convenção estilística parecia dar conta de idéias tão inovadoras sobre o décor, a mise-en-scène e os avanços técnicos atribuídos a esse conjunto de filmes. Em meio a operetas,

> comédias, dramas, aventuras e filmes eróticos, eles constituíam uma experiência cinematográfica autoral e sofisticada - só que promovida de maneira calculada por produtores (com destaque para Erich Pommer) que organizaram um time de diretores, roteiristas, cinegrafistas, cenógrafos, maquiadores e atores para obter precisamente o efeito de uma experiência artística superior (Elsaesser 2000, p.18). (CÁNEPA, 2006, p.69)

Com seus cenários tortuosos, uma maquiagem carregada característica do teatro expressionista e atuações bem expressivas e marcantes, o cinema expressionista parecia se consolidar através de aspectos estilísticos claros em temáticas do cinema do Horror.

Figura 2. Cena de "O Gabinete do Dr. Caligari" (1920)

Figura 3. Cena de "O Gabinete do Dr. Caligari" (1920)

Assim, durante um período, o cinema expressionista prospera na Alemanha. Apesar de estilisticamente "O Gabinete do Dr. Caligari" adotar a marca expressionista mais claramente do que as demais obras que viriam a seguir, a utilização dos elementos que marcam esse cinema se dá das mais variadas formas. Em "Nosferatu" (1922), o diretor F. W. Murnau recorre à adaptação da obra Drácula (1897), mudando alguns nomes e outros detalhes no enredo para fugir do pagamento por direitos autorais à viúva de Stoker. Enquanto o livro descrevia seu personagem-título com características normais, descrevendo-o como um homem mais velho de aspecto rude e cruel e com aparente força física e destreza não muito condizentes com sua idade, o filme acaba optando por outro caminho.

Com uma opção de poucos usos de explicações escritas na tela (o cinema ainda

era mudo e algumas legendas serviam como um auxílio narrativo) como uma importante marca do cinema expressionista, o filme apresenta um vampiro com a aparência monstruosa. O que Stoker passava em seu livro através de descrições de ações de seu personagem, Murnau procura estampar já na própria pele do vilão. A característica expressionista mais forte de "Nosferatu" é, sem dúvida, o próprio vampiro. Sua atuação, maquiagem e forte utilização da sombra tornam-se uma marca registrada do cinema expressionista. "Já na adaptação de Murnau, sua monstruosidade se explicita em sua imagem, possivelmente um reflexo característico do movimento artístico do expressionismo alemão, que flerta com o bizarro, o macabro, o assustador através de sua estética" (GARCIA, 2014, p.114).

Figura 4. Cena de "Nosferatu" (1922)

Siegried Kracauer em De Caligari a Hitler: Uma história psicológica do cinema alemão (1988) aponta o horror dos filmes alemães nesse período e seus personagens monstruosos e tiranos como sintomas de um cenário que iria receber, logo em seguida, a chegada do Nazismo. No entanto, a interpretação do autor sobre os temas fantásticos do cinema expressionista parece ignorar a ambiguidade interpretativa das narrativas, sobretudo no que consiste em seu aspecto onírico e suas multiplicidades metafóricas.

No entanto, o Nazismo, de fato, surge após o curto período de duração do cinema expressionista. Segundo Laura Cánepa (2006), a relação entre o Expressionismo e o Nazismo acabava se dando pelo seu aspecto temporal e pela violência em comum que ambos traziam.

> O cinema alemão da década de 1920 - muitas vezes descrito como violento, extremo, decadente - é geralmente apontado como "carro-chefe" cultural da instável República de Weimar (1919-1933) e, por isso, como uma das fontes preparadoras do nazismo. Assim, não é surpreendente que tenha adquirido uma ambígua reputação. (CÁNEPA, 2006, p.86)

No entanto, a própria autora indica que essa relação é mais baseada em aproximações interpretativas do que em algum resíduo fatual mais indicativo. De certa forma, a ascensão do Nazismo e seu rico empreendedorismo cinematográfico conta com um terreno artístico e um rigor estético deixado pelo expressionismo. Contudo, os maiores realizadores desse movimento já se encontravam nos Estados Unidos, criando seus filmes em Hollywood.

> Com a repercussão dos filmes alemães e com o êxodo de cineastas

para os EUA, o cinema mundial e, principalmente, o cinema americano, foram influenciados pelo Expressionismo, como se percebe, por exemplo, no cinema de horror e nos filmes de gângsteres dos anos 1930-1940, e no cinema noir dos anos 1940-1950.

Entre os artistas alemães importados por Hollywood estavam o produtor Erich Pommer; os roteiristas Carl Mayer e Robert Siodmak; o cenógrafo Rochus Gliese; os atores Marlene Dietrich e Peter Lorre; os diretores Ernst Lubitsch, F.W. Murnau, Paul Leni, Fritz Lang, Josef von Sternberg, Georg Pabst e Karl Freund, entre muitos outros. Quando estes últimos chegaram aos estúdios americanos, tornaram-se figuras muito influentes. (CÁNEPA, 2006, p.83)

> Assim, o cinema expressionista acaba sendo apropriado ao cinema hollywoodiano. Além de seus realizadores, algumas características desse movimento acabaram marcando o cenário mundial, seja através de gêneros específicos ou de recursos estéticos utilizados por alguns diretores, o Expressionismo Alemão parece reverberar até hoje no cinema.

Reverberações em Hollywood

Com seu grande leque de realizadores fazendo cinema em Hollywood, o Expressionismo alemão chegava ao seu fim. No entanto, algumas características desse movimento continuavam vivas em algumas obras de seus diretores como F. W. Muranu e Fritz Lang em suas carreiras nos Estados Unidos. Além disso, alguns elementos começavam a ser vistos em outras produções norte-americanas que marcariam o cinema de horror da década de 1930.

Em 1925, "O Fantasma da Ópera" era feito pela Universal Studios se apropriando de elementos tipicamente expressionistas. Apesar de a direção ser creditada somente a Rupert Julian, o filme se trata de uma colaboração deste com Ernest Laemmle, Edward Sedgwick e Lon Chaney, que também atuava no papel principal. Produzido por Carl Leammle, traz o trabalho com forte maquiagem, utilização de sombras e atuações marcantes em um gênero que marcava o Expressionismo Alemão, o Horror.

Figura 5. Cena de "O Fantasma da Ópera" (1925)

Assim, Hollywood inicia um ciclo de produções que marcariam sua história e configurariam o gênero do Horror nesse período. Seguindo o sucesso de "O Fantasma da Ópera", o produtor Carl Leammle inicia o que seria, mais tarde, conhecido como

"Ciclo de Horror da Universal". Esses filmes alcançaram grande repercussão na década de 1930, tendo a obra "Drácula" (1931), de Tod Browning, como uma de suas mais icônicas marcas. O diretor de fotografia Karl Freund, aparentemente, teria dirigido o filme em parceria com Browning, apesar de não ter sido creditado. Freund havia sido diretor de fotografia de F. W. Murnau e Fritz Lang na Alemanha e trouxe tal estética para "Drácula". A também história baseada no vampiro de Stoker, se apropriava de elementos de "Nosferatu" (1922), sobretudo a forte utilização de sombras, nessa versão hollywoodiana baseada em uma peça da Broadway.

Figura 6. Cena de "Drácula" (1931)

Na década seguinte, outro gênero que se apropriaria de elementos do cinema expressionista seria o filme Noir. Através de um trabalho com as sombras em seu estilo de mistério que se utiliza do preto-e-branco como marca registrada, esse gênero obteve um grande sucesso em Hollywood, consagrando estrelas como Humphrey Bogart.

Figura 7. Cena de "O Falcão Maltês" (1941)

Em um cenário mais contemporâneo, o diretor Tim Burton, famoso por suas concepções estéticas mais ousadas, que flertam com o bizarro e o macabro, talvez seja o maior herdeiro do cinema expressionista. Através do uso do cenário tortuoso e da maquiagem carregada, Burton possui como principais influências a literatura gótica

e o Expressionismo Alemão.

Figura 8. Cena de "Vincent" (1982)

Na Figura 8, podemos ver uma cena do curta-metragem "Vincent", dirigido por Tim Burton em 1982. O cenário do filme possui muitas similaridades com o cinema expressionista, sobretudo com o cenário de "O Gabinete do Dr. Caligari" (1920).

Figura 9. "O Gabinete do Dr. Caligari" (1920) e "Edward Mãos de Tesoura" (1990)

Figura 10. "O Gabinete do Dr. Caligari" (1920) e "Batman, O Retorno" (1992)

"O Gabinete do Dr. Caligari" parece ser um filme essencial para Burton que, além dos cenários, parece se apropriar muito de uma maquiagem similar e até de seus personagens para criar seu universo fantástico. Na Figura 9 vemos uma comparação entre os personagens Cesare de "O Gabinete do Dr. Caligari" e Edward de "Edward Mãos de Tesoura" (1990). Já na Figura 10, o próprio Dr. Caligari é colocado ao lado do Pinguim de "Batman, O Retorno" (1992).

O Expressionismo Alemão acaba sendo um dos movimentos de Vanguarda que mais inspirou o cinema hollywoodiano. Através de gêneros e diretores, esse breve momento da produção alemã acaba reverberando no passar dos anos em diversas novas manifestações.

Considerações Finais

Diferente das outras vanguardas, o Expressionismo Alemão já possuía uma relação com o público mais massiva desde seu início. Enquanto outras manifestações possuíam um caráter experimental mais voltado para uma pequena elite que consumia suas produções e procurava uma linguagem cuja proposta era a desconstrução de um modelo dominante, o cinema expressionista se apropriava de um rigor estético para desenvolver filmes que se relacionavam com o Horror e o Fantástico, atingindo o gosto de uma variedade maior de espectadores.

Assim, esse movimento artístico já alcança uma popularidade maior desde seu início. Com uma grande contratação de profissionais desse cinema nos Estados Unidos, os filmes das décadas de 1930 e 1940 possuíram uma forte influência de elementos expressionistas. Além do mais, trouxe inspiração para diversos outros cineastas como Alfred Hitchcock. No entanto, é no cinema de Tim Burton que vemos a mais clara referência ao cinema expressionista. Em seus cenários, uso de maquiagem, atuações e até na construção dos personagens, vemos filmes que apresentam um estilo característico do diretor, um estilo herdado do Expressionismo Alemão.

O cinema expressionista reforça um elemento tipicamente benjaminiano ao destacar a popularização de um movimento de Vanguarda para um público massivo. Benjamin destacava o potencial do cinema de possuir um alcance massivo de democratização ao acesso à obra de arte, apesar da consequente perda de sua aura no processo (podendo ser compreendida aqui de forma simplificada como a unicidade e valor de culto). O Expressionismo Alemão promove uma experiência de extremo rigor estético com grandes inovações cinematográficas e grande repercussão crítica ao público com filmes de grande atração e audiência. Nada mais natural que suas reverberações seguirem o mesmo caminho, seja no Horror da Universal da década de 1930, nos filme Noir de 1940 ou através de diretores como Tim Burton.

Referências

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. Estética e sociologia da arte. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.

BORDWELL, David. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In. RAMOS, Fernão P. (org). Teoria Contemporânea do Cinema. volume II. São Paulo, editora Senac, 2005.

CÁNEPA, Laura Loguercio. "Expressionsimo Alemão". In: MASCARELLO, Fernando (org.). História do cinema mundial. Campinas: Papirus Editora, 2006.

COSTA, Flávia Cesarino. O Primeiro Cinema: Espetáculo, Narração, Domesticação. Rio de Janeiro: Azogue Editorial, 2005.

GARCIA, Yuri. Drácula, o vampiro camaleônico. Embu-Guaçu, SP: Lumen et Virtus, 2014.

HARAWAY, Donna J.. Manifesto ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz (org. e trad.). Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

KRACAUER, Segried. De Caligari a Hitler: uma história psicológica do cinema alemão. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. 1988.

MACHADO, Arlindo. Pré-cinemas e pós-cinemas. Campinas: Papirus, 1997.

MATTOS, A. C. Gomes de. Do Cinetoscópio ao Cinema Digital: breve história do cinema americano. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

McLUHAN, Herbert Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. São Paulo: Cultrix, 2007.

NOGUEIRA, Luís. Manuais de Cinema II: Géneros Cinematográficos. LabCom, 2010.

SIMONDON, Gilbert. On the Mode of Existence of Technical Objects. University of Western Ontario, 1980.

Entre canções e silêncio: uma análise narrativa de "O Abismo Prateado" (2011), de Karim Aïnouz

ROBERTO GUSTAVO REINIGER NETO[1]

Resumo: A interseção que a cultura de convergência (JENKINS, 2006) faz com o audiovisual possa estar além das relações transmidiáticas. Dentro deste, o cinema ainda mantém sua tradição em adaptar a ficção literária, mas agora não se atém somente ao trânsito de informações entre a página de um livro e a imagem do seu filme. Ele converge às mais distintas informações – as quais Robert Stam (2000) considera intertextuais e interdisciplinares (GENETTE, 1982) – adaptando-as em um único fluxo narrativo. A análise deste fluxo, quando vista em seu modo operacional, e não somente crítico, pode contribuir com novos estudos sobre a narrativa cinematográfica, ainda pouco explorados pela teoria contemporânea do audiovisual. Como recorte metodológico desta abordagem propomos a análise do filme "O Abismo Prateado" (2011), de Karim Aïnouz, livremente inspirado na música Olhos Nos Olhos (1976), de Chico Buarque. No roteiro desse filme, Aïnouz e Beatriz Bracher colocam essa canção dentro de uma operacionalidade, a qual conduz a protagonista diante de seus conflitos, e constrói intertextos (KRISTEVA, 1984) com outras canções que também exercem uma função narrativa. Estas constroem prólogos dramáticos, que rompem um silêncio majoritário e assertivo, e que não negam a origem musical da adaptação dessa trama.

Palavras-chave: Cinema; Adaptação Literária; Intertextualidade; Música; O Abismo Prateado.

Abstract: The intersection that the convergence culture (JENKINS, 2006) makes with the audiovisual may be beyond the transmedia relations. Within that, cinema still retains its tradition of adapting literary fiction, but now it's not just about the information flow between the page of a book and the image of your movie. It converges the most disparate information - which Robert Stam (2000) considers intertextual and interdisciplinary (GENETTE, 1982) - adapting it into a single narrative flow. The analysis of this flow, when viewed in its operational mode, and not only critical, can contribute to new studies on cinematic narrative, still little explored by contemporary audiovisual theory. As a methodological cut of this approach we propose the analysis of the movie The Silver Cliff (2011), by

1 Roberto Gustavo Reiniger Neto é Doutor em Comunicação e Professor Titular do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi (UAM). Lá, coordena os grupos de pesquisa Os processos de criação e realização cinematográfica: Hipo e hipertextos para uma metodologia de pesquisa e Os números musicais enquanto rituais identitários e narrativos na filmografia de Karim Aïnouz. E-mail: roberto.reiniger@anhembi.br; roberto.reiniger@gmail.com.

Karim Aïnouz, freely inspired by the song Olhos Nos Olhos (1976), by Chico Buarque. In the script of this film, Aïnouz and Beatriz Bracher, place this song within operability, which leads the protagonist in the face of their conflicts, and builds intertexts (KRISTEVA, 1984) with other songs that also play a narrative role. These construct dramatic prologues that break a majority and assertive silence and do not deny the musical origin of the adaptation of this plot.

Key words: Cinema; Literary adaptation; Intertextuality; Music; The Silver Cliff.

Ao longo de suas principais obras, Henry Jenkins (2006) atenta para o aporte cada vez mais transmidiático que rege a teoria e a convergência do audiovisual. Este artigo propõe uma realocação, ou uma analogia desse conceito, para com o que Robert Stam desenvolve nos estudos da adaptação da literatura no cinema, sobretudo, quando aborda as relações intertextuais que esta traça com outras formas de arte. No campo do audiovisual, o cinema ainda sobrevive e mantém sua tradição em adaptar a ficção literária, mas não se atém mais somente ao trânsito de informações entre a página de um livro e a imagem de um filme. Esse cinema passou a convergir também informações distintas e interdisciplinares em um único fluxo narrativo: fluxo este que pode contribuir com a abertura de questões que vão desde a construção dessas narrativas até a hermenêutica de seus gêneros. No intuito de ilustrar este propósito, este estudo toma como objeto de investigação o filme "O Abismo Prateado" (2011), de Karim Aïnouz, livremente inspirado na música Olhos Nos Olhos (1976), de Chico Buarque. Investiga-se aqui como esse intertexto sonoro é responsável pela gênese da criação de sua narrativa, como também pela comunhão com outras composições musicais que se adequam a este processo, atuando no desenvolvimento de seu enredo. "O Abismo Prateado" conta a história de Violeta (Alessandra Negrini), uma dentista casada, mãe de João Paulo (João Vítor Silva). Ela recebe uma mensagem, em seu celular, de Djalma (Otto Jr.), seu marido, informando-a que ele irá embora para Porto Alegre e não voltará mais. Violeta, então, passa a deambular pelas ruas do Rio de Janeiro na tentativa de reencontrá-lo, antes que ele embarque.

Mais do que melodramática, pode-se perceber que a estética de Aïnouz, ao longo de sua carreira, preza pelo desestabilizar das identidades de suas personagens, colocando-as sempre diante da necessidade de uma trajetória de encontro com o íntimo e pessoal. Esse seu requinte para com os seus protagonistas pode ser denotado ao longo de toda a sua carreia enquanto diretor2 que, até 2019, assinou dez projetos, estando essa questão sempre presente, mesmo que em maior ou menor grau de desenvolvimento. Além de Violeta, que será aqui posteriormente analisada, podemos de antemão já citar outras personagens que, regadas à música, foram desenvolvidas com o uso deste processamento identitário, como João Francisco dos Santos (Lázaro Ramos), na busca, pelas ruas da Lapa carioca, daquilo que traria sua essência, transformando-o em um ícone da boemia, no filme "Madame Satã" (2002); ou o geólogo (Irandhir Santos) que, tomado pela solidão de suas expedições, busca compreender quais são os seus reais sentimentos pela esposa que abandonou, no filme "Viajo porque preciso, volto porque te amo" (2009); além do salva-vidas Donato (Wagner Moura), que somente após sua viagem para Alemanha, depois de frustrações profissionais, pode assumir sua orientação sexual ao viver um caso de amor com o jovem Konrad (Clemens Schick), no filme "Praia do Futuro" (2014). Essas e outras

2 Anteriormente, Karim Aïnouz deixou a sua marca no cinema nacional ao trabalhar como roteirista de conceituadas produções como "Abril Despedaçado" (2001), de Walter Salles, "Cidade Baixa" (2005), de Sérgio Machado e "Cinema, Aspirinas e Urubus" (2005), de Marcelo Gomes.

produções de Aïnouz, são obras nas quais o hermetismo taxonômico não é compatível – não há um único gênero em suas produções, mas sim uma sinfonia metalinguística que faz de seus recursos narrativos instrumentos que reinventam postulados teóricos determinantes das políticas de identidade e da teoria do audiovisual.

No caso de "O Abismo Prateado", a referida composição de Chico Buarque pode ocupar este status na medida em que não tem praticamente3 qualquer relação com a trilha sonora, mas sim uma funcionalidade, que constrói a escaleta (COMPARATO, 2000) de toda trama guiando que outras canções pontuem cada ponto de virada (COMPARATO, 2000) do enredo. Há quem possa considerar essa organização pertencente a uma instância melodramática, mas essas canções, aqui, são consideradas prólogos audiovisuais dos conflitos que estão por vir. É dentro dessa convergência funcional e interdisciplinar, que este artigo toma como embasamento teórico, a busca por relações com o conceito de intertextualidade, desenvolvido por Robert Stam, que toma como norte o estudo das narrativas cinematográficas. Essa convergência entre imagem e som, advindos de distintos meios – vista aqui como uma metáfora dos conceitos transmidiáticos de Henry Jenkins – pode atuar em um uníssono intersecional na construção do enredo fílmico final como um todo.

Essa metáfora da convergência sobreposta aos conceitos de Stam se dá quando olhamos para a investigação desse autor na década de oitenta, e como foi o seu deparar com a ascensão do intertexto. Trata-se de uma abordagem que deixou de se preocupar com filmes ou gêneros individuais, para considerar que todos os textos mantinham relações, independente de seus formatos e mídias. Esta é uma investigação a qual Stam trouxe, e ainda traz, para a contemporaneidade (2008) através da releitura de diversos autores como Mikhail Bakhtin, Julia Kristeva e Gerard Genettte. Mais do que atentar para a relação das formas, acredita-se que tanto ele quanto esses autores, prezem pela convergência dos mais diversos conteúdos. A tessitura dessas informações nos leva a desviar dos riscos taxonômicos e herméticos que abordagens como as de gênero no cinema (ALTMAN, 2000) podem nos oferecer. Esse intertexto aqui investigado tem por objetivo construir uma amostragem da relevância desses fatos, quando empregados em uma análise fílmica, mas, antes, considera-se relevante para sua compreensão uma breve apresentação da cronologia de formação e organização desse conceito.

O intertexto stamniano é uma interseção atemporal entre distintas obras audiovisuais e artísticas, advinda do mesmo termo empregado por Kristeva (1984) nos estudos literários da década de sessenta, quando esta releu o tradicional dialogismo de Bakhtin (1992), no pós-estruturalismo dos anos trinta. O dialogismo remete à necessária relação a qualquer outro enunciado, dentro um enunciado matriz, de origem. São fórmulas inscritas na linguagem e variações dessas fórmulas, "citações conscientes e inconscientes, combinações e inversões de outros textos" (STAM, 2000, p.202, tradução nossa). Nas infinitas possibilidades das práticas discursivas de uma cultura, tais fórmulas são carregadas sobre e ao longo de um discurso artístico principal, em que são claramente identificáveis ou subliminarmente postas em disseminação. Para Robert Stam, o cinema nesse sentido seria nada mais do que um catalisador da tradição artística, diante desse amplo trânsito de informações.

Essa intertextualidade, na verdade, pode ir além das discussões sobre as influências que um texto carrega ao olhar para as suas fontes antigas, ela pode atuar de forma direta na construção da cena em si. De volta à obra de Karim Aï-

3 Salvo exceção de uma das últimas cenas em que Bel (Gabi Pereira) filha de Nassir (Thiago Martins), a canta para o seu pai e Violeta, no saguão do Aeroporto Santos Dumont.

nouz, "Madame Satã" é um exemplo que pode ilustrar este fato. Na cena em que João Francisco dos Santos está no cinema com Laurita (Marcelia Cartaxo), assistindo ao filme "Madam Satan" (1930), não há elementos narrativos advindos de seu roteiro, que tomam como objetivo o propósito de explicar a catarse, ou transformação futura de seu protagonista, apenas a montagem trata de somar – e por que não, adaptar – sob um único fluxo narrativo, os textos fílmicos de Aïnouz e Cecil B. DeMille, para conduzir João Francisco em seus objetivos. É somente após esse instante que ele toma consciência daquilo que sempre buscou: tornar-se a versão tupiniquim daquela que sob as vias de um intertexto havia até então o influenciado a se tornar Madame Satã. Neste exemplo, vemos que o intertexto não necessita trabalhar com interligações fiéis e do mesmo status: a mise-en-scène de Aïnouz é completamente distinta da de B. DeMille; tampouco a personagem de Lázaro Ramos está direcionada a ser uma releitura, ou uma homenagem à personagem que ele assiste, a funcionalidade desta nada mais é do que impulsionar a busca pelo encontro da real identidade de João Francisco. São narrativas distintas, as quais, em uníssono, constroem um único discurso fílmico. Na análise deste, acredita-se aqui que não caiba mais somente a compressão taxonômica, a busca por características comuns: a intertextualidade é uma estrutura ativa, a qual vê, na análise fílmica, o cineasta como um regente que orquestra textos e discursos de distintos gêneros preexistentes, no processo de sua criação.

No estudo da literatura, Mikhail Bakhtin em Os gêneros do discurso (1979) enxergou essa mesma funcionalidade dentro de uma matriz gerativa profunda, um dialogismo polifônico "arraigado na história e na vida social, contendo tanto os gêneros primários (orais) como secundários (cultos)" (STAM, 2000, p.203, tradução nossa) que o levavam a considerar a literatura como um fenômeno cultural. É na exposição deste e de outros conceitos teóricos que este estudo encontra um embasamento para sua proposta: a adaptação na contemporaneidade está sob um amplo espectro, não mais dependente somente da relação entre um livro e um filme. Em um viés transmidiático, ela vê como inseparáveis as mais distintas formas de arte na construção de um discurso narrativo. São inseparáveis, pois basta a ausência de uma dessas formas para que tenhamos a narrativa atingida, para que não tenhamos a mesma compreensão desta como um todo.

No caso de Karim Aïnouz, a música dentro de tal distinção formal, como será analisada logo adiante, não é uma exclusividade de "O Abismo Prateado", ela também marca presença em muitas de suas outras produções. A gama eclética que constrói a trilha sonora de suas produções, quando analisada no contexto da adaptação, muitas vezes na crítica e nas investigações científicas, rotulam sua estética como brega (SALERNO, 2019), antes mesmo de ver que tais canções foram dispostas, remixadas, e consequentemente adaptadas (grifo nosso), para embasarem o construto de seus enredos. No caso de "O Céu de Suely" (2006), por exemplo, Hermila (Hermila Guedes) quando toma consciência de que seu marido não retornará, dança em um posto de gasolina, ao som da música Blá Blá Blá (2004), do grupo Aviões do Forró, onde momentos depois, decide tornar-se uma garota de programa. Em uma breve análise, a música não a consola, pelo contrário, incentiva-a a seguir adiante, mesmo com o fim do relacionamento. Mas essa canção é uma regravação da música Torn (1997), da cantora Natalie Imbruglia, cuja letra possui um viés dramático, sem nenhum consolo para uma desilusão amorosa. São de aparatos, de recursos linguísticos adaptados como esse, que Aïnouz não abre mão para o desenvolvimento de suas narrativas.

Quanto a esses pressupostos críticos nos estudos da adaptação cinematográfica, Robert Stam aponta indícios de que essa interferência já impedia o pleno desenvolvimento científico desse assunto há uma longa época, ao afirmar que "muitos indivíduos que possuem um excelente domínio da linguagem, sentem-se bastante desconfortáveis em esferas particulares de comunicação, porque não dominam tais formas genéricas, agora, específicas e indispensáveis" (STAM, 2000, p.203, tradução nossa). Esta é uma metodologia de pesquisa que requer uma constante revisão do ponto de vista dos artistas e autores investigados, o próprio Robert Stam reconhece a necessidade de revisar sua própria teoria sempre que necessário, conforme consta na entrevista que concedeu para a RBCC – Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, em 2017.

Essa interseção que Stam promove entre os seus próprios conceitos e os de Julia Kristeva e Mikhail Bakhtin procura respostas para o formalismo estruturalista que pode dificultar o estudo da adaptação, no fluxo da teoria do audiovisual contemporânea. Em tempos de novas mídias e tecnologias, acredita-se aqui que o estudo do cinema deva ter como norte não somente paradigmas sociais, históricos, ideológicos ou biográficos de classe, mas também o quão esse cinema foi impactado pela convergência, ou excessiva confluência (RAMOS, 2003) do audiovisual nas novas construções e processos midiáticos de seus discursos. Para Stam, essas relações da adaptação cinematográfica ocorrem na medida em que

> A descrição bakhtiniana do romance como o lugar em que o tempo se torna espesso, encorpa-se, transforma-se em algo artisticamente visível, e no qual o espaço torna-se impregnado dos movimentos do tempo, da trama e da história, reagindo a eles, parece em alguns aspectos ainda mais adequada ao cinema que à própria literatura, uma vez que a literatura se desenvolve no interior de um espaço léxico, virtual, ao passo que o cronotopo cinematográfico é absolutamente literal, desenvolvendo-se sobre uma tela com dimensões específicas e um tempo distinto (STAM, 2013, p.229).

Ao invés de buscar semelhanças com os cronotopos da literatura, esse estudo enxerga no cinema seus cronotopos específicos, em especial, aquele que atende a adaptação. Este pode presentificar e adaptar ao lado dessa nova onda tecnológica, distintos elementos das artes em um único espaço. Isso nos possibilita ver, na atualidade, imagens e sons enquanto enunciadores de origens distintas, mas nas conformidades do desenvolvimento de uma mesma narrativa fílmica, em que espaço e tempo entram em um comum acordo para promover uma única diegese. A especificidade prevalece assim sobre o senso comum da taxonomia cinematográfica e nos possibilita ver, sobretudo no campo da adaptação literária, campos que ainda não foram completamente investigados. O emprego do intertexto busca investigar o interior da maior gama possível de produções culturais, sejam elas cultas ou incultas, verbais ou não verbais, intelectualizadas ou populares. Assim, a adaptação também é vista neste artigo como um recurso que amplifica e interseciona mensagens em circulação emitidas pelos mais distintos meios, como os literários, os visuais, os cinematográficos, os publicitários e, no tocante à obra de Karim Aïnouz, em especial, os meios musicais, como será demonstrado logo a seguir.

Antes, vale ressaltar que, além da obra de Bakhtin e Kristeva, a intertextualidade stamniana calçou seu embasamento teórico ao estabelecer relações com as

investigações de Gerard Genette, em especial, no livro Palimpsestes (1982). Tal autor propôs um termo mais abrangente para os estudos de Kristeva, alocando-o sob cinco postulados da transtextualidade, ou "tudo aquilo que coloca um texto em relação, manifesta ou secreta, com outros textos" (STAM, 2000, p.207, tradução nossa). É a partir desse ponto, neste viés mais livre, à beira do pós-estruturalismo, que se enxerga aqui uma maior precisão teórica de Robert Stam para se construírem novos olhares para a adaptação cinematográfica. Olhares capazes de perceberem a especificidade e contribuição de cada discurso – como a música aqui é posta – neste outro modo da construção narrativa como um todo.

Quanto à transtextualidade, Genette em seu primeiro postulado, também nomeado como intertextualidade, considera a "copresença efetiva de dois textos" (STAM, 2000, p.207, tradução nossa), na forma de citação, plágio ou alusão. A funcionalidade narrativa da música na filmografia de Aïnouz enquadra-se de modo especial nesse parâmetro, não só por ser trabalhada sob a forma de regravação, como citado anteriormente no caso de "O Céu de Suely", mas também por serem mantidas em seu formato original. Ritmo, harmonia e melodia de uma música são realocados na obra de Aïnouz como foram criados, mas o modo como são intersecionados na narrativa o distanciam da temática originária de sua enunciação matriz para uma outra posição. A música Heroes (1977), de David Bowie, por exemplo, perde toda a distopia de seu videoclipe original quando é posta para ilustrar, sob um cunho melodramático, o recomeço de Donato e Konrad, este agora ao lado de seu irmão Ayrton (Jesuíta Barbosa), no interior da Alemanha, ao final do filme "Praia do Futuro".

O segundo deles, a paratextualidade, vê no interior da totalidade da obra a sua relação com paratextos ou mensagens e comentários acessórios que se põem a cercar o cerne textual principal. No campo cinematográfico, fazem alusão a esse referencial pôsteres, camisetas, trailers, comerciais de TV, bem como todo e qualquer conteúdo advindo das estratégias de marketing ou da assessoria de imprensa da produção fílmica. Tomando ainda o filme "Praia do Futuro" como meio de exemplificar esta ilustração, aponta-se aqui o teaser criado pela California Filmes, distribuidora do filme, em sua divulgação. Antes mesmo de entrar no circuito comercial de exibição, a temática LGBT do filme chamou a atenção da crítica, a qual teve como resposta um vídeo veiculado no Youtube, que mostra trechos da cena em que Donato e Konrad passam a primeira noite na Alemanha. Nessa cena, ao final, o par romântico do filme transa, mas, mais relevante do que explorar sua temática do filme nessa cena, convém citar que sua música, Aline (1967), do cantor Christophe, não só atendeu o viés performático de sua mise-en-scène, como também destacou e endossou o propósito da referida edição. Em seu início, há um texto legal que alerta "Aviso – Este vídeo contém cenas explícitas de amor", já em seu final o mesmo texto é retomado de forma ainda mais enfática e informa: "Avisado - #HomofobiaNãoÉaNossaPraia". Uma reposta à crítica e um estímulo ao possível espectador, a qual soube adaptar a narrativa sonora de Aïnouz dentro do conceito da paratextualidade.

A metatextualidade – o terceiro postulado da transtextualidade de Genette – é constituída por uma relação de viés crítico entre um texto e outro, seja de modo explícito ou silenciosamente evocado. Este conceito vai buscar na experiência de Aïnouz com a não ficção o seu parâmetro de exemplo. O documentário "Aeroporto Central THF" ("Zentralflughafen THF", 2018), retrata a vida de refugiados que aguardam autorização da Polícia Federal de Berlim para entrarem na Alemanha. A edificação que eles habitam é um aeroporto que foi inaugurado por Hitler em 1923, e teve suas

atividades aeroviárias encerradas em 2008, servindo desde então somente como abrigo para esses imigrantes. Neste, Ibrahim Al Hussein, jovem de dezenove anos, que completa um ano de hospedagem no recinto, é o protagonista que nos leva a conhecer as diversas histórias, de diversas famílias que se encontram na mesma situação. Nessa trajetória, não poderia ser diferente: a música passa por um processo de adaptação, acima de tudo, dentro um amparo diegético. Torna-se um elemento narrativo ao romper barreiras geopolíticas e unir refugiados palestinos e israelenses em um mesmo recinto, os quais estavam ali para, através da dança, celebrarem a oportunidade de sobreviver.

O quarto postulado de Genette é a arquitextualidade, a qual consiste em relacionar o título de uma obra com outra, de forma direta ou indireta. Trata-se da construção de precedentes, literários ou não, que nesta investigação também pode resgatar a música nas narrativas de Aïnouz para embasar o recorte aqui proposto. No ainda inédito "A vida invisível" (2019)4; adaptado do livro A vida invisível de Eurídice Gusmão (2016), de Martha Batalha, Eurídice (Carol Duarte/Fernanda Montenegro) sofre com todo o machismo da sociedade carioca da década de cinquenta. Uma mulher à frente de seu tempo, mas que se rendeu a um casamento que a asfixiava em seus projetos de vida, sendo o piano o seu único refúgio para expor seus sentimentos mais íntimos, suas composições as quais muitas vezes foram consideradas incompreensíveis, mas que lhe pouparam de expressão verbal na narrativa, permitindo-lhe sobreviver e sofrer de modo invisível. Por fim, o quinto e último postulado de Genette é a hipertextualidade. Seu trânsito textual se dá nas relações de hipo e hipertextos para com uma matriz textual de origem. Trata-se de produções,

4 Vencedor da Mostra Um Certo Olhar (Un Certain Regard), no Festival de Cannes em 2019, e indicado ao Oscar de 2020.

respectivamente, anteriores ou posteriores a esta, as quais, no campo da análise fílmica, são as mais próximas de atenderem ao nome de adaptação.

É sob esse mecanismo que esta investigação vai à análise de "O Abismo Prateado", buscando também relações com os demais postulados e questões teóricas anteriormente levantadas. Independente do ano de composição das músicas aqui analisadas, ressalta-se suas funções de hipo e hipertextos que estas possuem na relação intertextual que constroem com a composição de Chico Buarque para o desenvolvimento narrativo do filme como um todo. Na produção de Aïnouz, em especial, é como se a letra de Olhos Nos Olhos funcionasse como uma força motriz para o desenvolvimento de Violeta, demarcando o ritmo de toda sua movimentação e relação com os outros intertextos sonoros constituintes de seu enredo. Diálogos para a construção da protagonista e de seus coadjuvantes não são imprescindíveis. O som diegético e o foley (TRAGTENBERG, 1999) entram em harmonia, são adaptados (grifo nosso) para construírem intertextos com a mise-en-scène e assim exercerem essa função. Esse ato experimental5 de Aïnouz mergulha o seu espectador no abismo comunicacional típico da contemporaneidade: somos colocados diante de sujeitos que carregam em comum um silêncio oprimido, introspectivo, de quem se comunica por dispositivos portáteis e redes sociais, sem forças para interagir, ou se sobrepor à sinfonia de uma metrópole.

As demais músicas do filme, em seu coletivo, não só formam a sua trilha sonora como também demarcam pontos estratégicos nesse caminhar de Violeta6. Tais composições são rubricas; subtextos ritualísticos, atos de uma ópera que a impul-

5 Um ato tão experimental que essa convergência de elementos estético-narrativos, torna "O Abismo Prateado", mais do que pertencente a um gênero cinematográfico preciso, mas de fato uma produção que ressalta o caráter de seu autor.
6 Vale ressaltar que nos créditos finais do filme, todas essas composições estão devidamente caracterizadas enquanto músicas adaptadas (grifo nosso).

sionam agir, interagir e até mesmo expor suas questões mais íntimas; formatando sua identidade para o que ela ainda tem de enfrentar. Na análise do espetáculo aqui proposto, em seu primeiro ato, Violeta parece até então não ter tomado consciência da jornada que irá enfrentar. Amou se marido, cuidou de seu filho, cuidou de seus pacientes em seu trabalho; mostrando-se ativa em sua rotina, desapercebida do silêncio daqueles que estavam ao seu redor. Na academia, ela malha, em um ritmo frenético e repetitivo, ao som de uma música eletrônica, originalmente composta para o filme7. No âmbito dessa diegese, a música a acompanha até a sacada da academia, onde ela, e somente ela, escuta o recado que Djalma havia deixado em seu celular. Para o espectador, nesse momento, mais vale tomar consciência do seu estado de alteração, do impulsionamento que a conduzirá, diante da corrosiva sinfonia diegética da metrópole carioca até o seu segundo ato. Violeta precisaria de forças para sobreviver nesta sua trajetória, não por acaso, ela coloca o capacete de sua bicicleta e o mantém durante um bom tempo em que está a pé nas cenas seguintes.

Em seu segundo ato, após ter sofrido um acidente de trânsito quando tentava buscar ajuda de sua irmã, a engenheira Renata (Alice Borges), Violeta lava os seus ferimentos no banheiro de seu apartamento. Um deles, em sua testa, não é passível de sutura, mas sim, somente de ponto falsos8, os quais fazem Violeta ter uma falsa sensação de que é capaz de retomar a sua rotina. Novamente, uma música diegética impõe o ritmo das ações, forçando-a seguir diante do que estava por vir. O abandono por parte de Djalma ainda não estava totalmente esclarecido, mas o ragga9, de Mc Suppa Fla, Querem só me olhar... só pioiá (2011), vindo do rádio de sua sala, operado por sua sobrinha, Carol (Rebecca Orenstein), rege a épica do seu cruel destino. Independente do seu ritmo, ou do seu enunciado dialético, quase que incompreensível, todos os presentes, espectadores e personagens, ficam fadados, a partir de então, a olhar o seu pior destino: sua futura solidão.

Decidida a ir atrás de Djalma, Violeta deixa João Paulo e Carol sozinhos em casa, ela vai rumo ao Aeroporto Santos Dumont, em busca do último voo da noite. Sua tentativa falha, seus pensamentos se perdem enquanto pega um táxi de volta para casa. Aqui, em uma proximidade com o mais genuíno neorrealismo italiano (FABRIS, 1994), enquanto vítima de seu espaço diegético, da paisagem que a cerca, Violeta decide mudar o seu destino quando se vê abandonada, tal qual Elvira (Carla Ribas), a motorista que a conduz e compulsivamente relata a história de seu divórcio. Do rádio do táxi chegamos à música de seu terceiro ato, You Make Me Feel Brand New (2003), do grupo Simply Red. Ao contrário do ato anterior, a dialética do discurso não está na letra da música em si, mas na relação que ela cria com a conjuntura imagética na qual é inserida. Elvira, e agora Violeta, não têm um amor que as façam se sentirem renovadas, tal qual agradece Mick Hucknall, vocalista do Simply Red, em sua canção. A motorista, fumante e asmática, oferece uma escova de cabelo a Violeta que, ferida e descabelada, assume que o seu único desejo naquele momento era encontrar o seu marido antes de dormir. Ao perceber que não teria alternativa naquele momento, Violeta desembarca e a música, até então diegética, a acompanha no caminhar pelas ruas de Copacabana. Nesse caminhar, Violeta hospeda-se em um motel. Ainda em silêncio, ela procura ali o que toma consciência de que não mais teria: o amor de seu marido. Tamanho incômodo causa essa procura, que ela desiste do seu resguardo: tomada por um surto, ela vai atrás de sua identidade, a mulher

7 Conforme informado nos créditos finais do filme.
8 Técnica utilizada nas ciências da saúde para estancar ferimento cujo diâmetro seja muito largo, ou decorra em uma situação emergencial, ao ponto de impossibilitar de forma correta a sutura com linha e agulha cirúrgica.
9 Ragga, também conhecido como dancehall, é um ritmo musical variante do reggae jamaicano que chegou ao mercado fonográfico no início da década de oitenta.

que nunca havia conseguido ser.

É em nosso quarto ato que Violeta parece assumir suas fraquezas e incapacidades. Em um prostíbulo do centro carioca ela vê no ritual de sedução das garotas de programa que ali trabalham, um meio de ser quem a sociedade até então reprimiu. Enquanto mãe, dentista, chefe de sua família, não havia espaço para seduzir e ser seduzida, o recalque de todo esse desejo havia a transformado em uma maníaca. Para tanto, nada melhor do que a música de Michael Sembello, Maniac (1983), para que, epifanicamente, ela pudesse dançar e expor todos os seus desejos e instintos, ainda que não fosse para nenhum cliente. Ao fim, Violeta havia de retomar a sua jornada.

Se não fossem os seus instintos carnais que, ao menos, Violeta tivesse uma chance de recuperar seus sentimentos e emoções. Na praia do Leme, ao final de Copacabana, à beira de um quiosque de praia ela conhece Nassir e Bel, pai e filha, os quais estavam naquele local em busca de um alento. Nessa ocasião, a empatia de nossa protagonista decorre de vê-los em busca do que ela também queria e sempre receitou aos seus pacientes submetidos ao processo de extração dental: o sorvete. Para Violeta, o sorvete mesmo frio, era doce. Uma forma de tornar as pessoas um pouco mais felizes. Em nosso quinto ato, a música Quando um grande amor se faz (2014), gravada pela dupla sertaneja Cleiton e Camargo, entra na diegese não só para consolidar o efeito da sobremesa, pressuposto pela protagonista, mas também para colocá-los diante de uma oportunidade de troca de informações. Eles não se apresentam, apenas demonstram a falta de não serem mais amados. Nassir, assim como Violeta, está atrás de reconstruir o seu matrimônio. Mesmo que ele insista na informação, que está a deambular com a filha para que ela encontre sua mãe, é a sua esposa, o seu grande amor que ele procura, mesmo que sem destino, ou qualquer chance de sucesso.

Bel, movida por sua inocência infantil, não dá chance para que o casal se aprofunde em um maior diálogo. Ela logo dá início ao sexto ato da narrativa, com a música Só Love (1998), da dupla Claudinho e Buchecha. Ela confessa que é fã da música e convida Violeta para dançar. A protagonista não reage, em uma instância passiva ela observa a garota que toma sua atenção por construir o seu ritual expositivo: uma leitura própria – e por que não também, maníaca – de seu ressentimento pela falta que o amor materno lhe faz. O trio se une pela verdade da solidão que sentem, em um destino no qual não veem respostas. E em conjunto, eles continuam pela trajetória narrativa. Em um ímpeto de consciência, Violeta, Bel e Nassir voltam ao Aeroporto Santos Dumont, na tentativa de que a dentista possa seguir seu objetivo, reencontrar Djalma. Somente a partir desse ponto, o mínimo de um discurso comunicacional verbal é instaurado na trama. Mais do que emissores e receptores, a estética de Aïnouz constrói a comunhão e a exposição dos desejos mais íntimos de todos os que estão presentes.

Violeta e Nassir finalmente se apresentam, pai e filha confessam que aquela era a primeira vez deles em um aeroporto. Ela revela que é dentista; ele, pintor de paredes, mas também, cantor nas horas vagas. Violeta explica para a pequena Bel o que é um avião, a dentista aposta que com ele, demorará apenas duas horas para chegar até Porto Alegre e encontrar o seu marido. A menina parece não acreditar nas explicações e ainda reitera que ali todos estão sem destino. Eis que com Nassir, chegamos ao nosso sétimo e último ato, a música que – tão como outras composições da trilha, enunciadas diegeticamente na mise-en-scène – conduziu todo o processo de criação, adaptação e intertextos de “O Abismo Prateado”. Nassir canta Olhos Nos

Olhos, de Chico Buarque, dentro de um enunciado dialético, mas esclarecedor, conforme a letra de sua canção:

> Quando você me deixou, meu bem
> Me disse pra ser feliz e passar bem
> Quis morrer de ciúme, quase enlouqueci
> Mas depois, como era de costume, obedeci
>
> Quando você me quiser rever
> Já vai me encontrar refeita, pode crer
>
> Olhos no olhos, quero ver o que você faz
> Ao sentir que sem você eu passo bem demais
> E que venho até remoçando
> Me pego cantando
> Sem mais nem porquê
> E tantas águas rolaram
> Quantos homens me amaram
> Bem mais e melhor que você
>
> Quando talvez precisar de mim
> 'Cê sabe a casa é sempre sua, venha sim
>
> Olhos nos olhos, quero ver o que você diz
> Quero ver como suporta me ver tão feliz
>
> Quando você me deixou, meu bem
> Me disse pra ser feliz e passar bem
> Quis morrer de ciúme, quase enlouqueci
> Mas depois, como era de costume, obedeci
>
> Quando você me quiser rever
> Já vai… (BUARQUE, 1976)

Bel acompanha o seu pai no cantar, encantada pela poética da canção. Nassir com seu canto, esclarece, elucida Violeta do que eles tinham vivido até aquela ocasião: ambos foram passivos e obedeceram ao abandono, mas a partir de então era necessário tornarem-se refeitos, havia uma jornada, extradiegética, a qual deveriam prosseguir. Se, no futuro, encontrassem seus amores, encarariam os olhos nos olhos, demonstrando a retomada da ordem, do bem-viver.

Essa dialética ganha tônus quando, em seguida, cada núcleo segue sua jornada, sem demonstrar uma alteração do estado que carregaram ao longo de toda a trama. Violeta continua a caminhar pelas ruas de Copacabana. Nassir e sua filha voltam para a van que haviam arrumado, para seguir pelo Brasil, atrás da mãe e esposa, que havia os abandonado. Assim, o desenvolvimento narrativo de "O Abismo Prateado" chega ao seu fim. Mais do que um esclarecimento dos fatos ou a promoção e reflexão de valores morais, referenciados pelo melodrama clássico, este estudo buscou evidenciar o efeito sensorial de sua linguagem experimental, em que o áudio pode ser visual, em uma diegese própria, substituindo diálogos, absorvendo as relações intertextuais de sua trilha, adaptando suas músicas para transferir ao seu enredo e seu discurso narrativo o que somente é estritamente necessário. O resto é, ou pode ser, silêncio.

A metodologia proposta neste texto atenta para um lapso que emerge das mais recentes discussões sobre a adaptação da narrativa cinematográfica. Este campo da teoria do audiovisual já é bem estruturado dentro de um funcional binômio crítico-historiográfico, o qual por vezes, mantém seu foco em quantificar quais obras, quantas vezes foram adaptadas; ou se estas, são fiéis as suas matrizes textuais de origem. Aqui procurou-se mostrar um outro caminho o qual busca lidar com diretores que, como Karim Aïnouz, transformam seus desenvolvimentos narrativos em um grande enunciado de relações intertextuais. Seus roteiros são textos advindos de outros textos, que impactam ou são impactados por outras obras, rompem horizontes taxonômicos em um processo permeado por adaptações, transformações e transmutações. São reações que impulsionam suas personagens ao longo do desenvolvimento narrativo, mesmo que essas saiam de uma ordem cronológica, ou não possibilitem uma analogia direta, com a matriz textual que lhes deu origem. Filmes que enquadram seus códigos a estes mecanismos pressupõem tanto uma liberdade à competência espectatorial, quanto um desvio calculado destinado à apreciação da crítica, e novas abordagens científicas. É nessa intertextualidade multidisciplinar, que toma a somatória da imagem e som do audiovisual como destino, que erguemos o cinema como um processo midiático inseparável da cultura, e que, no caso de Karim Aïnouz, toma música como sua principal regente.

Referências

A vida invisível. IMDB – Internet Movie Database. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt6390668>. Acesso em: 27 set. 2019.

ALTMAN, Ricky. Los generos cinematograficos. Barcelona: Ed. Paidós, 2000.

BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. in. Estética da Criação Verbal. 1ª ed. Tradução: Paulo Bezerra. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1992.

BATALHA, Martha. A vida invisível de Eurídice Gusmão. São Paulo: Ed. Companhia das Letras, 2016.

Blá Blá Blá – Aviões do Forró. Spotify. Disponível em: <https://open.spotify.com/track/0n-Xb7jYo8XWSZYykbs91or>. Acesso em: 27 set. 2019.

BUARQUE, Chico. Olhos Nos Olhos. in. Meus Caros Amigos. Intérprete: Chico Buarque. Rio de Janeiro: Phonogram/Phillips, 1976.

COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro. 5a ed. Rio de Janeiro: Ed. Rocco, 2000.

FABRIS, Mariarosario. Nelson Pererira dos Santos. Um olhar neorrealista? São Paulo: Ed. EDUSP, 1994.

GENETTE, Gérard. Palimpsestes: La litterature au second degré. Paris: Ed. Seuil, 1982.

Heroes – 2017 Remaster – David Bowie. Spotify. Disponível em: <https://open.spotify.com/track/7Jh1bpe76CNTCgdgAdBw4Z>. Acesso em: 27 set. 2019.

JENKINS, Henry. Cultura de Convergência. São Paulo: Ed. Aleph, 2006.

KRISTEVA, Julia. Revolution in poetic language. Trad. Margaret Waller. Nova York: Columbia University Press, 1984.

Madame Satã. IMDB – Internet Movie Database. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0317887>. Acesso em: 27 set. 2019.

Madam Satan. IMDB – Internet Movie Database. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0021106>. Acesso em: 27 set. 2019.

Maniac – Michael Sembello – Flashdance (Original Soundtrack From The Motion Picture). Spotify. Disponível em: <https://open.spotify.com/track/0QKfiqpEU4h9ycPSzIFwYe>. Acesso em: 27 set. 2019.

O Abismo Prateado. IMDB – Internet Movie Database. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1725057>. Acesso em: 27 set. 2019.

O Céu de Suely. IMDB – Internet Movie Database. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0841175>. Acesso em: 27 set. 2019.

Praia do Futuro. IMDB – Internet Movie Database. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt2199543>. Acesso em: 27 set. 2019.

Praia do Futuro. Cena "Aline". Youtube. Disponível em: <https://youtu.be/p_wKJ58LTTY>. Acesso em 27 set. 2019.

Quando um grande amor se faz – Cleiton e Camargo – Pense com o coração. Spotify. Disponível em: < https://open.spotify.com/track/7dJUU8lLD3MaiGeZPF9Y9Q> Acesso em: 27 set. 2019.

RAMOS, Fernão. O lugar do cinema. in. FABRIS, Mariarosária et al. (Org.). SOCINE III, Estudos de Cinema. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2003.

SALERNO, Iasha. Céu reluzente e ressoante: O brega de Hermila. Disponível em: <https://conferencias.ufrj.br/index.php/jisma/3jisma/paper/viewPaper/2205>. Acesso em: 26 set. 2019.

STAM, Robert. Introdução à Teoria do Cinema. 5ª ed. Campinas: Ed Papirus, 2013.

STAM, Robert. A literatura através do cinema: Realismo, magia e a arte da adaptação. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2008.

STAM, Robert. Film Theory: An Introduction. Massachusetts: Blackwell Publishers, 2000.

Só love. Claudinho & Buchecha – Novo Millenium. Spotify. Disponível em: <https://open.spotify.com/track/6tghVVbANieSAMpFpzYl8M>. Acesso em: 27 set. 2019.

Suppa Fla – Querem só me olhar... só pioiá [Oficial Music Video]. Youtube. Disponível em: < https://youtu.be/c4QJq2RzgDY>. Acesso em: 27 set. 2019.

Torn – Natalie Imbruglia. Spotify. Disponível em: <https://open.spotify.com/track/3APay-TEWiUl9Ssep4BOXR2>. Acesso em: 27 set. 2019.

TRAGTENBERG, Lívio. Música de cena: Dramaturgia sonora. São Paulo: Ed. Perspectiva / FAPESP, 1999.

VADICO, Luiz; REINIGER NETO, Roberto Gustavo. Robert Stam – Cinema, Literatura e a trajetória de uma metodologia de pesquisa. Revista Brasileira de Ciências da Comunicação – INTERCOM. Disponível em: <https://bit.ly/2UxBzz8>. Acesso em: 26 set. 2019.

Viajo porque preciso, volto porque te amo. IMDB – Internet Movie Database. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1500761>. Acesso em: 27 set. 2019.

You Make Me Feel Brand New – Simply Red. Spotify. Disponível em: <https://open.spotify.com/track/3nBbmNRPEqlUNrJf0G6dK4>. Acesso em: 27 set. 2019.

Zentralflughafen THF. IMDB – Internet Movie Database. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt7037544>. Disponível em: 27 set. 2019.

Realidade Virtual em sala de aula: perspectivas e potencialidades para o ensino do desenho

RODRIGO CRISSIUMA FIGUEIREDO[1], SÉRGIO NESTERIUK[2] E MÔNICA DE MORAES OLIVEIRA[3]

Resumo: Muitos alunos chegam hoje à universidade com deficiências em sua formação, em especial na área da geometria. Isto se reflete na dificuldade que apresentam quando se faz necessário a criação de representações espaciais de cenários ou personagens 3D, em softwares de modelagem, orgânica ou poligonal. Os eixos de representação tridimensional, X (dimensão horizontal), Y (dimensão vertical) são assimilados, mas o Z (dimensão de profundidade) necessita de experiência empírica, limitada no contexto digital por conta dos monitores bidimensionais. Assim, a Realidade Virtual se apresenta como uma possibilidade de imersão digital ou virtual, que mostra, pelo deslocamento do observador, o eixo de profundidade. As narrativas tecnológicas podem ser compreendidas e assimiladas pelos discentes com o auxílio dos aparatos tecnológicos e da Realidade Virtual. Este artigo apresenta uma possibilidade de se estimular o foco de alunos em exercícios, tanto pelo isolamento óptico proporcionado por óculos específicos, como pelo desafio do "criar" em espaço tridimensional - utilizando mais sentidos, além da visão, para estimular o aprendizado. Esse ambiente sintético, que demanda o movimento corporal para a exploração do traço e da modelagem 3D, se apresenta como uma ferramenta alternativa às didáticas adotadas por professores e como um estímulo ao raciocínio lógico, artístico e espacial do discente.

Palavras-chave: Realidade Virtual; perspectiva; espaço tridimensional; desenho, ensino.

Abstract: Many students today arrive at the university with deficiencies in their education, especially in the area of geometry, this is reflected in the difficulty they present when it is necessary to create spatial representations of scenarios or 3D characters, in modeling software, organic or polygonal . The axes of three-dimensional representation, X (horizontal dimension), Y (vertical dimension) are reached, but Z (depth dimension) needs empirical experience, which in digital is limited due to two-dimensional monitors. Thus, Virtual Reality presents itself

1 Mestrando em Design, Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu da Universidade Anhembi Morumbi. E-mail: rodcrissiuma@gmail.com.
2 Coordenador e Professor do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Anhembi Morumbi. E-mail: sngallo@anhembi.br
3 Doutorado e Mestrado em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Pesquisadora independente. E-mail: monicavelame@gmail.com.

as a possibility of digital or virtual immersion, which shows, through the observer's displacement, the depth axis. Technological narratives can be understood and assimilated by students with the help of technological devices and Virtual Reality. This chapter presents a possibility to stimulate the focus of students in exercises, both by the optical isolation provided by specific glasses and by the challenge of "creating" in three-dimensional space, using more senses, in addition to vision, to stimulate learning. This synthetic environment that demands body movement to explore the line and 3D modeling is shown as an altrnative tool to the didactics adopted by professors and stimulating the students' logical, artistic and spatial reasoning.

Key words: Virtual Reality; perspective; three-dimensional space; drawing, teaching

Introdução

Em nosso cotidiano somos bombardeados por imagens impelidas pela mídia, televisão, internet ou redes sociais, que nos educam, até de modo imperceptível, levando em conta a nossa inabilidade em compreender estas imagens ou decifrá-las. Desta forma, os emissores dessas mensagens nos orientam a seguir certos padrões de compreensão para que possam nos vender ideias, produtos, conceitos, comportamentos e até slogans políticos, que contribuem para a formação moral de uma sociedade. Em vista disso, esses elementos invadem o espaço que deveria ser ocupado pela escola, na tarefa de ensinar o discurso visual e sua sintaxe. A preocupação maior na formação de nível fundamental é ensinar os alunos a leitura textual, letras, palavras e números, enquanto a leitura das imagens e linguagem visual não são identificadas como parceiras nesse processo pedagógico.

Quanto mais os alunos compreenderem as narrativas tecnológicas, mais e melhor poderão assimilar as imagens que os rodeiam. Flusser (2011) indica que a relação texto-imagem é fundamental para a compreensão da história no Ocidente. Mesmo assim, o aluno segue o percurso educacional até o ensino universitário sem ter adquirido de forma adequada essas competências.

Sem os instrumentais críticos visuais para apreciar a arte e sua fruição ou compreender as mensagens estéticas que tanto contribuem para dominar conceitos como linha, ponto, espaços positivos e negativos, cor e perspectiva, coordenadas espaciais e temporais, os quais são questões organizadoras de percepção de mundo, o aluno acaba por apresentar muitas dificuldades para a compreensão desses fundamentos e para a concepção de projetos em áreas de conhecimento que requerem essas habilidades, como design, ilustração e animação (WELLS; QUINN; MILLS, 2012).

A constante degradação do ensino médio no Brasil torna notável a dificuldade que alunos hoje apresentam na representação espacial, especialmente quando precisam fazer as relações do espaço e de sua perspectiva. Portanto, as deficiências no ensino de geometria e arte – bem como suas relações, tão próximas no Renascimento, mas que hoje caminham em separado – corroboram a criação do quadro da educação apresentado.

Desta forma, o questionamento de como suprir essa carência de habilidades e competências contribuiu para iniciar uma pesquisa sobre possíveis caminhos para o ensino da perspectiva e uma possível associação de métodos com novas tecnologias.

Ambiente virtual e realidade material relacionados ao corpo humano

Atualmente, estabelecemos contato com a computação em diversos lugares que frequentamos, de forma ubíqua e pervasiva, como imersões discretas, quase imperceptíveis, que estão construindo interações entre as pessoas e as tecnologias. Os termos "computação ubíqua" e "computação pervasiva" compreendem as interações homem-máquina, nas quais as pessoas não percebem que estão acionando os comandos de um computador. (LÉVY, 2004)

Apesar desse convívio com o digital e de não termos plena consciência de sua existência ou participação, ambas (computação ubíqua e pervasiva) parecem fazer parte da realidade material, pois mesclam os ambientes físicos e eletrônicos, deixando os limites entre eles pouco distintos. Por outro lado, a Realidade Virtual (RV), por meio de dispositivos próprios, insere o indivíduo em um ambiente simulado, real, mas imaterial (LÉVY, 2004), dentro do computador, que possibilita o envolvimento dos sentidos, mas consciente de que estão imersos, isolados dos meios externos. Isso favorece a produção da experiência interativa do observador com a imagem.

As realidades imersivas podem ser compreendidas como tecnologias que trazem elementos 3D, objetos virtuais, informações, conteúdos hipermídia (vídeo, animação, textos, ilustrações, sons), táteis ou não, com interatividade e movimentação lúdica, para um ambiente no qual se entra e se comunica utilizando-se aparatos – tais como óculos e controladores RV (LEME, 2015).

Espaço do ensino: perspectiva e aparatos tecnológicos

Pela visão o ser humano pode entender informações do mundo, suas mensagens e códigos, comunicando-se e compreendendo o que está a sua volta. Damásio (2011) explica que o cérebro mapeia tudo que se encontrar fora dele, ou seja, objetos e ações, bem como suas correlações com o tempo e o espaço em suas interações com nosso organismo. Esses "mapas são criados de fora para dentro" (DAMÁSIO, 2011, p.88), tendo uma ação direta no sistema nervoso central (SNC) para serem processados e analisados, gerando uma resposta voluntária ou involuntária ao mundo que nos circunda e aos seus estímulos.

Deste modo, serão produzidas diversas formas de interações dos objetos com nosso corpo. Dentre elas, podemos interpretar as frequências das ondas ou feixes de fótons, que entendemos como cores, dividindo-as em: luminância – que é a quantidade de luz —, e crominância – que é a qualidade da luz, ou espectro cromático. Também podemos medir distâncias e mensurar profundidades que, por conseguinte, podem ser vistas como deformações, dependendo da posição do observador – que, na perspectiva, é determinada pelo ponto de vista, apoiada por pontos de fuga, linha do horizonte e linhas de fuga.

Aspectos lúdicos e imersivos podem apresentar respostas aos novos desafios da educação para as gerações nativas digitais ao apresentarem conteúdos pedagógicos ligados a práticas que empregam situações e estímulos que mimetizam o mundo material em sistemas digitais. A proposta é fazer exercícios em sala de aula vinculados a esses desafios. Para isso, o aluno, utilizando mais sentidos além da visão, estimularia o movimento corporal e a exploração do ambiente virtual, com recursos

de interação, para estimular o raciocínio lógico, artístico e espacial.

A intenção é que, com esses exercícios, o aluno (observador/criador) seja deslocado de sua posição tradicionalmente estática para uma imersão empírica nas relações espaciais durante um desenho ou modelagem 3D, a fim de que tenha uma experiência virtual, tridimensional e interativa. O problema se estabelece quando as informações tridimensionais necessitam de representação gráfica, ou seja, a tradução 3D do que vemos ou concebemos, para um suporte bidimensional, papel, tela ou display. Isso demanda uma "abstração", neste caso um conceito ou tradução visual construído na mente para representar a profundidade da imagem grafada em linhas.

A educação é um processo longo e contínuo e necessita de novos meios para motivar o aprendizado. Para manter o discente engajado nos conteúdos abordados em aula, a imersão nas narrativas imagéticas significativas, principalmente quando aplicadas de forma lúdica, poderá ser uma resposta à dificuldade de manter os discentes, que são jovens conectados e digitais, concentrados na sala de aula. Percebe-se, nesse universo educacional, que a Realidade Virtual (RV) possui este potencial de motivação e engajamento.

RV é uma técnica avançada de interface, na qual o usuário pode realizar imersão, navegação e interação em um ambiente sintético tridimensional gerado por computador, utilizando canais multissensoriais. Com a utilização de cenários tridimensionais, é possível representar uma grande variedade de situações voltadas para diversas áreas de aplicação, tais como: excursões virtuais em ambientes reais (como museus, pontos turísticos e geográficos), imaginários (como cenários de ficção científica), representação de objetos (como máquinas, equipamentos e ferramentas) ou personificações de seres reais (seres humanos ou animais) ou mesmo imaginários (como alienígenas, por exemplo) (KIRNER, 1988, p. 11).

Um bom exemplo do uso de RV é o museu virtual da artista Frida Kahlo4, que possui detalhes das obras de arte e até mesmo das paredes e do teto da casa. Nas realidades imersivas, o indivíduo pode experimentar ferramentas como pincéis, paletas e tintas, como também instrumentos musicais e ter contato com a arte de forma tangível, transcendendo a visualização.

Segundo Domingues (2007), depois das transformações das relações do homem com o mundo por conta da revolução das novas tecnologias da computação, da inteligência artificial e realidades imersivas, os meios digitais se estabeleceram em grande parte dos setores da sociedade — econômico, social e político. Assim, as tecnologias contemporâneas contribuem para melhorias em termos de crescimento, capacidade produtiva e artística, assim como para oportunizar uma melhoria nos processos de aprendizado. Nesse contexto, a RV pode gerar o engajamento dos alunos nos conteúdos ensinados por trazer a experiência empírica imersiva, intensiva, interativa, ilustrativa e informativa, auxiliando o desenvolvimento de habilidades espaciais, numéricas e de leitura.

Esse aprendizado ativo, segundo o artista e diretor de design interativo do Instituto de Arte da Califórnia, em Los Angeles, Jam McWilliams (NOVAK, 2017), acontece nas experiências em ambientes interativos dinâmicos e tendem a ser melhor assimiladas, pois estão em um contexto de desafios que fornece no mesmo instante o feedback que pode indicar seu aproveitamento e progresso em tarefas desenvolvidas, com a compreensão dos saberes apresentados. Por isso, é capaz de alterar o modo de conhecer o mundo e de representá-lo. A tecnologia e a educação se convertem, assim,

4 Disponível em: https://www.museofridakahlo.org.mx/en/the-blue-house/multimedia/#back-top. Acesso em: 18 dez. 2019.

em um grande agente transformador da sociedade (LÉVY, 2004).

As tecnologias interativas também integram o processo educacional. Segundo Salen e Zimmerman (2012, p.74), elas são relações ativas e recíprocas entre dois integrantes de um sistema — humano e máquina —, em um espaço representacional, com capacidade de alterar diversos elementos do contexto como o som, a imagem, a cor e o movimento. Esse processo se assemelha a uma conversa com o sistema, realizada de forma cognitiva e participativa.

Espaços Tridimensionais em produções audiovisuais

Entre as áreas de entretenimento que obtiveram os maiores avanços tecnológicos estão os games e o cinema. Ambas possuem em comum elementos como roteiros, narrativas, linguagem de câmera, efeitos e personagens em 3D – a ponto de terem universos compartilhados e convergentes, expandidos ou em adaptações. Diversos profissionais são compartilhados nessas áreas, como os designers de produção, diretores de arte, roteiristas e, especificamente, os designers 3D, modeladores, animadores, concept-artists e generalistas, mostrando, cada vez mais, ser grande a demanda e pouca a mão de obra especializada.

Em muitas produções ficcionais, acontece um grande esforço pela busca da imersão do espectador na trama apresentada. Assim, em cada uma das etapas de produção, desde o roteiro até a finalização, os elementos que irão compor a "mise in scene" serão concebidos com pesquisa histórica e artes conceituais de determinadas épocas, de texturas, volumes, luzes e referências, para que a "atmosfera visual" tenha um resultado verossímil para o indivíduo que assistirá. Desta forma, por exemplo, o espectador terá a sensação de estar entrando em uma catedral gótica do século XIV, em um filme medieval. Hamburger (2014, p.34) diz que, neste caso, a verticalidade da construção, a movimentação da câmera, a forma como as pedras são encaixadas, a iluminação que se espalha remete a flashs de época ou de cenas de lutas de espadas, nesse "universo onírico". Os sentidos são estimulados e tudo que está em cena é direcionado para criar uma "realidade cinematográfica" (ARNHEIM, 1933), contribuindo para a sensação da imersão. Jon Turney (2013, p.7) argumenta que toda novidade tecnológica se inicia na imaginação e toda patente contém uma narrativa, por isso "construa o dispositivo e ele pode se tornar real".

Os espaços narrativos são concebidos para se ter controle total de luzes, movimentação de câmera e de personagens, e inserção dos efeitos, com ou sem o chroma key (técnica que utiliza fundo verde ou azul para compor elementos físicos com digitais), isto é, para se ter total controle sobre os elementos a serem filmados. Nesse contexto, o Design de Produção e a Direção de Arte exercem função essencial no desenho do espaço, na perspectiva, na caracterização das personagens e adereços, que podem ter locações já existentes, físicas, que serão adaptadas ou completamente construídas. Os profissionais de produção de arte devem possuir conhecimento suficiente para a leitura de planta baixa e sua adaptação em escala para o espaço tridimensional, para que seja o resultado final seja o mais próximo possível do desejável.

> O estilo da arquitetura e a tipologia da paisagem dão o tom do filme. Elementos visuais poderosos são capazes de levar o espectador muito além da caracterização dos personagens. A vivência de suas formas coloca em jogo tanto as sensações criadas pelas

> suas características plásticas, quanto à elaboração de significados a partir de referências históricas e socioculturais que a simbolizam. (HAMBURGER, 2014, p.34)

Há também nas composições, atualmente, cenas com chroma key em que apenas os atores (ou parte deles) são físicos, o restante é virtual, com elementos inseridos desenvolvidos em imagens por computação gráfica (CGI). Profissionais de efeitos especiais, em softwares, manipulam polígonos e modelam realidades artificiais, com altíssima qualidade gráfica.

Além do fator gráfico, o 3D reduziu significativamente o orçamento em produções cinematográficas, por possibilitar a criação de locações "fantásticas", com construções complexas a "baixo" custo ou em cenas que seriam impossíveis de gravar com maquetes ou atores reais. Com o desenvolvimento de novos computadores, com alto poder de processamento e custo mais acessível, com mais profissionais preparados, a CGI passou a ser utilizada largamente em diversos produtos audiovisuais, além do cinema, como publicidade, séries e até novelas.

O fluxo de trabalho 3D necessita de artistas cada vez mais preparados para criarem a "magia", desde a pré-produção até a pós-produção, com a presença de imagens 3D em grande parte das cenas, com efeitos ou personagens. Para isso, há, nas grandes produções, o departamento de Design de Produção, Direção de Arte e Efeitos, que compreende um conjunto de profissionais que produzirão os elementos da "mise in scene", como diretores de arte e de fotografia, storyboarders, artistas conceituais, ilustradores (matte-painters), cenógrafos, pós-produtores de VFX e de composição, modeladores e animadores, como diversos outros artistas que utilizarão técnicas que compreendem os espaços tridimensionais, como fator narrativo.

A formação desses profissionais é multidisciplinar e, no Brasil, eles vêm de cursos de Rádio e TV, design, cinema, publicidade, arquitetura e artes visuais. Não há uma graduação específica que abarque todas as habilidades necessárias, portanto, para trabalhar nas funções citadas acima, deve-se possuir um repertório básico de design, artes plásticas, história da arte, cinematografia, teoria das cores, perspectiva e desenho.

Interação corpo-máquina

As interações em espaços multidimensionais acontecem quando o corpo atua com o sistema para estimular o observador se tornar um interator, ou seja, um agente que participa da ação ao navegar e interatuar com o digital, imerso e conectado. Lévy (2004) estabelece esse lugar como virtual e imaterial, porém real. Nesse espaço, as ações são mediadas pelo computador que processa as informações que se desenvolvem e se modificam. As artes, em sua história, sempre se valeram do diálogo com a ciência e com a tecnologia para encontrar ou desenvolver meios para alterar a percepção do observador em relação ao mundo, com técnicas para a imersão nos ambientes retratados, ou representar a realidade nos quadros, afrescos e outros diversos suportes, como as pinturas panorâmicas, que, segundo Domingues (2007), são os meios de nosso tempo.

Devido aos fatores abordados, se faz necessário encontrar novas abordagens para o ensino, em que as realidades imersivas, em especial a Virtual, podem trazer ganhos consideráveis ao aprendizado dos discentes. A experiência empírica de presença pode deslocar o observador em torno do objeto concebido, em uma simula-

ção mais realista do que a possibilitada pelos monitores de computador, limitadas ao bidimensional. Ao caminhar de forma intuitiva pelos eixos X, Y e Z em torno do desenho, do artefato em desenvolvimento, é promovida uma analogia direta ao mundo real-físico nesse ambiente real-numérico.

Considerações finais

Com os aspectos lúdicos e imersivos que os meios digitais possuem, os conteúdos pedagógicos específicos podem ser trabalhados e visualizados como em um filme, mas com o "deslocamento do observador" e assim empregar situações que promovam novos desafios para estimular o raciocínio lógico. Com isso disciplinas como desenho, ilustração e animação podem obter benefícios, por conta do aumento de concentração, em especial nos conteúdos abstratos e complexos, nas quais o discente poderá experimentar de forma empírica conceitos pertencentes às disciplinas, como os eixos tridimensionais, utilizados na criação de cenários e personagens por meio de desenhos e modelagens 3D – em razão da visualização possível das profundidades espaciais, como também a manipulação, rotação, além de transitar pelo objeto.

Dessa forma, é possível trazer novos desafios que possam provocar e estimular a imaginação, "destravando" o desenhar, na criação de artefatos figurativos ou abstratos, em ambiente imersivo, para assim poderem materializar o processo, que consiste no aprendizado do desenho para a ilustração digital e do entendimento dos espaços tridimensionais e suas representações. Domingues (2007) apresenta o estado de alerta como uma exigência da interatividade, ou seja, uma entrega dos participantes na experiência, que oportuniza o direcionamento do foco dos discentes para adquirirem as competências referidas.

Por meio dessas novas abordagens, acredita-se que seja possível suprir parte da deficiência que os alunos da disciplina de Ilustração Digital encontram para o desenvolvimento de projetos 3D e espera-se que possam alcançar um melhor aproveitamento nos conteúdos ensinados. As tecnologias propostas poderão contribuir para a coordenação das competências da educação visual: a espacialidade e as suas representações técnicas ou artísticas, assim como a fruição da arte.

A intenção, na sequência desta pesquisa, é estabelecer a relação entre os eixos X, Y, Z e o observador, na criação do design de cenários, matte-painting e concept-arts para games e animações, para que o discente possa adquirir as competências e habilidades necessárias à compreensão da perspectiva em projetos 3D, através de aparatos tecnológicos de Realidade Virtual.

Referências

ARNHEIN. Rudolf. Film. Londres: Faber and Faber, 1933.

DAMÁSIO, António R. E o cérebro criou o homem. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

DOMINGUES, Diana. Interface e Sensorialidade: corpo acoplado e corporeidade reafirmada em ambientes imersivos de realidade virtual. In: NORA, Sigrid (org.). Húmus 2. Caxias do Sul: Lorigraf, 2007.

FLUSSER, Vilém. Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2011.

HAMBURGER, Vera. Arte em Cena – A Direção de Arte no Cinema Brasileiro. São Paulo: Editora Senac – Edições SESC, 2014.

KIRNER, Cláudio. et al. Sistemas De Realidade Virtual. São Carlos, 1998. Disponível em: <http://grv.inf.pucrs.br/Pagina/TutRV/tutrv.htm>. Acesso em: 03 dez. 2019.

LEME, Arthur. Realidade Aumentada x Virtual x Mista: Entenda as diferenças. Disponível em: <http://www.onoffre.com/artigos/2015/08/05/realidade-aumentada-realidade-virtual>. Acesso em: 03 dez. 2019.

LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Editora 34, 2004.

NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de Games. São Paulo: Cengage Learning, 2017.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras Do Jogo – Fundamentos do Design de Jogos. (Tradução Edson Furmankiewicz). Vol.1. São Paulo: Blucher, 2012.

TURNEY, Jon. Imaging Technology. Nesta Working Paper No. 13/05, 2013.

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. Desenho de Animação. Porto Alegre: Bookman, 2012.

"Frozen" e "O Reino Gelado": releituras do conto A Rainha da neve, de H. C. Andersen

LÍGIA REGINA MÁXIMO CAVALARI MENNA[1]

Resumo: O conto A Rainha da Neve (Snedronningen, The Snow Queen, 1844), de Hans Christian Andersen, a heroica Gerda, o amaldiçoado Kay e a figura ambígua e misteriosa da bela rainha de cabelos platinados, que dá título ao conto, permanecem no imaginário de gerações e têm servido de inspiração para diversas adaptações e releituras tanto literárias quanto cinematográficas e televisivas. Este artigo se propõe a analisar, em um estudo comparado, as animações o "Reino Gelado" ("Sniéjnaia koroleva", "The Snow Queen", Wizart animation, Rússia, 2012) e "Frozen: uma aventura congelante" ("Frozen", Disney, EUA, 2013), considerando que a produção norte-americana distancia-se muito do conto andersiano, apesar da refiguração da bela rainha de poderes congelantes.

Palavras-chave: Rainha da Neve; Frozen; O Reino Gelado; Adaptação; Refiguração.

Abstract: Hans Christian Andersen's "The Snow Queen" (Snedronningen, 1844); the heroic Gerda; the cursed Kay and the ambiguous and mysterious figure of the beautiful platinum-haired queen, who title the tale, remain in the imagination of generations and have served as inspiration for many adaptations and rereading, literary, cinematic and for television. This paper aims to analyze, in a comparative study, the animations, "The Snow Queen" ("Sniejnaia Koroleva", Wizart animation, Russia, 2012) and Frozen (Disney, USA, 2013), considering that American production moves away significantly from Andersen's tale, despite refiguring the beautiful queen of freezing powers.

Key words: The Snow Queen; Frozen; adaptation; refiguration.

1 Doutora em Letras (FFLCH-USP). Professora titular da UNIP. Membro dos GP/CNPQ: Produções Literárias e Culturais para Crianças e Jovens (FFLCH-USP) e Encontros Interculturais na EAD: Narrativas de vida dos diferentes brasis (UNIP INTERATIVA). Pós-doutorado em curso: "A Rainha da Neve, de H. C. Andersen, suas figurações e múltiplos diálogos" E-mail mennaligia@gmail.com

Introdução

A personagem Rainha da Neve, do conto homônimo de Hans Christian Andersen ("Snedronningen", "The Snow Queen", 1844), tem sido revisitada nas mais variadas produções culturais, inclusive em nossa atualidade, permanecendo viva no imaginá-

rio de muitos escritores, roteiristas, e seus públicos, em diferentes contextos de produção. Tomemos como base, dentre as várias acepções do imaginário, o que Wunenburger propõe:

> [...] imaginário (é) um conjunto de produções, mentais ou materializadas em obras, com base em imagens visuais (quadro, desenho, fotografia) e linguísticas (metáfora, símbolo, relato), formando conjuntos coerentes e dinâmicos, referentes a uma função simbólica no sentido de um ajuste de sentidos próprios e figurados. (WUNENBURGER, 2007, p.11)

Julgamos, dessa forma, importante observar que a simbologia depreendida dessa misteriosa personagem antecede a produção andersiana, já que se sustenta sobre a mitologia grega e nórdica, em personagens como Perséfone e Skadi, remetendo, dentro do imaginário popular, à própria representação da morte.

A partir das imagens linguísticas construídas por Andersen, a bela e platinada rainha adquire sobrevidas tanto em animações como em filmes ou séries. Em citações diretas ou em meras analogias, é apresentada em múltiplas e por vezes contrastantes refigurações, reconhecida não só por seu poder congelante, mas também por seu mistério, magia, beleza e sedução, ora um ser divino, por vezes maléfico, ora um ser humano, complexo e ambivalente.

Quando nos referimos à figuração e refiguração da personagem, é preciso enfatizar que esses termos são polissêmicos, assim como próprio termo "figura". Para nossas análises, vamos considerar que figura é, segundo Carlos Reis:

> [...] toda entidade ficcional ou ficcionalizada que desempenha funções na composição e na comunicação instaurada pelo relato ou que vive acontecimentos nele narrados. A manifestação mais evidente da entidade designada como figura é a personagem [...]. (REIS, 2018, p.163)

Assim, mesmo havendo a possibilidade de o narrador ser uma figura, focaremos este estudo na personagem, mais especificamente na Rainha da Neve, figurada por Andersen e refigurada por outros, em outros contextos:

> A figuração designa um processo ou um conjunto de processos discursivos e metaficcionais que individualizam figuras antromórficas localizadas em universos diegéticos específicos, com cujos integrantes aquelas figuras interagem enquanto personagens. (REIS, 2018, p.164)

Vale acrescentar que a figuração, segundo Reis, é um processo dinâmico, gradual e complexo; não se esgota em um lugar específico do texto, pois vai sendo construída ao longo da narrativa, além do que, não se restringe à descrição e não pode ser confundida simplesmente com a caracterização da personagem.

Da noção de figuração decorre o conceito de refiguração, o qual se reporta ao...

> [...] processo de reelaboração narrativa de uma figura ficcional (normalmente uma personagem), no mesmo ou em diferentes suportes e linguagens. Pressupõe-se, deste modo, que as figuras ficcionais não são entidades restringidas e estaticamente fixadas na figuração a que uma certa narrativa as submeteu. (REIS, 2018, p.161)

Devido a essas refigurações, as personagens podem adquirir sobrevidas, como ocorre com a Rainha da Neve.

Assim, além de a vislumbramos como Jadis, a Feiticeira Branca, tanto ao lermos As crônicas de Nárnia, de C. S. Lewis e em sua adaptação fílmica "Crônicas de Nárnia: O Leão, a Feiticeira e o guarda-roupa" (Disney, 2005), com a marcante atuação na representação da atriz Tilda Swinton; podemos encontrá-la mais claramente citada nas animações "Snezhnaya korolev" (URSS,1957); "Sniéjnaia koroleva" ("The Snow Queen", URSS, 1966); "O Reino Gelado" (Snezhnaya korolev, Wizart animation, Rússia, 2012); em "Frozen: uma aventura congelante" ("Frozen", Disney, EUA, 2013); em filmes, como "Snow Queen" (EUA, Warner. Bros, 2002) e em séries como "O Teatro de contos de fadas" ("Shelley Duvall's Farie Tale Theatre", CBS/FOX, EUA, 4ª temporada, episódio 2, 1985) e "Once Upon A Time" (ABC/Disney, EUA, 4ª temporada, 2014), dentre muitas outras.

Além de concentrarmos nosso olhar na figuração e refiguração da personagem andersiana, como recorte, analisaremos neste artigo, dentre tantas adaptações, a animação russa de 2012 e a americana de 2013.

A personagem Rainha da Neve

O conto A Rainha da Neve é um dos mais longos de Andersen, que o dividiu em sete partes devidamente intituladas, as quais correspondem a uma sucessão de aventuras da protagonista Gerda em meio a uma diversidade de personagens e locais. A saber: "Primeira história: que trata do espelho e dos cacos"; "Segunda história: um rapazinho e uma menina"; "Terceira história: O jardim da mulher que sabia fazer feitiços"; "Quarta história: Príncipe e Princesa"; "Quinta história: A pequena salteadora"; "Sexta história: A mulher da Lapônia e a mulher da Finlândia" e "Sétima história: O que aconteceu no palácio da Rainha da Neve e o que se passou depois". No início, o narrador faz um preâmbulo contando-nos a história de um duende mau, o próprio diabo, "da espécie mais malvada", que inventou um espelho mágico para depois quebrá-lo em mil fragmentos, sendo que alguns desses iriam atingir o jovem Kay em seus olhos e coração, o que ocorrerá somente na segunda história:

> Um dia, o Diabo estava de muito bom humor porque tinha acabado de fazer um espelho com um poder muito peculiar: tudo de bom e belo que se refletia nele parecia reduzir-se a quase nada, enquanto tudo que não tinha valor e era feio tornava-se mais proeminente e feio do que nunca. (ANDERSEN, 2017, p.104)

A Rainha não é mencionada nesse capítulo e, ao longo da narrativa, não se explicita qual seria a relação dela com o espelho ou com o Duende. Ela aparece somente na segunda e sétima história, com poucas falas e pouca ação. Vejamos como ela é figurada lenta e metaforicamente, inicialmente vislumbrada, nem mesmo denominada. Tanto o menino Kay como os leitores conhecem a Rainha aos poucos.

Na segunda história, o narrador nos apresenta Gerda e seu vizinho Kay, sua amizade, sua vida cotidiana. Em seguida, ao observar a neve por uma janela, ouvem da avó que os flocos de neve se assemelhavam a abelhas brancas. O menino pergunta se essas abelhas também tinham uma rainha, ao que a avó responde que sim: "Em muitas noites de inverno, ela voa pelas ruas e espreita pelas janelas. Depois elas gelam de maneira estranha, como se estivessem cobertas de flores" (ANDERSEN, 2017, p.107). Gerda se assusta e pergunta se a Rainha da Neve poderia entrar na casa, ao que o

jovem Kay responde: "Bem, ela que entre - gritou o menino - Eu a colocava no fogão quente e a derretia" (ANDERSEN, 2017, p.108).

Após essa cena, provavelmente um prenúncio da morte, a Rainha aparece, mas ainda não é denominada:

> Esse floco foi ficando cada vez maior, até que se transformou numa mulher vestida com o mais fino algodão branco e parecia ser feita de milhões de flocos em forma de estrela. Ela era bela e graciosa, mas era de gelo, de gelo brilhante e cintilante. Mas mesmo sendo de gelo, estava viva, e os seus olhos brilhavam como estrelas, mas neles não se via serenidade e nem paz. Depois acenou com a cabeça e com a mão para a janela. (ANDERSEN, 2017, p.108)

O fato de a Rainha da Neve simbolizar a morte é-nos revelada pelo próprio Andersen, conforme podemos constatar no excerto em que narra a noite da morte de seu pai, em seu livro The true story of my life:

> Meu pai morreu no terceiro dia depois disso. Seu cadáver estava deitado na cama: eu dormi com minha mãe. Um grilo cantou a noite inteira. "Ele está morto", disse minha mãe, dirigindo-se a ele; "tu não precisas chamá-lo. A donzela de gelo o buscou ". Eu entendi o que ela quis dizer. Lembrei-me de que, no inverno anterior, quando nossas janelas estavam congeladas, meu pai apontou para elas e nos mostrou uma figura como a de uma moça de braços estendidos. "Ela veio me buscar", disse ele, em tom de brincadeira. E agora, quando ele jazia morto na cama, minha mãe lembrou-se disso, o que também ocupou meus pensamentos. (ANDERSEN, 1847, p.10. Tradução nossa)

Kay também morrerá, mas não literalmente. Ao ser atingido pelos fragmentos do espelho, torna-se um menino ríspido e insensível, indispõe-se com Gerda e, quando brincava sozinho com seu trenó, acabou por ser levado pela rainha para seu gélido castelo onde permaneceria enfeitiçado. Eis o primeiro momento em que a Rainha da Neve é denominada: "O manto de pelo e o gorro eram feitos de neve, e era uma mulher, alta, elegante e ofuscadamente branca; ela era a Rainha da Neve em pessoa" (ANDERSEN, 2017, p.111).

A Rainha coloca Kay em seu trenó e observamos a primeira vez em que o autor lhe dá voz: "Andamos muito rápido!" Disse ela. "Será possível que esteja tremendo de frio? Abrigue-se no meu casaco de pele de urso!" (ANDERSEN, 2017, p.111).

A fala da personagem transmite zelo, um cuidado quase que maternal para com o menino que, na verdade, está sendo raptado.

Em seguida, ela pergunta se ele ainda sente frio e o beija na testa:

> Brrr! Aquele beijo foi mais frio que o gelo. Sentiu-o até no coração, metade do qual já era um pedaço de gelo. Ele sentiu-se como se estivesse morrendo, mas apenas por um instante. Sentiu-se muito confortável e deixou de sentir frio. (ANDERSEN, 2017, p.112)

Interessante observar o uso do discurso indireto livre e a onisciência do narrador, que nos revela os pensamentos e sentimentos conflitantes do jovem Kay, criando empatia com os leitores, também propensos ao encantamento.

Em seguida, após beijá-lo duas vezes, a Rainha fez com que o menino se esquecesse de sua família e de Gerda, e revelou que não poderia mais beijá-lo, pois poderia matá-lo com seus beijos:

> "Não vou beijá-lo mais", disse ela, "porque se o fizer, você morre". Kay olhou para ela. Era tão bela! Ele não conseguia imaginar um rosto mais inteligente e belo. Já não parecia feita de gelo como parecera antes, quando lhe acenou amistosamente à janela. Aos olhos dele, ela era perfeita, e Kay já não tinha medo nenhum. (ANDERSEN, 2017, p.112)

Observamos como, aos poucos, Kay não tem mais medo, tudo é natural, e a rainha se torna cada vez mais bela. Eis que o rapaz se encontra enfeitiçado, impossibilitado de qualquer ação. Esses trechos denotam, simbolicamente, o medo dos primeiros contatos sexuais e o prazer em conhecê-los, ou simplesmente vislumbrá-los. Mas Kay precisa ser resgatado por Gerda, já que está sendo iludido, comprometido pelo feitiço do espelho e pelos beijos da Rainha. Vale ressaltar que a Rainha, mesmo não sendo um ser humano, é um adulto, e Kay ainda é uma criança, o que torna a situação instigante, por sugerir um relacionamento, de certa forma, incestuoso.

A Rainha da Neve e Kay voltarão a aparecer somente na última e sétima história. Nesse longo espaço narrativo, o que se destaca são as aventuras e desventuras de Gerda à procura do amigo.

Ao final, tomamos conhecimento de onde estaria o rapaz. A Rainha da Neve o havia aprisionado como um morto-vivo em seu castelo, em uma ambiência gélida e artificial, imprimindo-lhe um desafio: "Se você conseguir formar essa palavra (Eternidade), será dono do seu próprio destino, e lhe dou o mundo inteiro e um novo par de patins" (ANDERSEN, 2017, p.146). Curioso e insólito trecho, que compara um simples par de patins e um mundo inteiro. Aqui, ao nosso ver, Kay é tratado como a criança que realmente é. O desafio é imenso, já que Kay não raciocina, não sabe mesmo quem é. Mesmo ao final, continuamos sem saber por que a rainha o raptou.

Em sua ambiguidade, destruidora e criadora, a Rainha priva Kay de sua liberdade, mas também é responsável por gelar as montanhas e produzir a aurora boreal com seus clarões azuis. Como uma deusa, uma entidade da natureza, administra a neve e as gélidas paisagens, tão necessárias para a harmonia terrestre:

> "Agora vou voar até os países quentes, quero ir ver os grandes caldeirões negros". Ela se referia aos vulcões Etna e Vesúvio. "Tenho de embranquecê-los um pouco. Eles precisam, e ficarão tão bem com os limões amarelos e as uvas púrpuras." (ANDERSEN, 2017, p.146)

Essa é a última fala e aparição da Rainha da Neve. Quando Gerda chega ao castelo e salva Kay com suas mornas lágrimas e beijos, a Rainha já havia partido. Não há, portanto, um conflito final entre as protagonistas. Como um duplo, em um espelho, a Rainha e Gerda se contrapõem, entre o invernal e o solar, entre o divino e o humano, entre o sonhado e o vivido, o imaginário e o real, respectivamente, duas faces do feminino.

Observamos também constantes referências ao Menino Jesus, a anjos e à solar Gerda, cujas lágrimas e beijos mornos quebram o feitiço da Rainha. A ambiência para esses momentos é o do verão, quando há alegria, os campos estão abertos, as rosas florescem e as personagens encontram-se em harmonia, já adultos, mas ainda crianças em seu coração, como no desfecho, em um clássico final feliz, não tão co-

mum a Andersen:

> Kay e Gerda se olharam e por fim perceberam o significado do seu antigo salmo: "Onde as rosas florescem no vale tão docemente/ Lá encontrarás o Menino Jesus certamente". E ali permaneceram sentados, crescidos, mas ainda crianças, crianças de coração. E era verão, quente e glorioso verão. (ANDERSEN, 2017, p.149)

As estações do ano aparecem bem detalhadas e demarcadas no conto. Em uma perspectiva metafórica, o inverno simboliza a morte, enquanto a primavera ou mesmo o verão simbolizam fertilidade, sexualidade, renovação, ressurreição e amadurecimento, sendo o conto, portanto, um rito de passagem, no qual temos representações da morte, das primeiras experiências sexuais ou amorosas, do embate feminino, o duplo solar que enfrenta seu reflexo espelhado, seu lado gélido e sombrio. Morre-se para renascer. A redenção pelo amor, tão cultuada pelos escritores românticos, assume um nível metafísico, constituindo-se na própria ressurreição de Kay.

O Reino Gelado

"O Reino Gelado"2 (Snezhnaya korolev, "The Snow Queen", Wizart, Rússia, 2012) é uma animação que merece destaque (Figura 1). Dirigida por Maxim Sveshnikov, Vlad Barbe e com produção anterior ao sucesso americano "Frozen", de 2013, essa versão russa, com divulgação em Inglês, apresenta duas sequências: "Reino Gelado 2" (Snezhnaya koroleva 2. Perezamorozka, 2014) e "O Reino Gelado: fogo e gelo" (Snezhnaya koroleva 3. Ogon i led, 2016), dirigidas por Alekswy Tsitsilin.

2 Trailer disponível em https://youtu.be/VkavW06lrS0. Acesso em 10 Set 2019.

Figura 1 Personagens de "O Reino Gelado"

O título em russo faz uma referência direta ao conto de Andersen e o enredo se desenvolve a partir de episódios semelhantes, como o da Pequena Ladra, por exemplo. Há ainda os personagens Kay e Gerda, aqui irmãos, e a própria Rainha da Neve, mas o conto se distancia do original por meio de outra trama, outras motivações e principalmente pela composição do caráter da Rainha, explicitamente má, como uma típica vilã.

Sua representação não é humanizada, sendo composta em tom azul gelo, desprovida de beleza natural (Figura 2). Às vezes assemelha-se a uma mulher pela altura, em outras é uma gigante, como um reflexo nas paredes de gelo. Ela é uma feiticeira, com sede de poder e destruição. Seu principal desejo é criar um mundo novo, gelado e livre das artes, as quais abomina.

Figura 2 A Rainha da Neve, de "O Reino Gelado"

Os únicos que poderiam ameaçar seus planos seriam o mestre-vidreiro Vegard, o qual ela destrói, juntamente com sua esposa Una, e seus filhos Gerda e Kay, separados após a morte dos pais e criados em orfanatos. Esse mago havia inventado um espelho mágico, capaz de revelar a alma das pessoas e esse era um dos maiores medos da rainha. O Diabo do conto original, que produz o espelho maligno e o quebra em infinitos fragmentos, é substituído por Vegard, um mágico do "bem". De seus espelhos, sobrara apenas um, guardado por Gerda.

A Rainha sabia somente da existência de Kay e o aprisiona para destruí-lo, congelando seu coração, não com beijos, mas com seu cetro mágico. Ao saber de Gerda, passa também a persegui-la, usando o rapaz como isca.

Como no conto de Andersen, Gerda passa por diversos desafios até encontrar Kay e salvá-lo. Também tira forças de seu amor, não só pelo irmão, mas também pelos pais falecidos. Ela é inteligente, carinhosa e a todos conquista, inclusive Orm, um troll bem atrapalhado, lacaio da rainha, cuja missão era prender Gerda, mas que acaba por se tornar seu amigo.

Inclui-se na trama outro elemento que não existe no conto de Andersen. Uma feiticeira do Norte relata a Gerda a história da menina chamada Irma (Figura 3), filha de um poderoso mago e também repleta de poderes. Incompreendida e hostilizada pelos que a cercavam, não pode ficar no mundo real, acabou cedendo ao mal, tornando-se a perversa e vingativa Rainha da Neve.

Figura 3: Irma

Ao contrário do conto de Andersen, há um embate final, a corajosa Gerda e o troll, metamorfoseado em urso polar, lutam com um enorme mostro de gelo e criaturas rasteiras congeladas. A heroína enfrenta e derrota a Rainha, confrontando-a ao espelho de Vegard, o único que restara. No reflexo da Rainha, surge Irma. Com um carinhoso abraço, Gerda liberta a pequena feiticeira e repele a rainha, que desaparece. Nessa versão, é Irma quem salva Kay com seus poderes mágicos, ressuscitando-o (Figura 4).

Figura 4: Troll, Irma, Gerda e Kay

Assim, apesar de ser retratada como um ser maligno ao longo da narrativa, essa refiguração da Rainha da Neve, ao final, é apresentada como um ser humano, ambíguo e consumido pelo ódio.

"Frozen": uma aventura congelante

"Frozen", a versão da Disney, cujo título original era inicialmente "The Snow Queen", difere muito do conto de Andersen, mas o referencia, tanto na composição de uma rainha de cabelos platinados com poderes de transformar tudo em gelo, Elsa, como de uma heroína solar, agora Anna, uma refiguração de Gerda.

Segundo o jornalista norte americano Jim Hill (2013), os estúdios Disney

demoram mais 70 anos para concretizar o desejo de levar a Rainha da Neve para as telas. A história esteve em desenvolvimento na Disney Animation durante boa parte da sua história, ou seja, 74 anos, mas nenhuma das versões idealizadas durante esse longo período saiu do papel, já que, segundo o jornalista, os roteiristas não sabiam como desenvolver a personalidade abstrata da Rainha da Neve. No conto, podemos considerar Gerda a típica heroína e a Rainha uma vilã em sua ambivalência; contudo, não há um confronto final, como dissemos, o que dificultou em muito a criação de um roteiro que agradasse ao público.

Em 1943, por exemplo, Walt Disney já discutia com Samuel Goldwyn a possibilidade de transformar o conto de Andersen em uma animação (Figura 5), retomando-se a ideia em 1970 (Figura 6).

Figura 5: Copyright Disney Enterprises 1943

Figura 6: Copyright Disney Enterprises, 1970

Contudo, somente em 2011, quando Chris Buck foi escolhido para a direção, o projeto foi revitalizado, e decidiu-se, na época, que a Rainha da Neve seria irmã da heroína Anna, criando-se assim uma relação real para as duas personagens principais. Em 2012, Jennifer Lee assumiu o roteiro e a codireção e manteve a mesma base temática. "Frozen" estreou em 27 de novembro de 2013 e foi recebida com aclamação pela crítica e o público em geral. Arrecadou mais de 1,2 bilhão de dólares nas bilheterias mundiais e, entre vários prêmios, venceu o Oscar de melhor filme de animação e melhor canção original ("Let it Go"), o Globo de Ouro de melhor filme de animação, cinco Annie Awards e dois Grammy Awards de Melhor Trilha Sonora Compilada para uma Mídia Visual e Melhor Canção Escrita para uma Mídia Visual.

Quanto à trama, destacamos que o conflito inicial se estabelece no fato de a bela e jovem Elsa, princesa e futura rainha, não ser capaz de controlar seus poderes congelantes, o que a leva a ser isolada do mundo e ser privada do convívio de sua irmã Anna. Em nenhum momento há uma explicação sobre esses poderes, uma verdadeira maldição para a princesa, já que isso a leva a ser vista pelos pais como uma ameaça para sua pequena irmã, quando acidentalmente a machuca em uma de suas brincadeiras congelantes. As duas são mantidas afastadas mesmo após a morte dos pais em um naufrágio. Adulta, Elsa é coroada rainha, mas, quando contrariada, torna-se uma ameaça para o próprio reino. Quanto mais tensa e nervosa, mais seus poderes crescem e lhe fogem ao controle. Ao ver seu segredo revelado e sentir-se acuada, congela tudo a seu redor, envolvendo Arendelle em um inverno eterno, de tristeza, desolação e morte. A rainha foge e, no alto das montanhas próximas, consegue liberar seus poderes, constrói um palácio de gelo e decide viver solitária (Figura 7). Enquanto isso, Anna sai em busca de sua irmã, determinada a levá-la de volta ao reino, acabar com o inverno e restaurar seu relacionamento interrompido na infância.

Figura 7 Elsa, a Rainha da Neve. Copyright Disney Enterprises, 2013

Anna, com a ajuda de Kristoff e do boneco de neve Olaf, finalmente encontra a irmã e insiste para que ela volte. Contudo, Elsa mais uma vez se descontrola e acaba por golpear acidentalmente sua irmã mais nova no coração. Segundo o rei dos Trolls, somente um "ato de amor verdadeiro" poderia salvar a menina, condenada a morrer. Em um contexto atual, em que a sororidade se evidencia e o empoderamento feminino tornou-se tema recorrente, quem salva Anna não é nenhum príncipe, o falso Hans, ou o apaixonado Kristoff, filho adotivo dos trolls; mas Elsa, com suas lágrimas e seu amor. O amor fraternal torna-se o ingrediente essencial para que Elsa controle seus poderes, finde o eterno inverno e governe seu reino em um ambiente harmônico e feliz.

Nessa releitura de "A Rainha da Neve", nota-se que o protagonismo feminino permanece, sendo os personagens masculinos meros coadjuvantes, contudo, as refigurações surgem além dos gêneros e não há uma correspondência simples entre as personagens.

Lembremos que Gerda sai em busca de seu amigo Kay, para resgatá-lo, salvá-lo, enquanto o menino permanecia isolado no castelo congelante da Rainha da Neve. Na animação russa isso também ocorre. Em "Frozen", Anna cumpre esse papel da heroína e parte em viagem para resgatar sua irmã, salvá-la dela mesma e do descontrole dos seus poderes, sendo Elsa uma referência tanto o enfeitiçado Kay quanto à Rainha que o aprisiona. Por outro lado, enquanto Kay permanecia enfeitiçado, com cacos do espelho do mal em seu coração e olhos, na animação é Anna que é atingida no seu coração pelo raio de gelo, torna-se uma estátua congelada e só retorna à vida com as lágrimas do amor de Elsa, as mesmas lágrimas de Gerda, aquelas que salvam, que fazem renascer. Personagens como Kristoff e Olaf resumem-se em todos os coadjuvantes, ou mediadores, que auxiliarão a jovem Anna a cumprir sua missão.

A beleza de Elsa e sua virgindade (como adulta permanece solteira, sem um par amoroso, como uma típica princesa dos contos de fada) são aspectos evidentes. Contudo, seria essa rainha também uma representação da morte revestida de beleza? Difícil constatação. A rainha congelante torna-se humana, com a qual muitos poderiam se identificar, já que se sente deslocada, diferente das pessoas de sua família, como se não houvesse para ela um lugar nesse mundo. Quando seu poder é revelado, vê-se exposta, "nua" e se isola. Em sua ambivalência, assim como a Rainha da Neve provoca o mal, pode levar à morte, mas também leva à vida. Mas Elsa é mais que a deusa, ela é humana, em toda sua complexidade e conflitos internos. Já a Rainha da Neve de "O Reino Gelado" é construída como um ser maléfico, vingativa; mas também se isolou por sentir-se diferente e banida. No desfecho, como vimos, a

pequena maga Irma é revelada, livra-se da figura da Rainha e salva Kay.

Comparando as animações, chama a atenção a caracterização das personagens Gerda e Anna. "O Reino Gelado", apesar de ter estreado no Brasil em 2014, foi produzido em 2012, quase um ano antes de "Frozen". Nessa versão, Gerda aparece loira e com os cabelos nos ombros, usando um longo casaco com orla de pele (Figura 8). Já em "O Reino Gelado: fogo e gelo", em 2016, terceiro longa-metragem da série, aparece com os cabelos longos trançados, usando um corpete sobre a camisa (Figura 9), extremamente semelhante à personagem Anna, da animação da Disney (Figura 10).

Figura 8: Gerda, "O Reino Gelado", 2012.

Figura 9: Gerda, "O Reino Gelado3: fogo e gelo", 2016.

Figura 10: Anna, "Frozen", 2013

Acreditamos que tais mudanças se devam, em parte, aos diferentes diretores de "O Reino Gelado" (Maxim Sveshnikov, Vladlen Barbe em 2012 e Alexey Tsitsilin, em 2014 e 2016), contudo, parece inevitável que o grande sucesso da produção norte-americana também tenha influenciado essa produção.

Considerações finais

No contexto do século XIX, entre o Realismo cotidiano e o Romantismo, a breve novela "Rainha da Neve" carrega fortes influências do maravilhoso pagão e do espiritualismo cristão. Insolitamente paradoxal e harmoniosa, no estilo de Hans Christian Andersen, lúdico e didático.

Revisitada nos séculos XX e XXI, em diálogos intertextuais explícitos, ou não, a Rainha da Neve tem adquirido sobrevidas, refigurada em diferentes contextos e linguagens, viva no imaginário de autores, roteiristas ilustradores e público em geral. Sua beleza e mistério permanecem quase que unanimes.

A partir das imagens linguísticas construídas por Andersen, a bela e platinada rainha adquire sobrevidas tanto em animações como em filmes ou séries, conforme apresentamos. Mas ainda surge em fanfictions, jogos virtuais, peças de teatro, HQs, brinquedos, entre outros.

Em citações diretas ou em meras analogias, é apresentada em múltiplas e por vezes contrastantes refigurações, reconhecida não só por seu poder congelante, mas também por seu mistério, magia, beleza e sedução, ora um ser divino, como a Rainha da Neve andersiana, por vezes maléfico, como a Rainha de "O Reino Gelado", ou um ser ambivalente e humano, como Elsa, em "Frozen". Em comum, essas narrativas evidenciam o protagonismo feminino em diferentes nuances, com suas personagens solares ou invernais, poderosas e empoderadas.

Referências

ANDERSEN, Hans Christian. Os contos de Hans Christian Andersen. Edição de Noel Daniel. Direção artística. Andy Disl e Noel Daniel. Londres: Taschen.2017.

ANDERSEN, Hans Christian. The true story of my life. Translated by Mary Howitt. London, 1847.

BECKER, Udo. Dicionário de Símbolos. Tradução Edwino Royer. São Paulo: Paulus, 1999.

BULFINCH, Thomas. O livro da mitologia. Tradução Luciano Alves Meira. São Paulo: Martin Claret, 2013.

CHEVALIER, J e Gheerbrant, A. Dicionário de Símbolos (mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores e números.)12 ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1982.

COELHO, Nelly Novaes. Panorama Histórico da literatura infantil e juvenil. São Paulo: Ática, 1991.

COELHO, Nelly Novaes. Literatura infantil: teoria, análise e didática. São Paulo: Moderna, 2006.

FRANCHINI, A. S.; SEGANFREDO, C. As melhores histórias da mitologia nórdica.7. ed. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2008.

HILL, Jim. Countdown to Disney "Frozen": How one simple suggestion broke the ice on the "Snow Queen" 's decades-long story problems. The Jim Hill Media Podcast Network 18 Oct 2013. Disponível em http://jimhillmedia.com/. Acessado em 10 Ago 2018.

REIS, Carlos. Para uma teoria da figuração. Sobrevidas da personagem ou um conceito em movimento. Letras de Hoje, Porto Alegre, v. 52, n. 2, p. 129-136, abr.-jun. 2017.

REIS, Carlos. Dicionário de estudos narrativos. Lisboa: Almedina, 2018.

VALENZUELA, Sandra Trabucco. Once Upon A Time: da literatura para a série de TV. São Paulo: Chiado editora, 2016.

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

Figuras

Figura 1- O Reino Gelado (Snezhnaya korolev, The Snow Queen, Wizart, Rússia, 2012). Fonte site oficial: http://www.2012.snowqueenfilm.com/ . Acessado em 10 Maio 2018.

Figura 2- O Reino Gelado (Snezhnaya korolev, The Snow Queen, Wizart, Rússia, 2012). Fonte site oficial: http://www.2012.snowqueenfilm.com/ . Acessado em 10 Maio 2018.

Figura 3- O Reino Gelado (Snezhnaya korolev, The Snow Queen, Wizart, Rússia, 2012). Fonte site oficial: http://www.2012.snowqueenfilm.com/ . Acessado em 10 Maio 2018.

Figura 4- O Reino Gelado (Snezhnaya korolev, The Snow Queen, Wizart, Rússia, 2012). Disponível no site oficial: http://www.2012.snowqueenfilm.com/ . Acessado em 10 Maio 2018.

Figura 5- Copyright Disney Enterprises .Disponível em http://jimhillmedia.com/ . Acessado em 10 Ago 2018.

Figura 6- Copyright Disney Enterprises .Disponível em http://jimhillmedia.com/ . Acessado em 10 Ago 2018.

Figura 7- Frozen, Disney, 2013. Disponível no site oficial: https://frozen.disney.com/ . Acessado em 10 Maio 2018.

Figura 8- O Reino Gelado (Snezhnaya korolev, The Snow Queen, Wizart, Rússia, 2012). Disponível no site oficial http://www.2012.snowqueenfilm.com/ . Acessado em 10 Maio 2018.

Figura 9- O Reino Gelado: fogo e gelo (Snezhnaya koroleva 3. Ogon i led, 2016). Disponível no site oficial: http://www.snowqueenfilm.com/ . Acessado em 15Ago 2018

Figura 10- Frozen, Disney, 2013. Site oficial: https://frozen.disney.com/. Acessado em 10 Maio 2018.

Branca de Neve e suas fontes: dos Irmãos Grimm à série Once Upon a Time

SANDRA TRABUCCO VALENZUELA[1]

Resumo: O presente ensaio aborda a releitura realizada pela série de TV Once Upon a Time (ABC/Disney, 2011) sobre a personagem Branca de Neve, extraída do conto Branca de Neve, dos Irmãos Grimm. Estudam-se as fontes históricas que podem ter originado a narrativa e que, posteriormente, no século XIX, foram colhidas da tradição oral e publicada por Jacob and Wilhelm Grimm, na edição do livro Kinder- und Hausmärchen (Contos para a Infância e o Lar), publicado em 1812, na Alemanha. A seguir, faz-se a releitura da personagem Branca de Neve na série de TV Once Upon a Time, identificando-se aspectos presentes tanto na literatura infantil como também na animação Branca de Neve, produzida pela Disney em 1937. Entre as fontes bibliográficas, foram utilizadas as obras dos Irmãos Grimm (2012), Valenzuela (2016), Coelho (1984).

Palavras-chave: Branca de Neve; Once Upon a Time (série); Roteiro; Contos de Fada; Irmãos Grimm.

Abstract: This essay deals with the rework done by the TV series Once Upon a Time (ABC / Disney, 2011), of the character Snow White, taken from the Snow White tale by the Grimm Brothers. The essay will study the historical sources that may have originated the narrative and that, later, in the nineteenth century, were taken from oral tradition and published by Jacob and Wilhelm Grimm, in the edition released in 1812, of the book Kinder- und Hausmärchen (Tales for Children and the Home), in Germany. Then, a rereading of the character Snow White in the TV series Once Upon a Time is done, identifying aspects present both in children's literature and in the animation Snow White, produced by Disney in 1937. Among the bibliographical sources, the works of the Grimm Brothers (2012), Valenzuela (2016), Coelho (1984) were used.

Key words: Snow White; Once Upon a time (tv series); Screenplay; Fairy Tales; Grimm Brothers.

Branca de Neve e a versão dos Irmãos Grimm

A partir da segunda metade do século XVIII, surge na Alemanha o "Sturm und

1 Pós-Doutorado em Literatura Comparada (FFLCH-USP), Doutorado e Mestrado em Literatura Hispano-Americana (USP); Docente da Fatec, FAM e Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM) nos cursos de Letras e Comunicação, Graduação e Pós-Graduação. Produtora e apresentadora do Programa Mega Séries, Rádio Mega Brasil Online. Grupo de Pesquisa CNPq Produções Culturais para Crianças e Jovens. Autora de livros e artigos. E-mail sandratrabucco@uol.com.br

Drag" (Tempestade e Ímpeto), movimento pré-romântico que, no século seguinte, marcaria o nascimento do Romantismo alemão, definindo-se, grosso modo, pela reação a preceitos Iluministas que determinam a racionalidade como único modo de compreensão e percepção do mundo. Voltando-se mais para as ideias de Schopenhauer e Kierkegaard, o movimento romântico alemão valoriza a subjetividade e a arte como caminho de experimentação e consolo para uma felicidade possível dentro do caos que se impõe no mundo real e transitório.

Assim, o filósofo e poeta Johann Gottfried von Herder começa a incentivar a pesquisa e reconstrução da história nacional para o estabelecimento na Alemanha de um projeto voltado à consolidação da nacionalidade, retomando as raízes e a cultura popular. É nesse contexto que se destacam os trabalhos realizados pelos irmãos Jacob e Wilhelm Grimm no Círculo Intelectual de Heidelberg, na Alemanha. Com vistas à construção de uma unidade cultural do povo alemão, através do resgate das tradições e da língua comum, os Irmãos Grimm dedicaram-se ao estudo da filologia, da antiguidade e do medievalismo, levantando narrativas que continham práticas, hábitos, episódios e fatos dos quais, de alguma forma, emergiria o passado e a cultura alemã. Resgatando elementos da mitologia germânica e da história do Direito, os Irmãos Grimm dedicaram-se a recolher da memória popular relatos maravilhosos e folclóricos das mais diversas fontes (VALENZUELA, 2016, p. 177).

A partir de 1806, os irmãos Grimm começaram a recolher histórias contadas por amigos e vizinhos nas proximidades de Kassel, sua cidade natal, entre eles Lisette and Dortchen Wild (mais tarde, esposa de Wilhelm) e da jovem amiga da família, então com 17 anos, Jeannette Hassenpflug, e suas irmãs (TEVERSON, 2013, p. 63). Outra fonte importante foi Katharina Dorothea Viehmann (1755-1815), filha de um huguenote francês proprietário de taverna e viúva de um alfaiate, a qual guardava na memória, palavra por palavra, um grande número de narrativas, ouvidas na infância e juventude dos hóspedes da taverna. No total, a viúva contribuiu com 35 histórias que foram publicadas no segundo volume de Kinder und Hausmärchen. Segundo Teverson (2013, p. 65), os Grimm viam em Viehmann o modelo de contador de histórias que eles almejavam para ser associado ao livro. A figura de Viehmann foi imortalizada em um desenho de 1819 elaborado pelo pintor Ludwig Emil Grimm (1790-1863), o irmão mais jovem dos Grimm.

Entre as publicações resultantes dos estudos de Jacob e Wilhelm Grimm, está o livro Contos de fadas para crianças (ou Kinder und Hausmärchen – Contos da infância e do lar) publicado pela primeira vez em Berlim, em dezembro de 1812, com 86 contos, e o segundo volume da mesma edição lançado em 1815, com mais 70 histórias. Entre os contos que compõem o livro estão "Hansel e Gretel" ("João e Maria"), "Gata Borralheira", "Rapunzel", "Chapeuzinho Vermelho", "A Bela Adormecida", "Branca de Neve", entre outros. A cada nova edição, os volumes recebiam tanto acréscimos como alterações na própria narrativa, considerando o gosto do leitor e a adequação ao contexto sociocultural.

A primeira edição foi alvo de críticas devido ao conteúdo de algumas de suas histórias, consideradas inadequadas, devido a citações a relações incestuosas, maus tratos a crianças, desavenças familiares, entre outras. Dessa forma, na segunda edição — cujo prefácio enfatiza o valor dos contos para crianças, bem como seu valor como diversão e aprendizagem para adultos (TATAR, 2017) — os contos "Branca de Neve" e "Hansel e Gretel", por exemplo, sofreram alterações substanciais: tanto a mãe perversa de Branca de Neve como a mãe que

abandona os filhos Hansel e Gretel transfiguram-se em madrastas, o que permite uma interpretação mais aceita pelos padrões da época, afinal, se o que se pretendia era apresentar narrativas populares para a formação de um repertório literário folclórico, mas que também estivesse adequado ao gosto da família alemã, fazia-se necessário oferecer obras condizentes com o contexto burguês e religioso predominante. Desse modo, referências de cunho sexual ou à vilania materna foram retiradas dos contos, bem como situações violentas ou indesejáveis. Por outro lado, o castigo aos vilões foi ampliado e, as virtudes, mais valorizadas, o que intensificou o estudo e o espaço oferecido à exemplaridade.

Coelho (1984) destaca como valores ideológicos presentes nos contos questões como:

> [...] predomínio dos valores humanistas: preocupação com a sobrevivência ou as necessidades básicas do indivíduo [...]; qualidades exigidas à Mulher [...]: Beleza, Modéstia, Pureza, Obediência, Recato... e total submissão ao Homem; a ambição desmedida ou a insaciabilidade humana causam desequilíbrios sem conta; é enfatizada a ambuiguidade da natureza feminina. (COELHO, 1984, p. 128)

Por ser um conto da tradição oral, diversas versões diferentes do conto "Branca de Neve" circularam pela Europa, antes mesmo da versão dos Grimm, entre elas, o conto "A Escrava", recolhido por Giambattista Basile, provavelmente durante suas viagens entre Veneza e a ilha de Creta, escrito em dialeto napolitado e publicado postumamente na obra intitulada O conto dos contos (ou O Pentameron), em dois volumes, em 1634 e 1636 (Giambattista Basile, 2018). A obra de Basile foi traduzida na Alemanha somente em 1846, por Liebrecht e, em 1893, na Inglaterra por Richard Burton, o que manteve essas histórias desconhecidas até então. O original napolitano d'O Pentameron só passou a ser conhecido na Itália com base nas traduções para o italiano e críticas efetuadas por Benedeto Croce, em 1925 (BASILE, 1925).

A primeira versão cinematográfica do conto "Branca de Neve", dirigida e produzida por Siegmund Lubin, em 1902, não chegou a nossos dias, nem sequer os registros do filme de suas versões produzidas nos anos de 1910, 1913 e 1914, como afirma a National Film Preservation Foundation[2]. A mais antiga versão cinematográfica disponível de "Branca de Neve" data de 1916, cujo roteiro é uma adaptação teatral levada aos palcos da Broadway, tendo em ambas Marguerite Clark no papel título. Quando Walt Disney tinha quinze anos de idade, assistiu ao filme "Branca de Neve" de 1916, no Convention Hall, em Kansas City, e a impressão deixada foi tão marcante que, ao planejar a realização de um longa de animação, sua primeira lembrança foi a dessa narrativa fílmica.[3]

2 Organização sem fins lucrativos, mantida pela Library of the Congress, USA. Site disponível em: https://www.filmpreservation.org/about/about-the-nfpf
3 Depoimento de Walt Disney no site do Museu Walt Disney, disponível em: https://www.waltdisney.org/blog/snow-white-1916

Fig. 1. Cena do filme "Snow White", 1916.[4]

Note-se a presença de um pássaro no canto superior direito do frame.

4 Snow White, disponível em: https://www.filmpreservation.org/preserved-films/screening-room/t1-snow-white-1916# Acesso em 15/11/2019.

Branca de Neve: baseada em fatos reais?

É impossível precisar nos contos extraídos da tradição oral quais são os detalhes exatos que provêm da realidade ou quais foram os acréscimos posteriores. Se na Europa circulam narrativas diferentes que se associam à história de Branca de Neve, na Alemanha mais especificamente há histórias que misturam realidade e ficção.

Uma dessas narrativas relata que Maria Sophia Margaretha Catharina von Erthal, nascida em 19 de junho de 1725, era filha do príncipe Philipp Christoph von Erthal e da baronesa Eva Maria von Bettendor, da cidade de Lohr am Main, Alemanha (DEKKER, 2013, p. 54). Com a morte da baronesa, o príncipe teria se casado em 1743 com Claudia Elisabeth Maria von Venningen, Condessa de Reichenstein, a qual, segundo se afirma, não gostava da enteada. Como presente de casamento, a Condessa teria recebido um espelho, origem da ideia do espelho mágico. Atualmente, no castelo que servia de residência da família, funciona o Museu Spessart, que expõe o "espelho mágico" da Rainha, fabricado pela Mirror Manufacture of the Electorate of Mainz, pertencente à família Erthal. Consta que Maria Sophia teria terminado seus dias em 1796, vivendo, cega, no mosteiro de Bamberg. Vale notar que, em agosto de 2019, Museu da Diocese de Bamberg anunciou a descoberta da placa pertencente ao túmulo da baronesa Maria Sophia (FOXNEWS, 2019).

Fig. 2. Maria Sophia Margaretha Catharina von Erthal[5].

Autor desconhecido, sem data.

Por outro lado, e ainda mais antiga, encontra-se a história da condessa Margarete (ou Margaretha) von Waldeck, nascida em Friedrichstein Castle, Bad Wildungen, na Alemanha, em 1533, filha de Filipe IV von Wildungen de Waldeck (DEKKER, 2013, p. 30). Sua madrasta, Katharina of Hatzfel, teria forçado a jovem, então com 16 anos, a se mudar para Wildungen, onde teria mantido uma relação amorosa com o futuro rei Filipe II da Espanha. Mas, as famílias desaprovaram o relacionamento, considerando-o politicamente inconveniente. Margarete morreu aos 21 anos, vítima de envenenamento. Relatos dão conta de que o rei Carlos I, pai de Filipe II, teria enviado assassinos para dar um fim ao romance. A família teria sido proprietária de minas, onde trabalhavam muitas crianças, talvez a origem da presença dos anões no conto.

Ambas as histórias atribuem veracidade a alguns aspectos do conto "Branca de Neve". Dessa forma, o roteiro de OUAT propõe que a personagem Branca de Neve, ao vir para o mundo sem magia, torna-se Mary Margareth, isto é, a união das duas histórias reais num único personagem, que sofre por amor. Por sua vez, o nome da mãe da Branca de Neve de OUAT é Eva, assim como a mãe de Maria Sophia Margaretha.

Branca de Neve e a versão de Once Upon a Time

A primeira imagem do piloto da série é a de um plano geral do Príncipe Encantado, trajando capa vermelha, montando velozmente seu cavalo branco; a seguir, em um grande plano geral, Encantado surge galopando por uma longa e delgada estrada que passa sobre um lago azul, rodeado de montanhas, sendo que parte delas está coberta por uma floresta verde e ensolarada e outra parte está coberta de neve. O Príncipe embrenha-se na floresta fria, com flocos de neve caindo: é quando se dá o encontro dele com os sete anões e Branca de Neve, em seu esquife de cristal. Mestre, um dos sete anões, recebe o Príncipe com a seguinte frase: "Tarde demais". Mesmo assim, o beijo do Príncipe atua como a magia que resgata a vida de Branca de Neve, renovando inclusive a ambiência, extinguindo o frio ao trazer de volta o

5 Imagem disponível em: https://www.thetimes.co.uk/article/mirror-mirror-on-the-wall-was-this-snow-white-the-first-of-all-k3nxg63q6 Acesso em 20/12/2019.

brilho do sol. Vale dizer que este "beijo de amor verdadeiro" não está presente no conto dos Grimm ou em outras versões do conto tradicional.

Em OUAT, na sequência do despertar de Branca, há uma elipse temporal que nos leva diretamente à cena do casamento de ambos. Assim, enquanto "Branca de Neve" da Disney (1937) termina com a sequência em que Branca despede-se de cada um dos anões e, por fim, num plano geral, Branca de Neve, montada no cavalo branco, acompanha o Príncipe rumo ao castelo que está ao longe, como se flutuasse nas nuvens, esta mesma cena é a que dá início à narrativa de OUAT. A sequência da chegada de Encantado até a ressurreição de Branca é a única vez em que o seriado mostra uma cena completa extraída da versão Disney e que faz referência à versão do conto tradicional (Branca jaz num esquife e depois volta à vida), parafraseando visualmente a cena da animação da Disney.

O terceiro episódio de OUAT, "Snow Falls" ou "Neve e Paixão", conta a história de Branca de Neve e do Príncipe Encantado, como se conheceram na Floresta Encantada e como se dá o seu reencontro no mundo sem magia de "Storybrooke". Na diegese da Floresta Encantada, Branca é apresentada de forma bem diferente à imagem proposta e que marca a figura feminina nas narrativas tradicionais, inclusive na versão dos Grimm, na qual a personagem caracteriza-se por sua ingenuidade, pureza, bondade e meiguice. A Branca das diferentes versões do conto mostra-se submissa aos desígnios da madrasta, teme desagradá-la e somente foge quando vê sua vida em perigo. Mesmo assim, Branca de Neve não luta contra a maldade da Rainha, não a enfrenta, apenas deseja continuar viva, mesmo que longe do castelo. Na animação Disney, o elemento mágico presente na personagem é a sua habilidade de se relacionar com os animais da floresta, ser aceita pelos anões e, como recompensa aos seus sofrimentos, o amor e a salvação vêm através do Príncipe Encantado. Na versão dos Grimm, Branca precisa negociar com os anões sobre sua permanência na casa, instituindo-se um processo de troca: cabe a Branca o serviço doméstico como permuta para que ela possa ficar naquele espaço.

Por sua vez, a Branca de Neve da Floresta Encantada de OUAT é uma mulher madura que rejeita o epíteto de "garota" ("girl"), ao ser flagrada pelo Príncipe roubando joias. Branca está decidida a conquistar sua liberdade valendo-se inclusive de meios ilícitos, como o assalto a carruagens, numa citação ao personagem Robin Wood. Pouco romântica, Branca sabe que um casamento real configura-se através de acordos nupciais, onde o interesse político e financeiro constituem o principal ponto de interesse. A ideia do "amor verdadeiro" é descartada por Branca, que não acredita senão no interesse movendo todas as ações humanas, revelando-se cínica e irônica especialmente ao falar com o Príncipe, que está comprometido com Abigail, filha do rei Midas, devido a um acordo nupcial realizado com o rei. Por outro lado, Encantado apresenta um caráter romântico e submisso ao amor que sente por Branca, assumindo atitudes sempre em sua defesa e proteção.

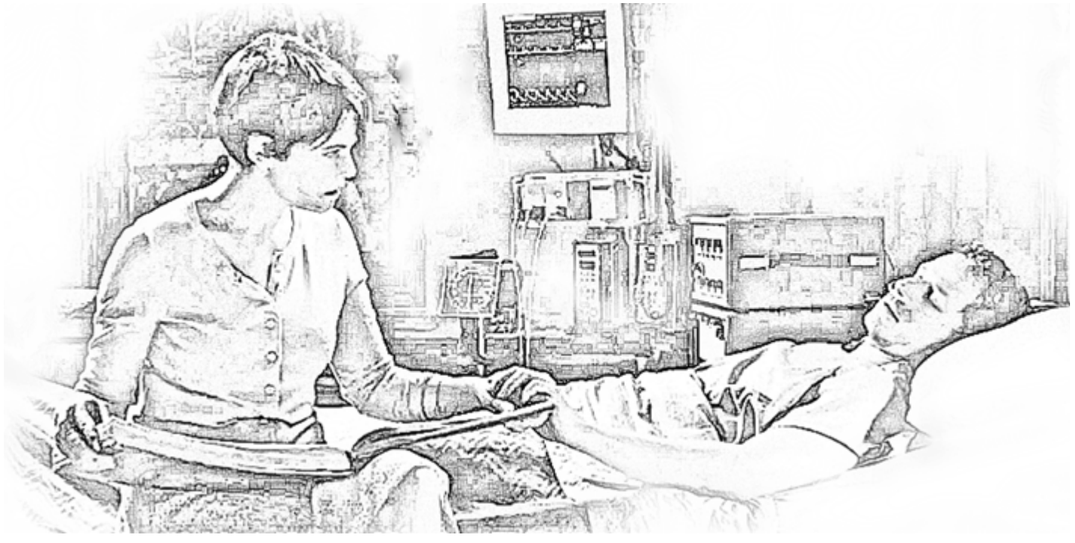
A Branca de Neve de OUAT é uma mulher forte, valente, que reage contra o poder da Rainha, sua madrasta; afasta-se do estereótipo de princesa ao optar por um figurino que lembra o de um caçador, ou seja, usa calças compridas, botas de cano alto, roupa de couro; destaca-se, ainda, sua habilidade com o arco e flecha e com espadas; sabe cavalgar e toma decisões arriscadas demais para os padrões de uma jovem princesa tradicional, que viveu a infância com todas as regalias que sua posição lhe permitia. Branca é uma heroína ao gosto contemporâneo, que luta de igual para igual com os homens, a exemplo da personagem Katniss Everdeen da trilogia

"Jogos Vorazes" ("The Hunger Games", 2008), de Susan Collins.

Fig. 3. Desenho esquemático de Branca de Neve vestida como caçadora (esboço nosso).

Mary Margareth Blanchard, por sua vez, a persona de Branca de Neve em "Storybrooke" é apresentada a partir do estereótipo de uma professora do ensino infantil, cujo sonho — frustrado — é casar-se e ter filhos. Ingênua, fraca, indecisa e solitária, Mary Margareth manteve o caráter de bondade e justiça que marca Branca de Neve mesmo após a maldição. É justamente essa bondade e o amor ao próximo que levam Mary Margareth a prestar serviços comunitários no hospital; ao cuidar dos doentes, Mary Margareth mantém contato com John Doe, o nome dado ao desconhecido que foi internado em coma há anos. Como boa ação, Mary Margareth passa a ler a história no livro Once Upon a Time, pertencente a Henry, e durante a leitura do trecho em que o Príncipe e a ladra se apaixonam na ponte dos Trolls, John Doe esboça a primeira reação, apertando a mão de Mary Margareth e marcando uma alteração na atividade cerebral monitorada pela máquina. John Doe é a persona do Príncipe Encantado em "Storybrooke", que descobrirá, mais tarde, que seu nome é David Nolan e que já é — aparentemente — casado. Com a perda da memória causada pela maldição, Mary Margareth é uma personagem que busca o amor, numa sequência de tentativas malsucedidas.

Fig. 4. Desenho esquemático de Branca de Neve lendo para John Doe e sua reação ao ouvir a história do livro Once Upon a Time (esboço nosso).



Considerações finais

Na primeira edição do conto "Branca de Neve" dos Irmãos Grimm, a personagem era uma criança, cuja mãe biológica era a vilã cruel da própria filha e a única esperança de recuperar a posição social perdida seria o casamento. Na segunda edição da obra, a vilã de Branca de Neve passa a ser a madrasta que sente inveja da enteada, mostrada agora como uma jovem adolescente. O príncipe continua sendo a salvação de Branca, porém não há a intervenção do amor ou qualquer beijo apaixonado.

Na animação "Branca de Neve" de Disney, de 1937, inspirada na versão dos Grimm, a madrasta é uma bruxa má e invejosa da beleza da jovem Branca de Neve e o Príncipe é aquele que com o "beijo de amor verdadeiro" salva a moça do sono em que se encontrava dentro do esquife de cristal.

"Once Upon a Time" recupera a segunda versão dos Grimm, bem como a animação Disney ao mostrar a primeira sequência do episódio piloto da série, quando Encantado desperta Branca de Neve, com um beijo de amor.

Retomamos, então, a ideia proposta pela série: as personagens dos contos de fada vivem em "nosso mundo", na cotidianidade, num exílio compulsório e sem saída, já que, em virtude da perda da memória, também deixaram para trás as respectivas identidades e aqueles a quem mais amam. Com exceção de Regina, Gold e Henry, os personagens de "Storybrooke" transitam pelo banal cotidiano em busca de si próprios, num percurso de autoconhecimento, como é o caso de Mary Margareth.

Mary Margareth e Branca de Neve são facetas de uma mesma figura, inspirada, ao que tudo indica, em narrativas da vida real, isto é, as jovens Maria Sophia Margaretha Catharina von Erthal e/ou Margaretha Waldeck teriam suas histórias recontadas e inseridas dentro dos contos tradicionais, acrescentando, assim, dramaticidade à trama. Enquanto Branca de Neve se afasta do estereótipo da Princesa delicada e ingênua, Mary Margareth de "Storybrooke" aproxima-se do padrão das princesas dos contos tradicionais, mantendo o status quo, evitando confrontos, mas sempre identificando e pregando valores associados ao bem, como amor, esperança, companheirismo e verdade.

Pensando em processos catárticos trabalhados desde a Antiguidade clássica, como é possível identificar na Poética de Aristóteles, podemos pensar numa tentativa de associar a instância receptora da série à angústia existencial vivida por pessoas reais na contemporaneidade. Se estamos numa permanente busca do que realmente somos, temos, portanto, apreensões semelhantes às dos personagens da série.

Referências

BASILE, Giambattista. "A Escrava". In: BASILE, Giambattista. O Conto dos Contos. Pentameron. Trad. Francisco Degani. São Paulo: Nova Alexandria, 2018.

BASILE, Giambattista. Il Pentamerone. Ossia La fiaba delle Fiabe. Tradotta dall'atico dialetto napoletano e corredata di note storiche da Benedetto Croce. vol. 1 e 2. Bari: Gius, Laterza & Figli, 1925. Disponível em: https://archive.org/details/locuntodelicunti02basi

CALLARI, Alexandre (org.) Branca de Neve. Os contos clássicos. São Paulo: Évora, 2012.

COELHO, Nelly Novaes. Literatura infantil: teoria, análise, didática. São Paulo: Moderna, 2000.

DEKKER, Gudrun Anne. Schneewittchen: blonde Tochter einer Adeligen aus Ostfriesland. Hamburg: BoD Books, Norderstedt, 2013.

FOXNEWS, Snow White gravestone surfaces in Germany, August 6th, 2019. Disponível em: https://www.foxnews.com/science/snow-white-gravestone-surfaces

GRIMM, J. Contos de fadas dos Irmãos Grimm. Trad. C. M. Paciornik. 5 ed. São Paulo: Iluminuras, 2012.

NATIONAL FILM PRESERVATION FOUNDATION. Library of the Congress, USA. Disponível em: https://www.filmpreservation.org/about/about-the-nfpf

ONCE UPON A TIME. EUA: ABC/Disney, 2011. Criação, roteiro e produção executiva: E. Kitsis e A. Horowitz. Com: Ginnifer Goodwin, Jennifer Morrison, Lana Parrilla, Josh Dallas, Jared S. Gilmore, Robert Carlyle, Emilie de Ravin, Rebecca Mader. Série de TV.

Snow White, disponível em: https://www.filmpreservation.org/preserved-films/screening-room/t1-snow-white-1916# Acesso em 15/11/2019. SNOW WHITE (1916). Production Co. Famous Players Film Co. (Paramount Pictures Corp.) Direção de J. Searle Dawley. Roteiro: Winthrop Ames, adaptado de sua peça de 1912, Snow White and the Seven Dwarfs, dos Irmãos Jacob e Wilhelm Grimm. Produção e Fotografia: H. Lyman Broening. Elenco: Marguerite Clark (Snow White), Dorothy G. Cumming (Rainha Brangomar, madrasta), Creighton Hale (Príncipe Florimond), Lionel Braham (caçador), Alice Washburn (Bruxa Hex). Cópia em 18 frames por segundo de película 35mm preservada pelo George Eastman Museum; 6 rolos. New Music: Martin Marks. Duração: 63 minutes

TATAR, Maria. From Sex and violence: the hard core of fairy tales. In: TATAR, Maria. The classic Fairy Tales. 2ed. New York: Norton Critical Edition, 2017.

TEVERSON, Andrew. Fairy Tale. New York: Routledge, 2013. The new critical idiom.

THE TIMES. Mirror, mirror on the wall, was this Snow White the first of all? 06/Ago. 2019. https://www.thetimes.co.uk/article/mirror-mirror-on-the-wall-was-this-snow-white-the-first-of-all-k3nxg63q6

VALENZUELA, Sandra Trabucco. Once upon a time: da literatura para a série de TV. São Paulo/Lisboa: Chiado, 2016.

WALT DISNEY FAMILY MUSEUM. San Francisco, Califórnia, EUA. Disponível em: https://www.waltdisney.org/about/the-museum

Figuras horríficas em filmes de David Lynch: para além das deformidades e dos duplos

HENRIQUE BOLZAN QUAIOTI[1] E ROGÉRIO FERRARAZ[2]

Resumo: Dentro dos diversos paralelos que podemos estabelecer entre o cinema lynchiano e os mais variados gêneros cinematográficos, o horror é um dos que mais se destaca. Este artigo pretende entender como este gênero opera nos trabalhos audiovisuais de David Lynch para traçar algumas reflexões sobre a presença de várias figuras horríficas na obra do artista, colocando em destaque, principalmente, a presença do bogeyman (conhecido popularmente, no Brasil, como bicho-papão).

1 Henrique Bolzan Quaioti é mestrando (bolsista CAPES) no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi (PPGCOM UAM), email: hquaioti@gmail.com .
2 Rogério Ferraraz é docente permanente do PPGCOM UAM, email: rogerioferraraz@uol.com.br .

Palavras-chave: Horror; figuras horríficas; inquietante; bogeyman; David Lynch.

Introdução

David Lynch consegue produzir obras que seguem tanto uma narração clássica, típica da produção hollywoodiana, quanto um modo de narrar próximo do chamado cinema de arte3, com uma elevada autoconsciência de seu processo, em que os comentários autorais estão sempre presentes. Desta combinação de narrativas heterogêneas, surgem, em suas obras, pontos de indiscernibilidade entre real e imaginário, sujeito e objeto, passado e presente, entre outros. O próprio Lynch, em entrevista, admitiu que gosta de "contrastes no cinema", declarando suas obras como "superradicais" (BAHIANA, 1996, p. 42). Um destes contrastes que podemos observar diz respeito à variedade de gêneros cinematográficos que Lynch emprega em seus produtos audiovisuais. Muitos críticos descrevem o cineasta como surrealista, mas esta definição, além de correr o risco de ser reducionista, não dá conta de caracterizar seu vasto repertório. A narrativa da sua série televisiva Twin Peaks (1990-1991)4, por exemplo, aposta nas fluidas fronteiras entre gêneros, conseguindo combinar, de

3 David Bordwell (1985) argumenta que, no cinema clássico hollywoodiano, as escolhas criativas se subordinam a fazer avançar a história por uma cadeia de eventos que se relacionam logicamente, no espaço e tempo, em ordem cronológica. Se o cinema clássico valoriza esta cadeia clara de acontecimentos, então incertezas em torno de como esta cadeia se encaixa fornece uma abordagem alternativa à narrativa. Uma destas abordagens pode ser considerada, para o autor, como o art cinema, aqui traduzido para "cinema de arte". Resumidamente, Bordwell (1985) discute cinco atributos principais presentes no cinema de arte: desprendimento na linha causal típica do cinema clássico; maior ênfase no realismo psicológico; desconstrução da clareza de espaço-tempo do cinema clássico; comentário autoral explícito; e ambiguidade. Importante destacar que a pesquisadora Kristin Thompson (2003, p. 115) classificou o filme Veludo azul (Blue Velvet, 1986) e a série televisiva Twin Peaks (1990-1991), ambos de David Lynch, como filme e televisão de arte, respectivamente.
4 Twin Peaks foi criada por David Lynch e Mark Frost e contou com vários episódios roteirizados e dirigidos por Lynch.

forma complexa e bem-sucedida, os mistérios macabros do assassinato de Laura Palmer com cenas de comédia, romance colegial, investigação policial e soap opera5. O próprio Lynch, em 1995, dois anos antes do lançamento de seu filme A estrada perdida (Lost Highway, 1997), descreveu, ainda no roteiro, o que o longa-metragem viria a ser, evidenciando, entre outros elementos, a mistura de gêneros:

> Um filme de horror noir do século 21.
>
> Uma investigação gráfica sobre crises de identidade paralelas.
>
> Um mundo onde o tempo está perigosamente fora de controle.
>
> Um passeio aterrorizante pela estrada perdida. (LYNCH; GIFFORD, 1997, p. 3)

Rogério Ferraraz (2003), em sua tese de doutorado sobre o cineasta, destaca que:

> Ao misturar estilos, formas e temas de diversos momentos, escolas e gêneros de cinema, como o expressionismo, o surrealismo, o filme noir e o de horror, Lynch embaralha procedimentos de transparência e opacidade em narrativas ao mesmo tempo ilusionistas e anti-ilusionistas, que têm como marcas maiores a valorização do suspense e o estímulo das contradições, e buscam, principalmente, causar estranhamento no espectador. (FERRARAZ, 2003, p.162-163)

5 Expressão em inglês que se refere a um formato de narrativa seriada televisiva norte-americano com alguns traços um pouco semelhantes à telenovela brasileira, mas que dessa difere por diversos aspectos, entre eles, o tempo indeterminado de produção e duração.

Um gênero que se destaca nesta mescla de referências e que é fundamental para causar estranhamento no espectador é, sem dúvida, o horror. Mutilações e deformidades físicas são temas recorrentes não só nos filmes de Lynch, como em suas obras fotográficas e plásticas, onde o corpo humano aparece constantemente transformado ou fragmentado. Se atendo especificamente aos filmes, exemplos não faltam: Eraserhead (1977), seu primeiro longa-metragem, apresenta um bebê inacabado, incompleto, feito só de cabeça e entranhas, além da Lady in the Radiator, uma garota com bochechas muito inchadas e disformes; o próprio personagem-título de O homem elefante (The Elephant Man, 1980) tem deformidades físicas em sua cabeça e no seu corpo; em Veludo azul, a orelha decepada de um personagem é a motivação inicial que leva o protagonista a vivenciar acontecimentos inusitados. Também é comum, em suas obras, figuras que fogem do dito padrão normal, tais como anões, gigantes, cegos etc. No universo de Twin Peaks6, existem os personagens: The Man From Another Place, um anão; The Giant (que, nos créditos de Twin Peaks: The Return [2017], o mesmo personagem é creditado como: ???????); e Mike, um homem sem o braço esquerdo.

A presença do duplo (doppelgänger) é outro aspecto que acompanha estas presenças horríficas nos trabalhos de Lynch. Ferraraz comenta que:

> (...) o duplo foi um tema marcante no Romantismo literário alemão e acabou aparecendo com frequência nos filmes expressionistas, servindo também ao cinema de horror clássico norte-americano, que, por sua vez, foi influenciado pelo expressionismo alemão. (FERRARAZ, 2003, p. 94)

6 Aqui nos referimos a universo porque, a partir das duas temporadas da série nos anos 1990, Twin Peaks depois rendeu livros, um longa-metragem dirigido e escrito por David Lynch, Twin Peaks: os últimos dias de Laura Palmer (Twin Peaks: Fire Walk with Me, EUA, 1992) e o retorno da série televisiva em 2017, intitulada Twin Peaks: The Return.

Isso evidencia ainda mais a mescla de influências e gêneros cinematográficos do diretor. Em suas obras audiovisuais, são incontáveis os exemplos da aparição do duplo, como os casos de Jeffrey e Frank, em Veludo azul (Frank inclusive diz, no filme, para Jeffrey: "Nós somos o mesmo!"); Cooper e seu doppelgänger do mal na série Twin Peaks; Fred Madison/Pete Dayton que, aparentemente, são a mesma pessoa, além de Renee Madison/Alice Wakefield interpretadas pela mesma atriz em A estrada perdida; os pares de duplos "Rita"/Camilla e Betty/Diane em Cidade dos sonhos (Mulholand Drive, 2001); entre tantos outros.

Outro aspecto típico do gênero de horror que Lynch utiliza é o sound design, produzido, em diversos casos, pelo próprio diretor. Os efeitos sonoros são recursos utilizados para manipulação emocional dos espectadores e uma das características mais marcantes nos filmes de horror são os sons extracampo, principalmente aqueles não reconhecíveis, que podem não vir de uma ação humana ou do espaço e tempo retratados na tela. Isso é observado por Fabiano Pereira de Souza, Laura Cánepa e Rogério Ferraraz (2019) quando constatam que Lynch busca uma "combinação de efeitos sonoros que nem sempre deixa clara sua origem, nem mesmo o que pretendem informar com eles (se é que trazem um sentido claro). Esta combinação leva a mesclas sonoras sem sincronização obrigatória com a imagem" (p. 106). Mais um dos aspectos marcantes do horror sonoro em David Lynch é a distorção das vozes. Monstros ou figuras com deformidade física, não raro, trazem vozes distorcidas com timbres graves e guturais. O resultado mais característico de Lynch é o trabalho de vozes como efeitos sonoros nas cenas do Red Room, uma espécie de outra dimensão, em Twin Peaks. Nesse local, os atores diziam suas falas de trás para frente, e a cena era editada para exibição no sentido inverso, tornando as palavras quase incompreensíveis. Esta "não compreensão torna a oralidade parte estrutural do mistério da série e do fascínio pelo trabalho de Lynch" (SOUZA; CÁNEPA; FERRARAZ, 2019, p. 107).

Dentre todos estes aspectos horríficos observados no trabalho de Lynch, talvez o mais marcante é a sensação de perturbação e incômodo causada a partir de situações cotidianas e cenas decorridas em ambientes absolutamente comuns, familiares, normais. Para caracterizar este tipo de sensação cunhou-se o adjetivo "Lynchiano" por grande parte dos críticos. O escritor David Foster Wallace (2008) escreveu sobre o diretor após visitar o set de filmagens de A estrada perdida: "uma definição acadêmica de Lynchiano poderia dizer que o termo se refere a um tipo singular de ironia em que o puramente macabro e o puramente prosaico se combinam de forma a revelar a perpétua existência daquele neste" (p.74). Isso fica evidente quando pensamos em alguns exemplos como em Veludo azul, em que o fato de um morador molhar a grama de seu jardim acaba por gerar circunstâncias soturnas; em Cidade dos sonhos, quando um simples encontro para um café entre dois amigos ganha aspectos sinistros e horríficos; ou em Twin Peaks: The Return em que toda a linha narrativa do Dr. Jacoby é pautada na estranheza de uma ação trivial como pintar pás. É exatamente na exacerbação dos detalhes do cotidiano que se gera uma inquietante estranheza, segundo Ferraraz (2003; 2005). Para Ferraraz (2003;2005), portanto, é possível estabelecer uma relação entre esses procedimentos lynchianos com o conceito freudiano do estranho familiar, ou do inquietante (das unheimliche), um dos textos fundamentais para se entender o gênero horror.

Após o apontamento destas marcas típicas do horror nas obras de David Lynch, o objetivo específico deste artigo é identificar certas figuras horríficas que não se enquadram nos aspectos da deformidade ou da duplicidade, mas, sem dúvida, se en-

caixam nessa concepção inquietante lynchiana. Ainda há espaço para ser explorado a respeito de figuras com aparência tipicamente humana que, aparentemente, não oferecem nenhum tipo de ameaça, mas que, ao mesmo tempo, carregam auras absolutamente horripilantes e desnorteiam totalmente a narrativa com o objetivo de causar pânico ou angústia no espectador.

Figuras humanas horríficas

Para realizar o objetivo citado, esse texto delimita como objeto de estudo dois filmes: A estrada perdida e Cidade dos sonhos, ambos roteirizados e dirigidos por Lynch.7 O alvo de análise destes filmes serão as figuras de horror: Mystery Man (Robert Blake) e Cowboy (Monty Montgomery), respectivamente. Apesar de existirem outros personagens em outras obras do diretor que desempenhem funções semelhantes às destes dois, acredita-se que, por tempo de análise, estes sejam os melhores exemplos a se destacar.

Argumenta-se nesta análise que estas figuras se assemelham muito ao que foi descrito sobre o bogeyman (conhecido no Brasil, popularmente, como bicho-papão) em um ponto de vista histórico-cultural. Antes da análise da representação destas figuras, é importante a contextualização da figura do bogeyman em contextos de horror.

A estudiosa do folclore Marina Warner (1998), que explora figuras de bogeyman que vão do período medieval ao Iluminismo, argumenta que não se sabe como essas figuras foram inicialmente geradas, existindo diversas versões, com suas características mutáveis de uma história para outra; entretanto, a maioria dos detalhes permanece a mesma, existindo características comuns a serem encontradas em bogeymen por todo o mundo. Segundo ela, eles não têm uma forma definida, podendo se transformar em qualquer coisa (p. 11) e, primordialmente, devem incorporar algum tipo de ameaça como o elemento mais proeminente. Juntamente com o fenômeno cultural de que as crianças são mais inclinadas a experiências paranormais, a abordagem de Warner estabelece o bicho-papão como uma ameaça principalmente para elas, mas não exclusivamente. Neste sentido, há, para a autora, uma conexão entre as canções de ninar e o bogeyman, pois elas servem como um aviso dos perigos que essa figura pode trazer (p. 228). Com traços análogos, as canções de bicho-papão no Brasil, por exemplo, alertam que, se as crianças não se comportarem, o bicho-papão irá "pegá-las".

Hawkins (2018) expõe, em seu estudo sobre o bogeyman, que a provável origem que se aproxima mais da figura que hoje conhecemos está em Spring Heeled Jack, um personagem do folclore inglês que supostamente existiu durante a era vitoriana. Segundo o autor, as representações mais populares de Spring-Heeled Jack tendem a variar entre uma besta humanoide e um homem vestido com roupas pretas. Essas histórias tiveram tanta influência popular que, na época, construíram as características do famoso assassino londrino Jack, o Estripador, como um fantasma-humano, assim como Spring-Heeled Jack. Hawkins não ignora que esse imaginário do bogeyman existiu especificamente em um período vitoriano em Londres, no entanto, à medida que o mundo se globalizou, a necessidade de um local físico para que uma figura de bicho-papão seja enraizada se tornou obsoleta (p.15). Desse modo, o bogeyman entra no imaginário de diversas culturas ao redor do mundo. Aos poucos, essa figura de horror passou a incorporar medos e se tornou arquétipo moral de símbolos de ad-

7 O roteiro de A estrada perdida foi feito em parceria com o escritor Barry Gifford, de quem Lynch havia anteriormente adaptado Coração selvagem (Wild at Heart, 1990).

vertência ou controle.

Posteriormente, Boyer (2013) afirma que a figura do Slender Man seria algo como uma visão revisitada do que foi o bogeyman: "à parte a fisionomia do Slender Man e seu comportamento estranho, as narrativas que foram inspiradas por sua existência compartilham temas semelhantes como amnésia, paranoia, insônia, falta de controle e incapacidade de fazer sentido do mundo" (p. 256). Seja qual for o nome dado a essa figura assombrosa, Kendall Phillips (2005), em seu estudo sobre filmes de horror na cultura norte-americana, afirma que ela "se torna um exemplo do que acontece com aqueles que transgredem os limites" (p.133). "Sua função tem sido a de justiceiro ameaçador" (p. 134).

Em A estrada perdida, Fred Madison (Bill Pullman) suspeita que sua esposa, Renee (Patricia Arquette), esteja sendo infiel a ele. Certa manhã, o casal acorda e encontra uma série de vídeos misteriosos à sua porta. As fitas começam com filmagens do exterior da casa deles e terminam com imagens perturbadoras que incriminam Fred de ter assassinado brutalmente Renee. Na noite anterior ao assassinato, porém, o casal participa de uma festa realizada por Andy, um amigo de Renee. As suspeitas de Fred são fortalecidas depois que ele vê o jeito paquerador de Andy com Renee. Então, Fred avista ao longe, no meio das pessoas da festa, o Mystery Man (Robert Blake), que caminha na direção de Fred. O personagem é caracterizado por uma pele extremamente branca, cabelo pretos penteado para trás com gel, sobrancelhas raspadas, vestes inteiramente pretas e nunca piscar. Quando ele se aproxima para conversar com Fred, toda a música ambiente da festa entra em fade out e ele é enquadrado em um close-up tão extremo que fica até difícil de encará-lo. Sua primeira fala é uma pergunta direcionada a Fred: "nós já nos conhecemos antes, não?". Fred afirma nunca o ter visto antes, porém o tom em que o personagem misterioso faz a pergunta é de afirmação: eles já se conhecem; imediatamente o espectador é jogado em um ambiente de estranheza e mistério. Em um diálogo comum de campo e contracampo, a cena começa a atingir tons de horror mais claramente quando o Mystery Man afirma que ele, que vemos ali presente na cena, está naquele momento na casa de Fred. Para provar, ele entrega seu celular a Fred e pede para ele telefoná-lo. Fred liga para sua casa e o personagem desconhecido atende do outro lado da linha – ele está em dois lugares ao mesmo tempo. A conversa termina com o Mystery Man dando as costas a Fred, se afastando e o som da festa em background entrando em fade in estranhamente.

No caso de Cidade dos sonhos, Adam Kesher (Justin Theroux) é um diretor de cinema que é expulso de casa e, de um hotel barato, liga para sua companheira de trabalho, que lhe informa que ele está falido e que, para resolver seu problema, deveria se encontrar com uma pessoa chamada Cowboy, de quem Adam nunca tinha ouvido falar até o momento. Para tanto, Adam terá que ir a um curral, no pico de um cânion. No encontro, o Cowboy aparece no curral em meio a picos de eletricidade (de acordo com FERRARAZ [2003], nos trabalhos anteriores de Lynch, isso era usado para mostrar a presença de algo sobrenatural) e está caracterizado com vestes de caubói, com o rosto extremamente branco e sem sobrancelhas, aparência bem análoga ao Mystery Man. Em um diálogo novamente em campo e contracampo, o enigmático e fantasmagórico ser conversa com Adam em parábolas sobre escolhas morais que o diretor deverá fazer. O tom de horror fica mais evidente quando o som do background começa a ficar mais estridente e o Cowboy diz que Adam precisa selecionar a garota certa no casting do filme que irá rodar, caso contrário, haverá consequências. A conversa termina em uma tonalidade de dúvida; o Cowboy dá as costas, vai embora, a luz que

iluminava o curral se apaga, o som do background se intensifica exponencialmente e Adam fica sozinho no local totalmente escuro. Tanto em A estrada perdida como em Cidade dos sonhos, os dois personagens aparecem como assombrações e abandonam os protagonistas de cada filme enigmaticamente.

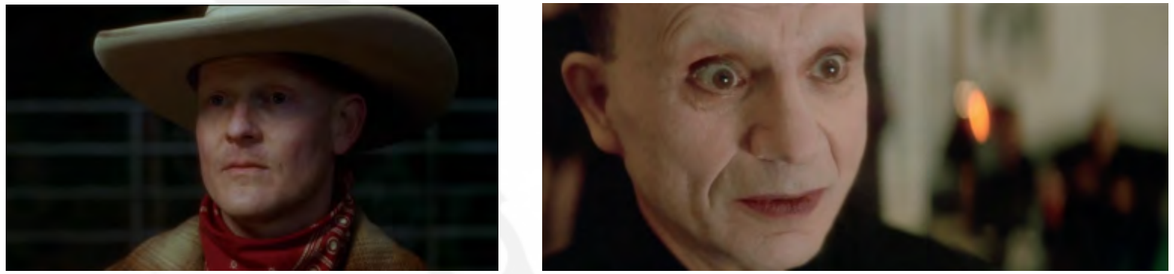


Fig. 1 - Da esquerda para a direita: frames das primeiras cenas das aparições dos personagens Cowboy (Monty Montgomery), do filme Cidade dos sonhos, e Mystery Man (Robert Blake), de A estrada perdida.

Apesar da aparição destes indivíduos nos dois casos ser bem semelhante, é bastante custoso relacionar estas duas figuras a monstros lynchianos, pois não apresentam uma aparência repulsiva visualmente; são apenas pessoas paradas em pé, conversando com outros personagens. Eles não manifestam deformidade alguma e suas vozes não são distorcidas em nenhum processo de edição; pelo contrário, são extremamente claras em suas dicções.

Contudo, como figuras de horror, podemos traçar paralelos diretos com as figuras descritas do que seria um bogeyman, pois suas funções narrativas dentro do filme operam como alertas ameaçadores em relação aos comportamentos dos personagens para quem eles aparecem. Em A estrada perdida, o Mystery Man é um personagem que assombra Fred por causa de suas atitudes sem escrúpulos, servindo de exemplo para que Fred nunca se esqueça do que aconteceu com ele após ter transgredido limites morais. Da mesma forma, essa é a função da assombração do Cowboy em Cidade dos sonhos; inclusive, no final do diálogo com Adam, a criatura ainda ameaça: "você me verá mais uma vez se se comportar bem e me verá mais duas vezes se se comportar mal", como se estivesse se dirigindo a uma criança muito levada. Ainda, nos dois casos, os personagens que confrontam os bogeymen fazem o tipo de "esnobes espertalhões" (o Cowboy chega a advertir Adam como "smart ass") e são coibidos pelas figuras de horror.

Além das funções representativas de bogeyman na narrativa, podemos identificar estas figuras como personagens de filmes de horror, mesmo, à primeira vista, não apresentando nenhum tipo de perigo iminente tipicamente horrífico. Noel Carroll (2002), em uma abordagem cognitivista, tenta lançar um conjunto de hipóteses para fornecer uma explicação plausível do que atrairia o público a gostar do gênero de horror sendo que, por natureza, o que esse gênero mostra é angustiante e desagradável. Carroll trabalha na hipótese de que, em geral, o locus de nossa gratificação não é o monstro como tal, mas toda a estrutura narrativa em que a apresentação do monstro é encenada. Naturalmente, isso não quer dizer que o monstro seja irrelevante para o gênero. Resumidamente, o autor especula que o gênero "envolve seu público-alvo por estar envolvido em processos de divulgação, descoberta, prova, explicação, hipótese e confirmação" (p.35).

Entretanto, essa hipótese, como o próprio Carroll (2002) comenta, falha em cobrir o que ele nomeou de filmes de art-horror – horror não narrativo e as ficções de horror pouco preocupadas com o drama da divulgação do monstro –, como no

caso dos filmes de David Lynch, principalmente os dois aqui analisados. Ele comenta, então, que é errado pensar que apenas a curiosidade moveria o espectador a acompanhar o filme. Para esse tipo de narrativa, segundo o autor, "o que leva as pessoas a procurar o horror é a fascinação" (p.40). Nesses filmes, existe uma violação na nossa maneira de classificar os dois personagens misteriosos (seriam monstros ou humanos?) e uma consequente frustração ao tentar classificar essas imagens perturbadoras. Se pensarmos nos dois personagens aqui analisados, eles não se assemelham a um monstro, mas carregam uma aura de mistério, fascinação e fantasmagoria devido a suas aparências peculiares em comparação aos outros personagens ao redor. Assim, seguindo o pensamento de Carroll, tanto o Mystery Man quanto o Cowboy trazem um desvio nos paradigmas do nosso esquema classificatório de imagens e, esse efeito, chama nossa atenção imediatamente.

Considerações Finais

Conforme destacamos, estas duas figuras de horror aqui analisadas não se encaixam na categorização de monstros com enormes presas, assassinos com serras elétricas, torturadores, ou outros personagens característicos do gênero de horror; tampouco são figuras não humanas ou com deformidades. No entanto, algum aspecto delas parece não apenas aterrorizante e assustador, mas completamente deslocado, como se o espectador estivesse vendo algo que não deveria existir naquele ambiente.

Este tipo de representação de imagem foi o que o crítico Sean Collins (2018) denominou de "monumental horror-image" justamente devido a este tipo de figura ser mais horrível pelo que representa do que pelo que realmente faz – mesmo porque não faz nada. Identifica-se que estes personagens aparecem em um lugar onde não deveriam estar (um em uma festa e o outro em um curral no alto de um cânion), desafiando o real, o possível, ou as "normas intrínsecas" do filme (BORDWELL, 1985). Os planos, assim como as figuras que neles aparecem, normalmente são estáticos, envolvendo pessoas com aparência relativamente normal e ambientes cotidianos. As entidades estão bem posicionadas no quadro, sendo impossível não as notar; não existe o elemento susto, típico do gênero de horror. Ambos os personagens analisados não são violentos, mas parecem representar uma ameaça iminente, como parte de algo desconhecido e aterrorizante.

Esta incerteza angustiante sobre o que está sendo focalizado sintetiza a representação ameaçadora dos bogeymen e, somada aos artifícios cinematográficos estilísticos operados por Lynch (como o enquadramento estático, os efeitos sonoros e o jogo de iluminação), suscita um sentimento de medo ou repulsa. Assim, mesmo sendo diferentes de outras figuras típicas do gênero horror que já foram constatadas no universo lynchiano, como personagens duplicados ou com deformidades, essas figuras configuram-se também como horríficas, acentuando um inquietante estranhamento.

Referências

BAHIANA, A. "David Lynch". In: A luz da lente: conversas com 12 cineastas contemporâneos. São Paulo: Globo, 1996. p. 39 - 47.

BORDWELL, D. Narration in the Fiction Film. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.

BOYER, T. M. "The Anatomy of a Monster: The Case of Slender Man." In. Preternature: Critical and Historical Studies on the Preternatural, vol. 2 no. 2, 2013. p. 240-261.

CARROLL, N. "Why Horror?". In: M. JANCOVICH, Horror: the film reader, Londres: Routledge,

2002.

COLLINS, S. T. All Hail The Monumental Horror-image. The Outline, 2018. Disponível em: <https://theoutline.com/post/5823/monumental-horror-image-the-shining-the-exorcist>.

FERRARAZ, R. O cinema limítrofe de David Lynch. Tese (Doutorado) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.

FERRARAZ, R. "Para sempre, nos sonhos: Lynch, Hoffmann, Freud e o estranho". In. FABRIS, Mariarosaria; GARCIA, Wilton; CATANI, Afrânio Mendes (Org.). Estudos Socine de Cinema: Ano VI. São Paulo: Nojosa, 2005.

HAWKINS, J. A. "Persistent Silence and Outstretched Arms: An Exploration of Boogeyman Figures and Their Migrations from Specific Locations into Global Archetypes in the Internet Age". In. Senior Seminar Student Anthology. Geórgia: UWG Publications and Printing, 2018. p. 5-18.

LYNCH, D; GIFFORD, B. Lost Highway. Londres: Faber and Faber, 1997

PHILLIPS, K. R. Projected Fears: Horror Films and American Culture. Westport: Praeger, 2005.

SOUZA, F. P. de; CÁNEPA, L. L.; FERRARAZ, R. O sound design de Alan Splet para David Lynch sob a perspectiva do horror fílmico. Galáxia. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, n. 42, nov. 2019.

WALLACE, D. F. David Lynch Não Perde a Cabeça. Revista Arte E Letra: Estórias B, Curitiba, versão B, 2008.

WARNER, M. No Go The Bogeyman: Scaring, Lulling, and Making Mock. Nova York: Farrar, Straus, and Giroux, 1998.

América entre fronteiras: um estudo da telenovela América de Glória Perez.

MARIA IGNÊS CARLOS MAGNO

> "Época globalizada é a em que, além de nos relacionarmos efetivamente com muitas sociedades, podemos situar nossas fantasias em múltiplos cenários ao mesmo tempo". (Canclini, Nestor Garcia, 2003).

Resumo: Esse artigo faz parte dos estudos sobre narrativas e críticas das telenovelas brasileiras. A escolha da telenovela América (2005) de Glória Perez para esse Encontro se deu porque a novela teve como um dos focos principais de sua narrativa a Globalização. Por meio da ficção, Glória Perez trouxe alguns dos elementos que caracterizam esse fenômeno econômico e político em sua essência, mas que fazia pensar que o mundo seria um mundo sem fronteiras, incluindo nesse mundo, as Américas. A novela também interessa porque além da autora trazer os principais temas da globalização, ensaia a transformação de uma estética audiovisual do formato telenovela.

Palavras-Chave. América, Telenovela Brasileira, Glória Perez, Globalização.

Introdução

Glória Perez é autora de temas polêmicos na ficção televisiva desde Barriga de Aluguel (1990), quando discutiu a inseminação artificial. O transplante de órgãos foi abordado em De Corpo e Alma (1992), a clonagem humana em O Clone (2001), o tráfico de mulheres em Salve Jorge (2012) e a transexualidade em A força do Querer (2017). Enquanto aguardamos a próxima novela e trama, recuperamos nesse conjunto da obra da escritora, a telenovela América para observarmos como o tema da globalização aparece na narrativa e também no tratamento estético dado a ela.

América conta a história de Sol (Débora Secco), que movida pelo desejo de realizar seu grande sonho, atravessa a fronteira do México e chega ilegalmente aos EUA. *América* fala da busca e realização dos sonhos através da história de amor de Sol (Deborah Secco) e Tião (Murilo Benício). Sol teve uma infância miserável no Rio de Janeiro e sonha morar nos Estados Unidos, onde acredita que terá uma vida melhor. Tião Higino, criado no interior do Brasil, quer ser um campeão de rodeios e, com o dinheiro, fazer a casa que seu pai sonhava construir para a família. O

casal vive momentos felizes até Sol ser comunicada de que está tudo certo para a viagem. Embora apaixonada por Tião, ela opta por seu sonho. Desiludido, o peão se envolve com a narradora de rodeios Gil Madureira (Lúcia Veríssimo). Tião jurou para si mesmo tornar-se um campeão de rodeios para realizar o desejo do pai, que lhe aparece em estranhos sonhos e visões, juntamente com um touro e uma mulher que não consegue identificar. Essas visões dão o toque espiritualista à trama. Ao longo da novela, Tião descobre que ele e Sol têm uma relação que vem de outras vidas. (Memória Globo, 2005).

Se atentarmos para a sinopse apresentada fica evidente que a globalização não é o tema central da história. Embora a globalização não seja o aspecto central da narrativa, a novela apresenta elementos típicos da contemporaneidade globalizada, como por exemplo, questões relativas às identidades, aos lugares e cenários, à estética globalizada, o multiculturalismo e, principalmente, às fronteiras. Não apenas as fronteiras geográficas Brasil, México, Estados Unidos, mas as diferentes fronteiras que vão desde as que caracterizam a globalização até a da composição de uma telenovela que oscila entre o formato estético original, com o qual o público fora habituado a ver e a se imaginar, e outro que ensaia a ruptura de uma narrativa linear ao lançar o telespectador em diferentes lugares e tramas aparentemente sem conexões, fragmentadas.

A telenovela tem sua linguagem e estrutura próprias, sabemos como sabemos que toda obra é passível de leituras e interpretações. E porque a leitura é apropriação, invenção e produção de significados (Chartier,1998), gostaria de apontar algumas relações que América estabelece com o chamado contemporâneo globalizado. Para tal exercício, é importante dizer como a globalização está sendo entendida, que conceitos e quais os referenciais teóricos que nortearam a leitura. Também é importante dizer que os teóricos escolhidos escreveram e teorizaram sobre a globalização e seus efeitos, no momento em que a discussão era parte dos debates daquele momento histórico, como A. Giddens, H.K.Bhabha, Mike Featherstone, Stuart Hall, Octávio Ianni.

Para Giddens (1990), por exemplo, o fato de sabermos e conseguirmos entender que somos a primeira geração que vive efetivamente a globalização, nos permitia visualizar e entender porque ela representa e deve ser entendida como um novo ciclo do sistema capitalista de produção. Um novo processo civilizatório assinalando a emergência de uma nova sociedade global, abrangente complexa e contraditória e, principalmente, porque não podia ser entendida de maneira unilateral, completava Ianni (2001).

Ainda, de acordo com Octávio Ianni (2001), do ponto de vista econômico, tudo se movia e as mudanças embaralharam mapas, alteraram cartografias, mostraram o envelhecimento de antigas estruturas como colonialismo, imperialismo, projeto nacional, ao mesmo tempo em que nos apontavam a emergência de novos polos de poder, outros blocos geopolíticos e as bases do novo modo de produção capitalista. O capital, a tecnologia, a força de trabalho e a divisão transnacional do trabalho ultrapassaram as fronteiras geográficas, históricas, culturais e transformaram o mundo na metáfora da fábrica global. (Ianni, 2001).

Já do ponto de vista social e cultural, o processo de globalização ajudava, no entender de Mike Featherstone (2001), a solapar a pretensa integridade e unidade das sociedades que se constituem em Estado-Nação; a esclarecer a dificuldade de categorizar uma cultura que transpõe as fronteiras. Ou, ainda, entender a expli-

cação de Homi Bhabha (1994), de que diante da miscelânea consciente de tradições e cruzamentos, a globalização realçava o modo pelo qual o resto – agora visível no Ocidente, sempre fez parte do mesmo Ocidente, fato que exige que repensemos as imagens unitárias, ordenadas da modernidade, que foram projetadas a partir dos centros ocidentais. Finalmente, é importante entender porque para Néstor García-Canclini (2003), a globalização, além de ser um conjunto de estratégias para realizar a hegemonia de conglomerados industriais, também é uma época em que, além de nos relacionarmos efetivamente com muitas sociedades, podemos situar nossas fantasias em múltiplos cenários ao mesmo tempo.

Nesta perspectiva, é interessante observarmos, a partir dos muitos cenários e temários construídos por Glória Perez para situar e contar a sua história que entra diariamente nos lares de brasileiros, mexicanos, americanos e de mais 70 milhões de pessoas que hoje acompanham a telenovela brasileira, porque América pode ser lida e analisada como uma telenovela da era da globalização.

Na abertura: a fragmentação.

Como se fosse videoclipe, a abertura da novela apresenta, ao som de uma das músicas-tema, todos os símbolos e signos dos diferentes lugares que comporão as imagens, as vidas e os imaginários das personagens. A personagem Sol entre pombas brancas voando entre prédios, todos iguais – São Paulo, Miami, Rio de Janeiro. Procissões da virgem de Guadalupe. Nossa Senhora Aparecida, padroeira do Brasil e dos peões de boiadeiros. Fivelas de vaqueiros de todos os lugares em que a prática e os campeonatos de rodeios existem. Um dos personagens centrais galopando as paisagens verdes do Pantanal, entrecruzadas com pontes, prédios e autoestradas, daqui ou de qualquer cidade global. Imagens fragmentadas.

A música, Soy loco por ti América é uma curiosa mistura: cantada em português e espanhol, tendo sido nos anos de 1970 uma referência ao mundo latino-americano em lutas e guerras contra as diferentes formas de dominação americana do norte, hoje é parte de uma telenovela que surgiu e começou a ser escrita em Miami, cruza as fronteiras mexicanas e retorna ao Brasil com outro significado. Os sonhos são outros, as lutas são outras tanto na vida real como na ficção de América. Talvez a América seja uma ficção. O que era rebeldia revolucionária foi incorporada e se incorporando às Américas aos grandes conglomerados da mídia global.

Os núcleos são cidades e regiões globais.

De acordo com a dramaturga e teórica Renata Pallottini (1998), a telenovela é uma história contada por meio de imagens televisivas, com diálogo e ação, uma trama principal e muitas subtramas que se desenvolve, complicam-se e se resolvem no decurso da apresentação. Consequentemente, a telenovela se baseia em diversos grupos de personagens e lugares de ação – são os sets, vistos hoje em dia como verdadeiros núcleos de famílias ou grupos humanos; esses vários grupos de personagens se relacionam internamente, e um grupo com outro ou outros.

São muitos os núcleos em América. Mas diferentemente das demais telenovelas em que a trama tinha um local - cidade ou campo-, como referência, em América os núcleos são cidades globais como São Paulo, Rio de Janeiro, México, Miami e regiões que desempenham na estrutura econômica do país um lugar de destaque, como

Boiadeiros-Pantanal do turismo, do gado e da soja. Os demais núcleos e personagens habitam, transitam e se relacionam nesses locais, seja na Miami rica ou pobre, na orla rica ou no subúrbio classe média do Rio de janeiro, nas fazendas-pantaneiras e Boiadeiros.

Nos núcleos os personagens se movimentam e se relacionam. Como não é possível tratar de cada um deles e seus papéis na trama ou subtramas é interessante observarmos aquelas que ajudam a construir nos espaços em que atuam na ficção algumas características da globalização real.

No núcleo Rio de Janeiro, a figura do empresário Glauco é fundamental se considerarmos o personagem na estrutura capitalista atual globalizada. O empresário é aquele que tem livre acesso aos dois mundos e aos diversos lugares e personagens: Rio de Janeiro, Miami, São Paulo, Boiadeiros. Representa a visão globalizada dos negócios. Para esse grupo de pessoas ou empresários, a autorização para permanecer em outro país pode ser renovada sempre. Raramente se questiona os direitos dos ricos ou dos bem-educados de viajar. Os que têm uma polpuda conta bancária, os traficantes de armas e drogas, caso de Pimenta e Alex, conhecidos como pessoas que trabalham com importação, bem como os banqueiros que lavam seu dinheiro. Hans Magnus Enzensberger observa que esses personagens "não conhecem preconceitos" e estão acima de qualquer nacionalismo (1992; 42).

Núcleo Pantanal – Boiadeiros. Apesar de o personagem principal ali viver e ser um dos expoentes dos peões boiadeiros, nesse núcleo é o campo, o lado agrário e pecuarista do Brasil que está em destaque. O personagem principal é o Brasil que contraria a imagem do Brasil que até pouco tempo era o único conhecido lá fora, ou seja, o Brasil agrário e pobre. As imagens mostradas, sempre em panorâmicas, são as de um Brasil produtivo e tecnologicamente equipado. Destacam-se as paisagens, a agricultura, o gado e os rodeios. O Brasil Central, produtor de soja, gado e turismo.

Núcleo Miami – A pensão de Consuelo é o outro núcleo de relações. Consuelo é mexicana cuja avó é brasileira, vive em Miami e abriga brasileiros que vão estudar ou trabalhar, portanto, pessoas que têm visto de entrada no país. Mãe de Inezita que conseguiu atravessar a fronteira e chegar a Miami e de outra filha que ainda vive na fronteira com os coiotes esperando o momento de fazer a travessia e chegar até a mãe. Consuelo é a típica mexicana que reforça e procura externar sua identidade nos objetos, nos costumes, nas roupas, na comida, na religiosidade. Esse é efetivamente o núcleo dos diferentes tipos de imigrantes. E onde podemos visualizar os conflitos de identidade típicos do atual sistema capitalista globalizado. Esses são alguns aspectos que ligam os diferentes imigrantes que vivem nos Estados Unidos.

Entre sonhos e fronteiras.

Em O fascínio distante, Garcia Canclini escreve:

> os europeus sempre viram na América Latina o que o racionalismo ocidental reprimiu: prazeres sem culpabilidade, relações fluídas com a natureza que a intensiva urbanização europeia teria sufocado, a exuberância da natureza que envolve a história e alimenta a corrente da vida, como imaginaram Gauguin quando fugiu para o Taiti, Segal para o Brasil, Artaud para o México.

> Coqueiros, mamões e pirâmides, tapiocas, tucanos e turbas, o condor passa e a qualquer momento damos um pulo na selva Lacandona para responder pessoalmente aos e-mails dos zapatistas. (2003 p.82-83)

Se para os europeus esse fascínio se dá ao longe o que a América do Norte representa, nos dias atuais, para os latino-americanos do Sul? Quais são os sonhos que povoam o imaginário do Sul em relação ao Norte?

Certamente não é a América do sonho grandioso do renascimento, nem a relação com a natureza ou com mamões, mas a possibilidade de trabalhar e ganhar dinheiro para sustentar a família num contexto em que "as revoluções tecnológicas e a apropriação cada vez maior das riquezas pelas corporações em detrimento do trabalho" (Magnoli, 2003, p.95) se dá em escala global, levando o desemprego a tomar proporções não imaginadas em todos os lugares do mundo, inclusive nos Estados Unidos.

A América do Norte é o sonho de Sol e de tantos outros latino-americanos retratados por Glória Perez na primeira fase da novela: a luta para atravessar o deserto mexicano até os Estados Unidos em busca de oportunidades. Esse é o princípio de uma trama que traz, em seus muitos conflitos ficcionais, o conflito real de viver ilegalmente num país onde o combate á imigração ilegal tornou-se um tema crucial como em quase todo o mundo desenvolvido. Esse também é o foco central da autora em sua personagem: a de ser uma imigrante ilegal. Através de Sol, Glória Perez mostra que, além do drama romântico da heroína, há um drama pessoal daqueles que vivem a clandestinidade e que só na condição de trabalhador poderá revelar de "maneira mais radical o que significa ser estrangeiro" (García Canclini, 2003, p:110)

Sol, segundo os antropólogos que estudam as migrações interculturais, pertence ao grupo dos imigrantes que fazem seu projeto de vida num determinado país. Para Sol, os Estados Unidos não são apenas a estátua da liberdade aprisionada no objeto Kitsch, mas a terra das oportunidades, e neste sentido julga o Brasil um país degradado e sem saída. Ideia que pode ser acompanhada no diálogo de Sol, ainda no cativeiro dos coiotes, com a outra filha de Consuelo que espera o seu dia de atravessar a fronteira. Ao perguntar para a filha de Consuelo o que ela espera dos Estados Unidos, ela responde que seu desejo é o de reencontrar a família, Sol contrapõe e diz que ela está "indo atrás de oportunidades porque os Estados Unidos são a terra das oportunidades que o Brasil não oferece e para tal, fará qualquer coisa".

No entanto, esse é um sonho complicado e antigo se considerarmos, como nos explica Magnoli:

> que nos Estados Unidos entre os anos de 1980/90 cresceu o número de pessoas que vivem abaixo da linha de pobreza; a destruição de ramos industriais e regiões produtivas caminhando ao lado da disseminação das empresas do futuro; a eliminação de empregos e redução de salários e supressão dos direitos trabalhistas (p.96),

A partir dessa citação dá para entender uma das causas do fechamento das fronteiras e a intensificação do controle da imigração nas últimas décadas e também analisar os diferentes tipos de imigrantes existentes na telenovela e na realidade.

Sol não é o único tipo de imigrante retratado na novela. Fruto das pesquisas e entrevistas feitas em Miami para escrever a novela, Glória Perez apresenta diferentes tipos de imigrantes que vivem nos Estados Unidos. Consuelo e sua famí-

lia e Eva Tudor, a avó de Nick, representam os imigrantes legais e instalados há certo tempo no país, que de acordo com os antropólogos são aqueles que pertencem ao tipo de imigrantes definitivos, de povoação, ligados a um tipo de migração que ocorreu até meados do século XX, quando havia um desligamento daqueles que partiam dos que ficavam (Garcia Canclini, 2003.p.72). Outro tipo são os imigrantes temporários, aqueles que estão estudando ou trabalhando em empresas transnacionais. Na novela, representados pela advogada e pelo marido médico que ganhou uma bolsa de estudos. Além desses existem aqueles relacionados à imigração de instalação variável, intermediária entre as duas anteriores, os transmigrantes que reproduzem suas vidas, seus interesses e suas redes sociais nas duas nações. (Ribeiro, 1998b: 3-4), esse é o caso do empresário Glauco e sua filha Raísa pode ser entendida como o exemplo da turista-nômade para quem a ponte Rio de Janeiro/Miami está diretamente relacionada ao seu tédio.

Sol, na pele de clandestina, sofre por ser uma imigrante indocumentada, terá dificuldade de acesso aos serviços básicos, como o de saúde, será discriminada pela cor da pele e pela língua. Sobre os indocumentados, Garcia Canclini, uma vez mais, nos dá um exemplo esclarecedor.

> Simultaneamente à aplicação do tratado de Livre-Comércio, nos últimos cinco anos criaram-se entraves de todo o tipo à entrada de latino-americanos. A Lei n. 187, aprovada em 1996 na Califórnia, privou aos imigrantes indocumentados o acesso aos serviços básicos, como educação e saúde, obrigou médicos e professores a denunciar às autoridades migratórias os solicitantes de serviços que não mostrarem documentos e estabeleceu a noção de "suspeita razoável" que vulnerabiliza o conjunto de estrangeiros, baseada em dois sinais: a cor da pele e a língua. O argumento para justificar a Lei é a de que os imigrantes indocumentados oneram a economia dos EUA, embora vários estudos da Comissão Nacional para a Reforma mostrem que as contribuições chegam a 10 bilhões de dólares por ano. (2003p.89).

As narrativas se entrelaçam: as dos imigrantes reais com as dos personagens de América, uma vez que as inter-relações entre tempos, espaços e personagens são partes da estrutura narrativa da telenovela. A trama da teia tecida às vidas das personagens dá o colorido necessário. Nesse duplo entrelaçamento: o da trama e o da pesquisa, o da ficção e da realidade, seria interessante atentarmos para a personagem Toni.

Toni é americano, filho de pais brasileiros que moram nos Estados Unidos. Morou durante três anos com a avó no Rio de Janeiro onde conheceu e se apaixonou por Haidée. Na novela, Toni é tradutor de línguas latinas e pode ser um gancho para abordarmos outros aspectos da novela que estão diretamente relacionados com questões que compõem atualmente a realidade globalizada: o problema da identidade. E o interessante do personagem é o fato de ele sintetizar a mistura e o volume de imigrantes que vivem nos Estados Unidos e, apesar de serem aparentemente iguais, conservam a complexidade cultural e linguística.

Embora na trama da novela esse assunto esteja mais fortemente ligado à personagem Consuelo, tratada de maneira cômica, é interessante apontar, dentro dos estereótipos em que a personagem foi construída, o que existe de real e pode ser trazido para o debate em questão.

Consuelo representa uma mexicana que atravessou a fronteira, vive legalmente nos Estados Unidos, mas não aceita o modo de vida americano do norte e procura demonstrar suas origens em várias situações: sua casa é decorada como uma casa mexicana, sua santa, Nossa Senhora de Guadalupe tem um altar no centro da sala, suas roupas são típicas do México tradicional, sua comida é feita à base do condimento mexicano e seu ponto de conflito é a sua filha Inezita. Essa, nascida no contexto de uma estética globalizada, não aceita e não entende as formas de viver e de pensar da mãe. Enquanto Consuelo quer marcar a identidade pela tradição, Inezita "quer ser igual a todos", "não quer ser diferente". Entre a estética da tradição e a estética globalizada, estão as lojas e as revistas de moda, portanto, de consumo, que povoam a imaginação de Inezita. O estranhamento é duplo. As influências são mútuas.

Sobre as identidades existem diferentes narrativas que abordam os conflitos. No entanto, de acordo com estudiosos é difícil defini-las com rigor. O que se sabe sobre identidades indica que elas não têm consistência fora das construções históricas em que foram inventadas e dos processos em que se decompõem ou se esgotam. Nesse aspecto, Nestor Garcia Canclini (2003) concorda com Stuart Hall (1999) em relação às culturas e identidades nacionais como comunidades imaginadas. Para Canclini, as identidades são imaginadas a partir de diversas narrativas, contraditórias entre si e dificilmente sustentáveis quando contrastadas com dados empíricos. Isso porque, segundo Stuart Hall (p: 50) as culturas nacionais são compostas não apenas de instituições culturais, mas também de símbolos e representações. Uma cultura nacional é um discurso – um modo de construir sentidos que influencia e organiza tanto nossas ações quanto a concepção que temos de nós mesmos.

Consuelo, que desde o início se opunha ao modo de vida americano, não se dava conta de que, apesar das questões ideológicas, a incompatibilidade da vida vai se modificando na narrativa que trata das interações e fusões entre as duas culturas e o fato é que se registra uma crescente americanização da cultura na América Latina e, por outro lado, a latinização de algumas áreas dos Estados Unidos, sobretudo o Sul como Califórnia, Texas e Arizona (Garcia Canclini, 2003p. 89/91).

É claro que precisamos considerar a dependência tecnológica, as discriminações, a exploração, a dificuldade dos imigrantes de se sentirem cidadãos. Essa condição de incerteza leva os imigrantes a manterem laços intensos e frequentes com o lugar de origem. A pensão de Consuelo abriga: mexicanos e brasileiros, criando a comunidade mexicano-brasileira. As aproximações podem ser notadas em muitas e diferentes situações, locais e emblemas próprios de cada cultura e que na condição de imigrante em país estrangeiro tende a se reforçar como é o caso da religião: a Virgem de Guadalupe e Nossa Senhora Aparecida convivem entre devotos dos dois países.

Aproximações porque não podemos perder de vista que esse artigo não é um estudo etnográfico ou antropológico, mas uma leitura interpretativa e neste sentido é importante salientar que as aproximações apontadas como parte das relações possíveis que a ficção televisiva permite com questões que o processo de globalização nessa nova etapa do sistema capitalista de produção tem desencadeado estudos em diferentes áreas do conhecimento, mereceriam um aprofundamento e uma discussão mais apurada. É claro também que essas aproximações são possíveis porque foi na realidade que a autora buscou os elementos para sua ficção.

No entanto, é importante reforçar que se nos aspectos sociais e culturais não se trata de dissolver as diferenças e as fronteiras entre ficção e realidade e

nem entre culturas e etnias, porque, seguindo a linha teórica de Garcia Canclini:

> ao relacionarmos as estratégias globalizadoras e hibridadoras com as diversas experiências da interculturalidade, salta aos olhos que, por mais que se forme um mercado mundial das finanças, de alguns bens e circuitos midiáticos, por mais que o inglês se consolide como a ´língua universal´, as diferenças persistem, e a traduzibilidade entre culturas é limitada. (p.114; 115).

Os aspectos sociais e econômicos permitem mostrar como as fronteiras entre ficção e realidade, entre estéticas e linguagens, entre criação e consumo, entre consumo e percepção se diluem quando se trata de produção e fluxo no e para o mercado consumidor.

América entre fronteiras.

Para justificar a afirmação e o título América entre Fronteiras, tomei o capítulo que foi ao ar no dia 7/05/2005.

América desde sua estreia despertou curiosidades, expectativas, desconfortos e conflitos. A curiosidade era pelo que a autora Glória Perez traria de polêmico em América e quais personagens e caminhos suas personagens tomariam. As expectativas eram para ver como a autora conseguiria desenvolver tantas histórias e sub- histórias que deviam interligar seus 60 personagens. Desconfortos porque tirou os telespectadores acostumados aos sets estáticos ou familiares e os lançou em ambientes indefinidos e só reconhecidos pelos seus símbolos: Central do Brasil, Cristo Redentor, Corcovado, no Rio de Janeiro, Coqueiros na orla marítima de Miami, prédios modernos e pós-modernos de Miami e da Avenida Paulista, campos e rios do Pantanal ou as imagens captadas na fronteira do México para acompanhar a trajetória de Sol, tudo e todos fundidos pelas câmeras de Monjardin. Paisagens, imagens e passagens, gravadas em HD (High Definition) que permitiam ao telespectador olhar a televisão pela câmera do cinema, ao mesmo tempo em que criava um dos conflitos que levou a autora a romper com o cineasta, alegando que a crise se deu por problemas de continuidade.

Partindo das explicações que Renata Pallottini (1998) nos dá sobre a estrutura da telenovela, podemos entender porque América pode ser analisada como uma telenovela da era da globalização e porque entre fronteiras. América até o dia 7/05/2005 aparecia frente a um enorme sol vermelho que ao cruzar o deserto do México em direção aos Estados Unidos, deixava ver as muitas fronteiras que as personagens enfrentariam para conseguir seus objetivos e também as fronteiras que se diluiriam justificando a ideia de que a globalização refere-se àqueles "processos atuantes numa escala global, que atravessam fronteiras nacionais, integrando e conectando comunidades e organizações em novas combinações de tempo-espaço, tornando o mundo, em realidade e experiência mais interconectado" (Hall,1999) e, principalmente, justificando a afirmação de que a globalização "é um novo ciclo de expansão do capitalismo como modo de produção e de processo civilizatório" (Ianni,1996).

Embora já conheçamos como as novelas se estruturam, aqui é importante retomar Pallottini e a explicação dessa estrutura. De acordo com Renata cada capítulo dura, aproximadamente, sessenta minutos, dos quais 45 minutos são de ficção, histó-

ria propriamente dita, e os demais são de publicidade, repetições, chamadas, etc. Os capítulos são construídos em segmentos, três ou quatro geralmente, intercalados por pausas para comerciais. É comum que cada capítulo termine com uma situação de expectativa que motive a audiência a prosseguir assistindo à novela. Esse gancho também existe, em menor escala, ao fim de cada bloco, e costuma ser maior no fim do capítulo levado ao ar no último dia da semana.

Até o sábado do dia 07/05/05, tudo acontecia de acordo com as explicações de Pallottini: a sequências dos blocos, intercalados com comerciais, resoluções de algumas situações conflituosas, chamadas e novamente o outro segmento. No entanto, retomando as gravações da novela, podemos acompanhar um exemplo de diluição de fronteiras quando nos damos conta de que os segmentos das tramas continuam nos comerciais que se apropriam da temática da telenovela, que continua na trama, que é apropriada pela propaganda política, que termina com o restabelecimento das fronteiras televisivas e reais. Todos os sessenta minutos formaram uma hora de ficção e realidade.

No dia 7/05/05, começando pela propaganda, em um dos segmentos da novela Sol arrumou um emprego em uma lanchonete e começava a sentir o drama de ser imigrante ilegal. Explorada pela dona, ao mesmo tempo em que limpava o chão e os móveis era chamada para aprender a fritar batatas. Seguindo e repetindo as orientações dadas em inglês, Sol fritava batatas. Comercial. Batatas Rufles. O casal que assistia a TV comia batatas Rufles com molhos. Durante a conversa, o cachorro que dormia ao lado do casal reclamava em inglês e depois o papagaio cantava em italiano. Para o casal, os animais tinham comido os molhos inglês e italiano que acompanhavam a batata, para o telespectador ficava a sugestão/intenção do emissor que dizia para você comer batatas, afinal a heroína da história estava fazendo e você está em frente à TV.

Para além dessas leituras, ficava a leitura do rompimento das fronteiras. Entre outros comerciais, como o da Varig, por exemplo, dizendo que cruzava todos os lugares e espaços com segurança, iniciando outro bloco da novela.

Após o rompimento entre as fronteiras, mesmo que tênues entre ficção seriada e propagandas, as imagens iniciais com a música Soy loco por ti América mostravam na tela da TV, quadros com imagens das cidades globais tratadas na trama da telenovela. Outro segmento e novamente o comercial. Só que desta vez era a propaganda política do Partido Socialista Brasileiro (PSB) que se apropriava das duas linguagens para apresentar seu programa: com o slogan: "Há muitas cidades dentro da mesma cidade" abria a sua propaganda política. Aqui a política se apropriava da ficção para falar de um problema real que é a reforma urbana. Após mostrar no mapa do Brasil o problema da migração interna, ou seja, o número de pessoas que viviam na zona rural e que vieram para as cidades em busca de empregos porque a reforma tecnológica utilizada no campo trouxe, entre outras coisas, o desemprego das massas camponesas e, ao mesmo tempo, o crescimento desordenado e desigual das cidades. Tudo mostrado com a mesma composição da novela: fragmentos de espaços representando, dentro de uma mesma cidade, as outras cidades e seus problemas. Quadro comparativo entre campo/cidade, espaços urbanos desiguais: espaços ricos e espaços pobres numa mesma cidade. A propaganda política se apropriou do tema e das imagens da ficção para abordar, de forma intencional como faz a propaganda, um problema real e sobre o qual a maioria dos partidos políticos não havia se manifestado: a reforma urbana e não apenas a reforma agrária. Muitas cidades dentro de uma mesma cidade que podia ser ampliada para os diferentes espaços urbanos que diluem e acentuam

as diferenças sociais.

Antes de falar do outro bloco, mais para registrar do que discutir, o merchandising que na véspera do dia das mães estava a toda, mostrou em todos os segmentos quase todos os personagens falando ao celular da Claro, é claro, ensinando, inclusive, os tipos de programas de que o celular dispunha na época.

O bloco seguinte apresentava a diferença que representaria a segunda fase da telenovela, ou o fim de uma tentativa de romper com os cânones estéticos e comerciais do gênero. A abertura em que a América era o grande sol vermelho ficou azul. As passagens que sobrepunham imagens/ícones de cada lugar foram achatadas no modelo televisivo e nomeadas. Na tela pequena, o telespectador foi reconduzido para os espaços definidos por imagens e letras: Rio de Janeiro, São Paulo, Boiadeiros, Miami. A experiência do olhar para o múltiplo, para um exercício de reconhecimento dos espaços nas diferenças e nos símbolos próprios de cada país e de cada cultura, foi interrompida.

A ficção que baliza a vida de multidões, e ao mesmo tempo vende quantidades imensas de produtos {...} a telenovela ficou muito mais vinculada aos interesses do capital e, por consequência muito mais sujeita à vigilância de uma determinada moral (Pallottini, 1998; p.71), a uma determinada estética e formato da dramaturgia televisiva e, principalmente, a estética da homogeneidade globalizada.

Segundo reportagens da época, a gravação no mês de agosto teve como um dos cenários a cidade de Barretos onde ocorre o maior e mais rico de todos os rodeios do Brasil e provavelmente da América do Sul. Pensando na interferência da ficção e da realidade e o contrário também, é interessante sabermos que todos os patrocínios e espaços comerciais para o evento da telenovela e do rodeio naquele mês se esgotaram.

Restava-nos acompanhar qual seria o desfecho.

Quando pensamos a telenovela América duas imagens podem vir em nossa a mente: o Cavalo de Tróia ou Toy and Horse de Marcos Ramirez Erre exposto na porta de entrada a San Diego e Tijuana, simbolizando a permeabilidade transnacional que de acordo com Nestor Garcia Canclini, evita o estereótipo da penetração unidirecional das influências culturais, e a sequência das fotos de Sebastião Salgado: Fronteiras que mostram o fechamento das fronteiras ou, no mínimo nos alerta para a reflexão sobre uma pretensa verdade da globalização: a reflexão de que assim como no passado a modernidade de origem europeia tentou igualar todos os homens sob a denominação abstrata de cidadãos, naquele momento de nossa época existia a tentação de imaginar que a globalização unificaria e tornaria a todos semelhantes.

Especificamente no que se refere à telenovela em geral e à América em particular, cabe ao receptor ler entre linhas e imagens, e principalmente, apreender entre as fronteiras, cada vez mais diluídas, o que estava e está sendo cada vez mais delimitado nessa realidade globalizada.

Referências.

BHABHA, H.K. The Location of Culture. London, Routledge, 1994.

CANCLINI. Nestor Garcia. A Globalização Imaginada. São Paulo: Iluminuras, 2003.

FEATHERSTONE,Mike. O Desmanche da Cultura. Globalização, Pós-Modernismo e Identidade. Trad. Carlos Eugênio Marcondes Moura. São Paulo: Studio Nobel: Sesc, 1997.

GIDDES, A. The Consequences of Modernity. Cambridge: Polity Press, 1990.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.

IANNI, Octavio. A Era do Globalismo. São Paulo: Civilização Brasileira, 1996.

MAGNOLI, Demétrio. Globalização. Estado nacional e espaço mundial. São Paulo: Editora Moderna, 2003.

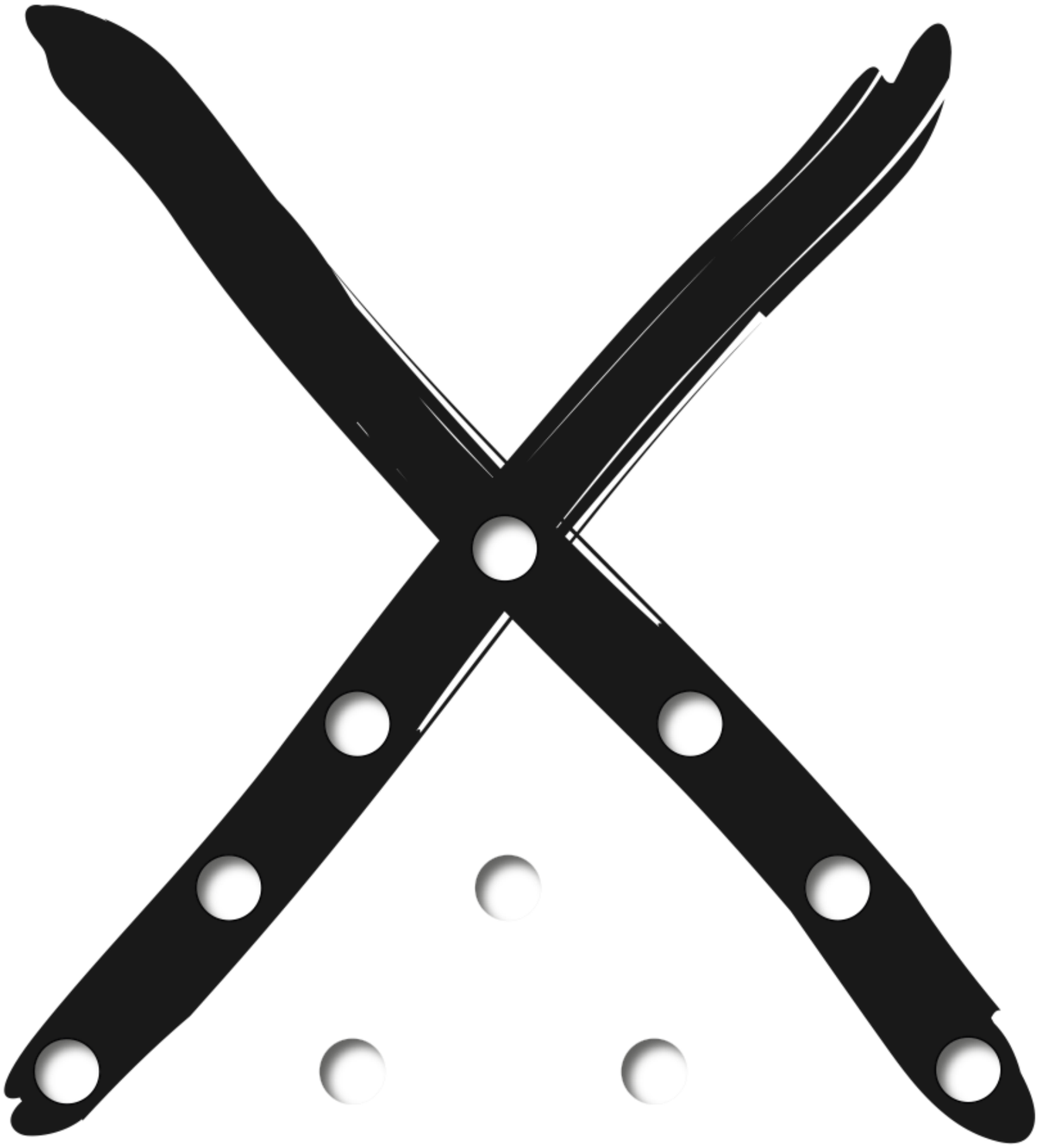
PALLOTTINI. Renata. Dramaturgia de Televisão. São Paulo: Editora Moderna, 1998.

RIBEIRO, Gustavo Lins. Goiânia, Califórnia: vulnerabilidade, ambigüidade e cidadania transnacional. Brasília: UnB, Departamento de Antropologia, 1998a. (série Antropologia, n.235).

América Que Fala Só Um Idioma, in TV & LAZER. O Estado de São Paulo, 13/03/05.

Eu Não Ligo Para os Críticos, Dou Ibope. Entrevista com Glória Perez. In O estado de São Paulo, 13/03/05.

Telenovela: América. — Autora - Glória Perez / Direção - Jayme Monjardim, Marcos Schechtman, Luciano Sabino, Marcelo Travesso, Teresa Lampreia, Frederico Bonani e Carlo Milani. / 14/03/2017 - 05/11/2005. / Capítulos - 203. / Observação. A leitura foi feita a partir das gravações realizadas entre os dias 29/04 e 7/05 de 2005.



SEMINAR

10th

Screenwriters´ (Hi)stories Seminar

THE X-SCRIPT

Cap 1

Personagens, Representatividade e Ações

A personagem através do diálogo: a ação verbal em "O Lobo Atrás da Porta"

LUCAS ANDRIES MENDONÇA DE CASTRO[1] / KETHLEEN FORMIGON GOMES[2]

Resumo: Pretende-se, com este artigo, perceber como a construção e o desenvolvimento dos principais seres ficcionais, Bernardo e Rosa, do longa-metragem brasileiro "O Lobo Atrás da Porta" (2013) se dá por meio da ação verbal, do diálogo. Perceber, além disso, como o diálogo – em roteiros de ficção para o cinema – é utilizado com fins não apenas expositivos, mas também como meio de desenvolvimento das personagens. Aspectos como o texto e o subtexto, o dito, o não dito e o indizível, explorados nos livros do estudioso norte-americano em roteirização Robert McKee, serão a principal base para a análise. A escolha de "O Lobo Atrás da Porta" (2013), escrito e dirigido por Fernando Coimbra, deu-se uma vez que toda sua narrativa é calcada na elucubração de personagens e na tentativa do público em compreender o porquê de as protagonistas tomarem as atitudes que, de fato, tomam. É, muitas vezes, por meio do diálogo que as relações, em tal filme, tornam-se mais claras – e, consequentemente, os amores, desamores e motivações de tais seres ficcionais também tornam-se claros. O filme, além disso, faz parte de uma nova e importante fase do cinema nacional e é rico no que diz respeito ao assunto aqui abordado.

Palavras-chave: Diálogo; personagem; roteiro; cinema.

Abstract: This article aims to understand how the construction and development of the main fictional beings, Bernardo and Rosa, of the Brazilian feature film "O Lobo Atrás da Porta" (2013) takes place through verbal action, through the dialogue. Understand, moreover, how the dialogue - in fiction scripts for cinema - is used not only for expository purposes but also as a means of character development. Aspects such as the text and the subtext, the said, the unspoken, and the unspeakable, explored in some of the books of American scriptwriting teacher Robert McKee, are going to be the main basis for the analysis. The choice of the movie "O Lobo Atrás da Porta" (2013), written and directed by Fernando Coimbra, was given that his whole narrative is based on the creation of characters and the publics attempt to understand why the protagonists take the actions that, in fact, they do. It is often through dialogue that the relationships in this particular

1 Graduando em Jornalismo pela Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, com estudos voltados à roteirização de ficção para o cinema. E-mail: lucas.andmencas@yahoo.com.br; lucasandriesmencas@gmail.com.
2 Graduanda em Rádio, TV e Internet pela Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. E-mail: kethformigon5@gmail.com.

movie become clearer - and consequently the affections, disaffections and motivations of such fictional beings also become clear. The film, moreover, is part of a new and important phase of Brazilian cinema and is rich with regard to the subject discussed here.

Key words: Dialogue; character; script; cinema.

Introdução

A partir do lançamento e do sucesso de público do "talkie" "O Cantor de Jazz" (1927), o cinema passou a também compreender dentro de sua banda sonora o diálogo falado. Tal fato não só alterou a maneira como os filmes eram consumidos, como modificou também o processo de produção cinematográfica como um todo. Nada podia fazer barulho dentro do set: o diretor não podia dirigir como dirigia, falando durante as gravações; equipamentos de luz barulhentos tiveram de ser repensados; atores e atrizes cujas vozes eram consideradas como ruins estavam fora; até a câmera teve de ser colocada dentro de uma "caixa" – ou blimp – para não atrapalhar.

O processo de se pensar um roteiro de ficção para o cinema não ficou para trás e teve que ser alterado – ele teria de contar agora com a comunicação verbal por meio da linguagem oral. Havia, então, a possibilidade de as histórias serem agora contadas, ditas. Com o tempo e com a evolução das narrativas, o diálogo tornou-se um dos muitos meios de se fazer progredir a história e de aprofundar seu desenvolvimento.

Como afirma Robert McKee, o diálogo pode ser – em um nível superficial – dividido em texto e subtexto. O texto corresponde ao que é de fato dito, ao passo que o subtexto é o que há por baixo dessa superfície. Essa camada mais profunda de informação proporciona um melhor desenvolvimento das personagens, a maior nitidez desses seres ficcionais para o espectador e, consequentemente, um maior nível de empatia é estabelecido entre personagem e público.

O diálogo ganha, desse modo, meios de se tornar um campo de prática e estudo quase à parte dentro da roteirização de ficção para produtos audiovisuais.

Busca-se com este artigo perceber como se dá a construção desses seres ficcionais a partir de sua expressão verbal, de sua ação verbal. Entender, ademais, como o diálogo é utilizado com fins não apenas expositivos, mas também de desenvolvimento – dentro e fora da estrutura fílmica – de personagem. Para isso, o longa-metragem brasileiro "O Lobo Atrás da Porta" (2013), de Fernando Coimbra, foi escolhido para análise, uma vez que toda sua narrativa é baseada na elucubração das personagens e na tentativa do público em compreender o porquê de as protagonistas tomarem as atitudes que tomam. O filme, além disso, faz parte de uma nova e importante fase do cinema nacional.

O filme e as personagens

"O Lobo Atrás da Porta" (2013), longa-metragem escrito e dirigido por Fernando Coimbra, narra a história de dois amantes, Bernardo e Rosa. Quando Clarinha, a filha de Bernardo com sua esposa – Sylvia –, é sequestrada da escola em que estuda, uma investigação é iniciada pela polícia. Assim, Bernardo, Sylvia e Rosa são interrogados pelo Delegado. Os depoimentos dos três passam, então, a tecer a trama de amor passional dos amantes.

Descobre-se, através de flashbacks, toda a trama anterior: Bernardo, descontente com seu casamento, conhece Rosa e eles começam a "namorar". Rosa não fazia ideia de que o homem era casado. O relacionamento começa a durar e Bernardo tenta equilibrar as duas mulheres, mantendo-as sem que uma tenha conhecimento da outra.

Rosa, apaixonada, decide fazer uma visita a Bernardo em seu trabalho. Não o encontra lá, então pede informação a um trabalhador – ele afirma que Bernardo estava fora, com a mulher e com a filha. O universo de Rosa vira de ponta cabeça em um instante: há um segundo, ela estava ficando com Bernardo; agora, ela era amante. Ela confronta Bernardo, que se esquiva, prometendo que não mentirá mais dessa maneira e pedindo para mesmo assim continuarem juntos. Ela assente, mesmo sem gostar, e aceita permanecer como amante. Por enquanto.

A partir de então, Rosa tenta se aproximar da família de Bernardo, Sylvia e Clarinha – fingindo ser Sílvia, com "i". Quando o homem descobre que isto estava a acontecer, confronta Rosa. Ele age violentamente, ameaçando – inclusive – a estuprá-la. Bernardo não o faz, mas se afasta dela.

Depois de algum tempo, Rosa descobre que está grávida dele, que não aceita a situação. Briga com Rosa e comenta que ela teria que abortar se isso fosse mesmo verdade (e não uma loucura motivada pelo ciúme). Rosa decide que terá o bebê, Bernardo querendo ou não, assumindo ou não. Ao saber disso, Bernardo dirige até a casa da amante, convidando-a a acompanhá-lo a um médico, alegando que queria apenas checar se estava tudo certo com a criança; ele promete não a machucar, ele não mentiria para ela. Aquilo era para o bem do filho dos dois. Ela aceita.

Era, porém, mentira. Em conluio com Bernardo, o médico dopa Rosa e aborta o bebê. Quando volta para casa, Rosa está destruída, até as bases. Como vingança, Rosa sequestra Clarinha – a filha de Bernardo e Sylvia –, utilizando sua proximidade com a menina para tal. Usando um revólver, Rosa atira na menina e, horas depois, é presa.

O filme acaba aí.

É importante para a análise que se segue que tenhamos em mente dois aspectos:

O primeiro deles é o apresentado por Anatol Rosenfeld (2009). O estudioso distingue as personagens, seres ficcionais, das pessoas, seres reais. Tal distinção se daria, consoante o autor, uma vez que o meio é limitado. Ou seja, as personagens são limitadas pela oração (no caso do cinema, pela imagem e pelo som – cujas construções e potenciações são finitas), ao passo que os seres reais não são restringidos pela vida, que conta com possibilidades surpreendentes e sem conta.

A personagem é ainda delimitada por ser recorte de situações – que provêm da vida – determinadas pelo intelecto finito de um escritor.

Desse modo – e com as informações expositivas sobre os seres ficcionais estrategicamente posicionadas na estrutura do roteiro –, a personagem torna-se muito mais coerente (e, consequentemente, mais nítida) ao espectador – ainda mais quando comparada a qualquer outro ser real (ROSENFELD, 2009).

O segundo aspecto diz respeito à distinção entre a Personagem e sua Caracterização, abordada por Robert McKee (2006). Segundo ele, a Caracterização pode ser definida como "a soma de todas as qualidades observáveis de um ser humano, tudo o que pode ser descoberto através de um escrutínio cuidadoso" (MCKEE, 2006, p.105). De forma geral, tudo aquilo que forma externamente o ser ficcional: gênero, sexualidade, aparência física, sotaque, em qual casa optou viver, qual carro escolheu

para dirigir, qual trabalho tomou para si, sua personalidade, história pregressa, entre outros. Basicamente, "todos os aspectos da humanidade que podem ser conhecidos quando tomamos nota sobre alguém todo dia" (MCKEE, 2006, p.105).

Já a Personagem é o que está "sob a superfície da caracterização" (MCKEE, 2006, p.106) – quem esta "pessoa" realmente é. Ela é gentil ou manipuladora? Sincera ou mentirosa? Leal ou traiçoeira?

Para o autor, a Personagem só submerge de fato quando é forçada a tomar uma atitude ou decisão – sob pressão – a fim de atingir sua necessidade dramática, seu objetivo. A pressão é importante. Decisões sem risco pouco significam. Assim, quanto maior for a pressão, maior também será o conhecimento que o público ganhará acerca da verdadeira face da personagem – e ela se tornará, consequentemente, mais autêntica, mais coerente em relação a si mesma (MCKEE, 2006).

Com estes dois conceitos em mente (e com a visão "privilegiada", mais nítida, sobre as personagens), podemos nos aprofundar um pouco mais nos seres ficcionais que permeiam "O Lobo Atrás da Porta" (2013). Inicialmente, a caracterização que possuímos de Bernardo é a do "pai de família" – frase que sintetiza bem seu exterior. Ele é o típico "chefe" de uma humilde família carioca. É fiscal em empresa de transporte público. Essa caracterização de Bernardo é desconstruída ao longo do filme.

Rosa também tem sua caracterização. É solteira, desempregada (mas trabalhou algum tempo como atendente de telemarketing), mora com os pais. Quando conheceu Bernardo, disse que se chamava Dália – tentando alterar um pouco sua caracterização a fim de não revelar a verdade ao então desconhecido –, mas desmentiu logo depois.

Percebemos, com o passar do longa-metragem, que Bernardo e Rosa são construídos – por baixo da caracterização – como mentirosos, manipuladores e ciumentos. O homem gosta de Rosa, mas a obriga a abortar (acabando com a vida do próprio filho); Rosa ama Bernardo, mas para se vingar sequestra Clarinha e a assassina.

Por baixo da caracterização, é quase como se esses dois fossem a mesma personagem… Quase.

Outros dois seres ficcionais (de menor magnitude, porém que contribuem para o avanço da narrativa) estão presentes na história – Sylvia e o Delegado que comanda a investigação. O desenvolvimento deles é menor e quase não possuímos a chance de saber muito mais sobre eles; podemos, porém, observar suas caracterizações.

Sylvia encontra-se na situação de esposa de Bernardo, desempregada e cheia de incertezas em relação a si mesma e ao que acontece dentro de sua família (principalmente no que se refere ao marido).

O Delegado, por sua vez, pode ser considerado quase como um artifício de roteiro. Ele avança, sim, a história (é ele quem força as outras personagens a narrarem seus pontos de vista dos eventos, desencadeando os flashbacks – que, em última análise, são o filme), porém quase não possui desenvolvimento próprio. Seu propósito é mediar e ligar, no presente, as outras personagens. O Delegado não sofre nenhuma mudança durante a trama, nem qualquer parte da narrativa lhe diz respeito diretamente, porém seu olhar é o mesmo do ponto de vista do público, tentando desvendar o sequestro da menina e entender o que se passa, de fato, entre Bernardo, Rosa e Sylvia.

Ele, entretanto, possui uma voz própria – o que McKee (2018) considera importante, durante a escritura de roteiros, para que as personagens não se tornem

unidimensionais durante a ação verbal e não percam sua credibilidade (inerente ao contrato da suspensão voluntária da descrença) com o espectador.

A ação verbal

Mas como podemos perceber quem as personagens são através do diálogo?

Primeiro, é mister compreender que a ação, em roteirismo, pode ser dividida em três tipos: a física, a verbal e a mental. A ação verbal (o diálogo/monólogo) é concretizada como reação à pressão de uma ação anterior – e gerará uma nova reação, posterior. Diálogo é ação e reação (MCKEE, 2018).

Por conseguinte, o diálogo pode auxiliar a entender melhor, pela análise do texto e do subtexto, quem a personagem é. Esses dois termos, provenientes do teatro, são também explorados por Robert McKee, que os sintetiza muito bem:

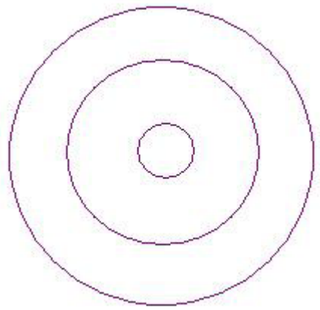
> Texto significa a superfície sensorial de uma obra de arte. No cinema, isso significa as imagens na tela e a trilha sonora de diálogos, música e efeitos sonoros. O que vemos. O que ouvimos. O que as pessoas dizem. O que as pessoas fazem. Subtexto é a vida sob essa superfície – pensamentos e sentimentos tanto conscientes quanto inconscientes, escondidos pelo comportamento.
>
> Nada é o que parece. O princípio pede a ciência constante do roteirista sobre a duplicidade da vida, seu reconhecimento de que tudo existe em pelo menos dois níveis e que, portanto, ele deve escrever uma dualidade simultânea: primeiro, ele deve criar uma descrição verbal da superfície sensorial da vida, visão e som, atividade e conversa. Segundo, ele deve criar o mundo interno do desejo consciente e inconsciente, ação e reação, impulso e id, imperativos genéticos e experimentais. Como na realidade, agora na ficção: ele deve encobrir a verdade com uma máscara viva, os verdadeiros pensamentos e sentimentos dos personagens sob o que dizem ou fazem. (MCKEE, 2006, p.239-240)

McKee (2018) aprofunda, ainda, estes termos referentes ao diálogo, transcendendo-os em Dito, Não Dito e Indizível.

O Dito corresponderia ao texto: evidentemente, aquilo que as personagens dizem – seja para elas mesmas, para outras personagens ou para o espectador –, a camada mais superficial do diálogo. Já o Não Dito relaciona-se com o subtexto consciente: aquilo que as personagens, devido às diversas situações em que podem se encontrar, conscientemente calam – aquilo que escolhem não dizer. O Indizível, por fim, faz referência ao subtexto inconsciente: tão profundo e escondido, quase ao nível dos sentimentos, que as personagens não possuem ciência que calam (MCKEE, 2018).

O autor divide o Dito, Não Dito e Indizível na figura a seguir:

Figura 1: O Dito, o Não Dito e o Indizível



Fonte: Imagem retirada da Internet

O Dito corresponde à camada mais superficial; o Não Dito, à camada do meio; o Indizível, por sua vez, à camada mais interior (MCKEE, 2018).

A fim de compreender como esses conceitos estão presentes em "O Lobo Atrás da Porta" (2013) e como auxiliam na construção – para o espectador – de Bernardo e de Rosa, uma cena foi analisada. É importante destacar que, a fim de se manter a formatação Master Scenes, escolheu-se adicionar os trechos em forma de imagem, escrito como está no filme[3]. Decidiu-se, além disso, calcar a análise em uma aplicação mais direta dos conceitos, já explicitados, de Robert McKee acerca do Dito e do Não Dito, buscando perceber como se deu a construção desses seres ficcionais através de seu expressar verbal.

Tal cena, por fim, foi escolhida por funcionar em certo sentido como uma anunciação. Nela, há o primeiro confronto entre as protagonistas do longa-metragem – é onde o conflito entre os dois torna-se melhor visível, plantando as sementes de desenvolvimento de personagem que ressoarão pelo resto da narrativa e culminarão no clímax. Ainda assim, é apenas uma cena. Outras poderiam ser analisadas e resultados semelhantes poderiam ser atingidos.

3 Como o roteiro original não foi encontrado, escolheu-se escrever o trecho como está no filme e colocá-lo em imagens, a fim de se manter a formatação Master Scenes, no artigo.

É imprescindível, também, entender primeiro em que pé eles estão antes de essa cena ter início. Na cena anterior, Rosa vai fazer a Bernardo uma visita em seu trabalho. Ela encontra um dos colegas de trabalho de Bernardo, que a informa que o homem não se encontra – está com a esposa e com a filha. Até então, Rosa não sabia que ele era casado.

Rosa possuía uma expectativa, que é quebrada quando descobre a realidade. Isto abre para a mulher uma brecha, levando seu valor relacionamento do positivo (de "namorada" de Bernardo) para o negativo (amante dele). Esse é um evento que desequilibra a vida de Rosa. É uma pressão: agora, para manter (ou retornar a) o equilíbrio, Rosa deve tomar uma atitude (uma ação, seja ela física, mental ou verbal). A fim de atingir sua necessidade dramática, a mulher toma a decisão que, no momento, a obriga a gastar menos energia – proporcional à pressão que teve – e confronta verbalmente Bernardo (MCKEE, 2006).

A seguir a análise da cena:

Rosa confronta Bernardo perguntando: "Por que tu mentiu pra mim?". Ela se expressa dessa maneira por evidentemente sentir-se usada pelo homem, por conta das mentiras dele. Sua sentença "Ia ficar me comendo, né?" poderia muito bem ser substituída por "Ia ficar me usando, né?" ou "Ia ficar me enganando, né?". O sentido permaneceria o mesmo; não permaneceria, contudo, o subtexto. O não dito se transformaria em dito, tornando o diálogo superficial e vazio, sem a personalidade de Rosa.

Ter sido usada de tal modo por Bernardo demonstra, ainda, que ele possui pouca consideração por ela. Rosa não significa o que acreditava significar. Talvez ela até não signifique coisa alguma… e Rosa não gosta disso. Ela não aprecia nem

um pouco ser a amante.

Figura 2: Primeiro trecho da cena

INT. APARTAMENTO - DIA

Rosa está enconstada na parede, pensativa. Ao fundo, Bernardo prepara uns *drinks*.

Bernardo se aproxima, um copo em cada mão, cigarro entre os dedos. Ele a beija, entrega um copo a Rosa e, com o seu, faz um brinde.

Os dois bebem.

Eles trocam o cigarro, fumam, e se beijam. Bernardo sopra fumaça no rosto de Rosa. Ela sorri.

Bernardo a beija novamente.

ROSA
Por que que tu mentiu pra mim?

BERNARDO
Eu? Menti pra você? O quê?

ROSA
Falou que morava com a mãe. Doente... Eu sei que tu tem mulher e filha pequena.

BERNARDO
Não queria te perder, Rosa. Achei que se eu contasse logo de cara assim, você ia se afastar de mim. Só por isso. Desculpa. Eu não menti, eu só... não ia te contar agora.

ROSA
Ia contar quando? Hein? Ia ficar me comendo, né? Até enjoar... Aí depois ia contar.

Fonte: Compilação do autor

Bernardo, então, nega a acusação da amante, buscando contornar a situação que o exila de seu próprio equilíbrio. Para ele, estava tudo bem com Rosa momentos atrás. O homem a chama ainda de Dália, invocando a identidade que Rosa fingiu ter quando os dois se conheceram, em uma situação de flerte, mais instigante do que o momento que passam agora.

Figura 3: Segundo trecho da cena

ROSA
Ia contar quando? Hein? Ia ficar me comendo, né? Até enjoar... Aí depois ia contar.

BERNARDO
Nada disso. Eu gosto de você, muito, Dália. Eu acho que nosso encontro não foi à toa. Gosto muito de você, mesmo, eu não queria perder a oportunidade. Só isso.

Fonte: Compilação do autor

"E a tua mulher?" – é o tema que realmente importa a Rosa.

Figura 4: Terceiro trecho da cena

ROSA
E a tua mulher?

BERNARDO
Que que tem a minha mulher?

Fonte: Compilação do autor

Bernardo conta, então, uma meia verdade à amante. Ele é parcialmente sincero – é, inclusive, interessante que fisicamente o homem deixa o quadro, afastando-se de Rosa, que fica sozinha por um momento. É como ela se sente. Sozinha. Em dúvida em relação à fidelidade de Bernardo. O homem, porém, retorna para o quadro, tentando não perder nem a amante, nem a esposa.

Ele é uma personagem que McKee (2006) chama de complexa: possui duas esferas de objetivo, de desejo. A primeira delas é consciente – manter a esposa, o casamento e o equilíbrio que sua vida possui. Ele deseja a manutenção de sua Caracterização como "pai de família". O homem possui, entretanto, um desejo que é inconsciente -contraditório ao desejo consciente -, manter a amante. Ter outra pessoa é, em um nível mais profundo, acabar com o próprio casamento. Sem saber, Bernardo procura desfazer sua relação com Sylvia, mesmo que por alguns momentos.

Seus desejos são contraditórios e, por isso, ele se mantém pacífico nesse momento. Bernardo não nega amar a esposa (e realmente ama, o que é negativo para Rosa), porém também não dispensa a amante (ele afirma querer ficar com ela, positivo para Rosa). "Vamos ficar juntos", ele pede; porém, acrescenta "eu não sei o futuro, eu não sei nada disso".

Com essa resposta de Bernardo, Rosa decide esperar que Bernardo tome uma atitude em relação ao triângulo amoroso no qual se encontram.

Figura 5: Quarto trecho da cena

ROSA
Tu gosta da tua mulher?

Bernardo hesita. Ele se afasta de Rosa, suspirando, sem saber o que falar.

Ela espera. Ele, então, se aproxima.

BERNARDO
Rosa, eu amo a minha mulher. Eu não sei o que vai acontecer daqui pra frente com nós dois, mas eu quero muito você. Eu quero curtir isso, eu quero ficar com você, eu não sei o futuro, eu não sei nada disso. Deixa rolar. Vamos ficar juntos... É gostoso. A gente curte. Eu não ia... Eu não ia mentir pra você. Mesmo... Hum?

Fonte: Compilação do autor

A amante afirma: "Eu não gosto de mentira". Em seu subtexto, porém, ela diz: "Eu não gostei que você tenha mentido para mim, Bernardo". O roteirista utiliza, então, o que McKee (2018) intitula triálogo – ou seja, o diálogo (entre duas pessoas) ancorado por um terceiro (tri-) elemento. A mentira, nessa cena, consiste em um elemento que triangulará o diálogo de Bernardo e Rosa. Enquanto eles textualmente falam sobre a mentira, "subtextualmente" dizem sobre si mesmos.

Podemos inferir que Rosa não aprecia nem um pouco que Bernardo tenha mentido para ela, não aprecia ter sido enganada por ele e muito menos gosta de estar na

posição de amante. Bernardo, por sua vez, não necessariamente preza ter mentido… mas o fez assim mesmo.

Talvez a amante não signifique mesmo o que imaginava significar para ele. Bernardo gosta de Rosa, porém não necessariamente a ama.

Figura 6: Quinto trecho da cena

ROSA
Eu não gosto de mentira.

BERNARDO
Nem eu.

Fonte: Compilação do autor

Ao confrontar Bernardo, como já foi explicitado, Rosa escolhe agir da maneira que mais conserve suas energias. Essa sua ação prevê uma reação do amante, Rosa espera um certo tipo de reação. A resposta que Bernardo dá, contudo, certamente não atende às expectativas da mulher. Tal diferença entre a expectativa da personagem e a realidade é o que McKee (2006) chama de Brecha.

A brecha que se abre para Rosa quando Bernardo não a assume e a posição de amante é mantida força a mulher a tomar, então, uma segunda atitude (uma outra ação que requererá da personagem um esforço um pouco maior do que a anterior para atingir sua necessidade dramática).

Rosa decide, desse modo, que esperará por Bernardo – até ele (possivelmente) resolver, no futuro, qual das duas mulheres vai escolher. Rosa afirma: "Eu não me importo em ser tua amante", porém evidentemente importa-se. Ela quer, na realidade, dizer que vai aceitar tudo isso, que "a gente vai continuar junto", uma vez que não quer perder Bernardo.

Isso tudo "por enquanto".

O "por enquanto" explicita para Bernardo e para o público que a posição de não-mulher-de-Bernardo se tornará, mais cedo ou mais tarde, insustentável para ela. No nível mais profundo, no indizível, Rosa ama Bernardo… e o quer para ela.

Rosa tenta ainda provocar o homem, testando-o. Ela diz: "Depois eu não sei o que vai acontecer… se eu ainda vou querer…".

Bernardo reage, testando de volta, com um "É?". Isso subtextualmente remete a "É assim que vai ser?". Rosa retruca: "É" – "É assim que vai ser".

Figura 7: Sexto trecho da cena

ROSA
Eu não me importo em ser tua amante. Por enquanto. Depois eu não sei o que vai acontecer... se eu ainda vou querer...

BERNARDO
É?

ROSA
É.

BERNARDO
É.

Fonte: Compilação do autor

"Tu não vai mais mentir pra mim", Rosa pede. Uma vez mais temos o triálogo, enriquecendo o subtexto da cena: quando conversam sobre mentiras dizem, em um nível mais profundo, de si mesmos. Rosa busca extrair do homem um compromisso (necessidade sintomática de Rosa não desejar ser apenas amante). Rosa precisa ter de Bernardo a certeza de que ele não "mentirá" para ela novamente. Ou seja, o compromisso de que Bernardo não mais proporcionará qualquer evento na narrativa que levará de novo o valor relacionamento dos dois para o negativo – no caso, o valor cairia, inclusive, para o duplo negativo.

Bernardo cede e entrega a Rosa seu compromisso, o que ela deseja… porém, ele mente.

Figura 8: Sétimo trecho da cena

ROSA
Mas eu quero que tu me prometa uma coisa.

BERNARDO
O que você quiser...

ROSA
Tu não vai mais mentir pra mim.

BERNARDO
Eu não vou mais mentir pra você, eu prometo.

Fonte: Compilação do autor

Figura 9: Oitavo trecho da cena

ROSA
Nem vai deixar de me ver.

BERNARDO
Nunca. Pequena, eu nunca vou deixar de te ver. Mesmo. Eu quero você...

Fonte: Compilação do autor

Rosa tenta, depois disso, ter relações sexuais sem proteção com Bernardo. Ele hesita, porém acaba aceitando. É uma atitude da amante, que – talvez consciente, talvez inconsciente – busca engravidar do homem e, assim, preencher uma outra caracterização (que não é a dela) – a de mulher de Bernardo. Significa ainda, psicanaliticamente, que a barreira que os afastava de uma relação séria (não mais a casual, onde não há plena confiança um no outro) é retirada.

A personagem atrás da caracterização

Através da análise feita, podemos inferir que as personagens Bernardo e Rosa – por baixo de suas respectivas caracterizações – são grandemente parecidos. Sob pressão, ambos tomam, no final, as mesmas atitudes (apesar de as motivações ainda

serem distintas): Bernardo sequestra Rosa e a força a abortar, ao passo que Rosa sequestra a filha de Bernardo e a assassina.

É quase como se os amantes fossem dois lados da mesma moeda, duas forças de igual valor que colidem durante o longa-metragem, seja para o bem ou para o mal.

É interessante, ainda, aprofundarmos em como funcionam as caracterizações deles: Bernardo mostra-se como "pai de família", como honesto trabalhador, para Sylvia e para o Delegado e para o espectador. Porém, quando conhece a amante, mostra-se carinhoso, sorridente – solteiro. Com o tempo (e com os problemas em manter as duas relações), acaba tornando-se violento e abusivo. Conhecemos durante o filme pelo menos três Bernardos – ou três variações distintas de caracterização para a mesma personagem, que aparecem de acordo com os sentimentos, interesses e necessidades dele (ou seja, umas caracterizações são mais próximas da verdadeira personagem em relação a outras).

Com Rosa o mesmo ocorre, em um nível ainda mais latente. Ao conhecer Bernardo, a mulher finge se chamar Dália e só depois passa a ser para ele Rosa, seu verdadeiro nome. Quando tenta aproximar-se de Sylvia, Rosa transveste-se de Sílvia – o nome que escolhe corrobora com a interpretação de que ela tenta também aproximar-se da caracterização de esposa de Bernardo. Rosa literalmente muda seu nome, juntamente com sua caracterização, ao longo do filme.

Suas caracterizações são bastante voláteis. Por isso, é complicado para o espectador e para as outras personagens que rodeiam Bernardo e Rosa entenderem quem esses dois realmente são e onde suas fidelidades estão, apesar de ainda manterem-se nítidos. Eles expressam energias do arquétipo que Christopher Vogler (2007) intitula Camaleão.

Tal arquétipo, consoante o autor, é marcado pela mudança "de aparência e humor, e é difícil para o herói e para o público defini-los. Eles podem enganar o herói ou mantê-lo em dúvida, e sua lealdade ou sinceridade sempre é questionável" (VOGLER, 2007, p.104). Acrescenta ainda que "Os heróis com frequência encontram figuras, muitas vezes do sexo oposto, cuja característica principal é que parecem mudar constantemente a partir do ponto de vista do herói" (VOGLER, 2007, p.103).

As energias citadas, quando combinadas, provocam nas protagonistas de "O Lobo Atrás da Porta" (2013) outras energias, a do animus e da anima. Esses conceitos, explorados por Vogler, são provenientes das teorias psicológicas do suíço Carl Gustav Jung. Segundo Vogler, o animus corresponderia ao "elemento masculino no inconsciente feminino, o conjunto de imagens positivas e negativas de masculinidade nos sonhos e fantasias de uma mulher" (VOGLER, 2007, p.104). Já a anima seria o correspondente feminino no inconsciente masculino.

> Também podemos nos deparar com animus e anima na realidade. Normalmente, procuramos pessoas que se combinem com nossa imagem interna do sexo oposto. Com frequência, imaginamos a semelhança e PROJETAMOS em alguma pessoa inocente nosso desejo de uni-lo com anima ou animus. Podemos cair em relacionamentos nos quais não enxergamos o parceiro claramente. Em vez disso, vemos anima ou animus, nossa noção interna do parceiro ideal projetada em outra pessoa. Com frequência passamos relacionamentos inteiros tentando forçar o parceiro a se encaixar em nossa PROJEÇÃO. (VOGLER, 2007, p.105)

Por serem assim tão similares, Bernardo e Rosa podem ser considerados, por

conseguinte, como animus e anima um do outro. Bernardo corresponderia ao masculino de Rosa e Rosa ao feminino de Bernardo… exatamente como dois lados de uma mesma moeda. Eles vivem, se atraem, colidem e se destroem com a mesma potência.

Conclui-se que o roteiro de "O Lobo Atrás da Porta" (2013) explora ao longo da estrutura fílmica a dualidade de personagens que, dentro da narrativa proposta, não poderiam existir um sem outro. Assim, através do diálogo, as personagens são construídas e os conflitos avançam de forma potente, sequência a sequência, cena a cena.

Considerações

O estudo de um filme brasileiro, à luz das considerações e conceitos de Robert McKee, buscou perceber como se dá a construção e o desenvolvimento das personagens no roteiro cinematográfico através do diálogo – da ação que se dá verbalmente –, apontando ainda a complexidade presente nos principais seres ficcionais de "O Lobo Atrás da Porta" (2013), de Fernando Coimbra.

De maneira geral, acreditamos que o diálogo é, nesse filme, essencial para a melhor compreensão das personagens por parte do espectador. Acreditamos também que o diálogo possui, de forma geral, importante papel para o desenvolvimento das personagens durante o processo da escritura de um roteiro de ficção. Inclusive, porque podemos perceber o quanto a elucubração de seres ficcionais pode estar intrincada ao estudo da psicologia, de seres reais.

A cena escolhida para a análise é representativa porque marca o primeiro confronto entre Bernardo e Rosa, as protagonistas do longa-metragem – é onde o conflito entre dois torna-se proeminente. É apenas uma cena, porém outras poderiam ser analisadas e conclusões semelhantes poderiam ser encontradas.

Há a possibilidade, ainda, de a análise aqui presente ser estendida a inúmeros outros produtos audiovisuais, respeitando as especificidades de seus formatos e narrativas propostas, de modo a auxiliar o conhecimento na roteirização de diálogos e na criação de seres ficcionais.

Referências

FIELD, Syd. Roteiro: os Fundamentos do Roteirismo. Curitiba: Arte & Letra, 2014.

MCKEE, Robert. Diálogo: a Arte da Ação Verbal na Página, no Palco e na Tela. Curitiba: Arte & Letra, 2018.

MCKEE, Robert. Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte e Letra, 2006.

O LOBO Atrás da Porta. Direção de Fernando Coimbra. Rio de Janeiro: Gullane, 2013. DVD (101 min).

ROSENFELD, Anatol. Literatura e personagem. In: CANDIDO, Antonio et al. 11.ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.

VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor: estrutura mítica para escritores. São Paulo: Aleph, 2007.

Análise da personagem Eddie Morra na obra fílmica "Sem Limites"

THIAGO PEREIRA DA COSTA[1]

Resumo: Este artigo busca fazer uma análise da personagem Eddie Morra do filme "Sem Limites" que, embora seja de 2011 continua sendo bastante atual e relevante. O filme é baseado no livro "The Dark Fields", de Alan Glynn, e é estrelado pelo ator Bradley Cooper. O longa dá vida a um escritor, personagem protagonista da obra cinematográfica dirigida por Neil Burger, que passa por uma fase complicada em um período da sua vida e sofre de bloqueio criativo, desânimo e problemas financeiros. Porém, tudo começa a mudar quando Eddie Morra reencontra seu ex-cunhado, andando pela rua. Ao falar de seus problemas pessoais, seu ex-cunhado, lhe oferece uma droga que está em fase experimental, chamada NZT, porém o que mal ele sabia é que, ao tomá-la, sua vida mudaria completamente, acionando todo o seu potencial cerebral. Eddie chega ao ponto mais alto de sua carreira, tornando-se uma pessoa bem-sucedida e ganha muito dinheiro, utilizando essa droga. Entretanto, como nem tudo pode ser perfeito nas obras ficcionais e nos roteiros criados por Neil Burger, o uso contínuo da droga acaba causando um colapso em Eddie e colocando-o em muitos problemas. O objetivo deste artigo é o de explicar o perfil psicológico dessa personagem e sua caracterização em algumas cenas do filme, que estão relacionados aos reflexos no espaço e ao seu entorno pelo uso contínuo da droga, pois a ideia é mostrar como o NZT também organiza sua vida externa, da mesma maneira que aumenta seu potencial lógico e de raciocínio. Dessa forma, definem-se categorias de análise durante algumas cenas do filme, assim como o foco narrativo, o tempo da narrativa e a personagem cinematográfica.

Palavras-chave: Personagem; Perfil psicológico; Foco narrativo; Tempo.

Abstract: This paper looks for an analysis of the character Eddie Morra from the film Without Limits, which, although it is from 2011, remains quite current and relevant. The film is based on Alan Glynn's book The Dark Fields and performed by Bradley Cooper. The film brings a writer' character to life, protagonist of the film directed by Neil Burger, who goes through a complicated phase in a period of his life and suffers from creative blocking, discouragement and financial problems. However, it all starts to change when Eddie Morra finds his former brother-in-law, walking down the street. When talking about his personal problems, his former bro-

1 Docente e doutorando no curso de Letras na Universidade Presbiteriana Mackenzie, Mestre em Comunicação e Letras pela UPM (2015), especialista em Branding Innovation pelas Faculdades Integradas Rio Branco (2004), graduado em Desenho Industrial com habilitação em Programação Visual pelo Centro Universitário Belas Artes de São Paulo. E-mail: thiago@desenholivre.com.br; 1124402@mackenzie.br

ther-in-law offered to him a drug that is in the experimental phase called NZT, but what he did not know is that by taking it, his life would change completely, triggering his entire brain potential. Eddie gets to the highest point of his career, becoming a successful person and made a lot of money using that drug. However, as not everything can be perfect in the fictional works and scripts created by Neil Burger, the continued use of the drug ends up causing a collapse in Eddie and putting him in many troubles. The purpose of this paper, also is to explain the psychological profile of this character and its characterization in some scenes of the film, which are related to the impact in space and around him by the continuous use of the drug, as the idea is to show how the NZT also organizes his life externally, in the same way that it increases its logical potential and of reasoning. Thus, categories of analysis are defined during some scenes of the film, as well as narrative focus, narrative time and the cinematographic character.

Key words: Character; Psychological profile; Narrative focus; Time.

Introdução

> O personagem é um ser que pertence à história e que, portanto, só existe como tal se participa efetivamente do enredo.[2]

Iniciando este semestre como discente e cursando Doutorado no programa de Pós-graduação em Letras, a disciplina A narrativa ficcional vozes, tempos e espaços me chamou muita atenção em função dos métodos aplicados pela professora em sala de aula, abrindo um enorme leque de possibilidades de análise em obras literárias, textos teatrais e obras fílmicas.

Como docente também ministro aulas na esfera audiovisual e cinematográfica. Tudo isso se uniu ao interesse já existente nos momentos de lazer ao assistir a filmes que tragam uma reflexão em um sentido mais amplo como análise, tanto pelo olhar do diretor quanto da personagem e do espectador.

A partir da realidade exposta anteriormente, esta pesquisa pretende analisar elementos fundamentais na narrativa de algumas cenas do filme "Sem Limites", protagonizado pelo ator Bradley Cooper, que interpreta Edward Morra sob a perspectiva do narrador personagem e alguns parâmetros que, de certa forma, explicam a caracterização da personagem cinematográfica no enredo.

O filme inicia em primeira pessoa, tendo o narrador como protagonista. Dessa forma, podemos considerá-lo um narrador autodiegético. O narrador é considerado como o agente, integrado no texto. É responsável pela narração dos acontecimentos do mundo ficcional, sendo, por esse motivo, distinto do autor empírico e das personagens desse mundo ficcional, pela amplitude narrativa.

Serão analisadas algumas cenas do filme que mostram a personagem sempre em primeiro plano, pois como é o protagonista, os holofotes estarão acesos sempre nele, porque ele é o principal personagem da trama. De acordo com Genette (1972), encontramos um narrador que conta suas próprias experiências enquanto personagem. Trata-se do narrador autodiegético, por meio do qual podemos acompanhar toda a ação do filme narrada por Eddie e definida por Carlos Reis (1988) como a entidade responsável por uma situação ou atitude narrativa específica, ou seja, aquela em que o narrador relata as suas próprias experiências como personagem central da história.

2 GANCHO, Cândida. Como Analisar Narrativas. São Paulo: Ática Editora, 2006; p. 14.

Podemos observar logo no início do filme e em sua primeira cena, que o personagem integra o universo diegético3 em questão, nos levando a entender o real motivo de Eddie, já no início do filme, estar no topo de um prédio, tentando se suicidar. Da forma como é narrada a história, podemos citar Genette (1972) que reitera aspectos da classificação desse momento da cena e de níveis narrativos. Segundo ele:

> O primeiro tipo é uma causalidade direta entre os acontecimentos da metadiegese e os da diegese, o que confere à narrativa segunda uma função explicativa. É o "eis porque" balzaquiano, mas assumido agora por uma personagem, quer a história que conta seja a de outra (Sarrasine) ou, mais frequentemente, a sua própria (Ulisses, Des Grieux, Dominique). Todas essas narrativas respondem, explicitamente ou não, a uma pergunta do tipo. Quais os acontecimentos que conduziram à situação presente? (GENETTE, 1972, p.231)

Dessa forma, buscamos comentar, a partir da visão de Genette (1972), aspectos importantes dentro de algumas cenas relevantes do filme e que possam explicar e nos dar um embasamento teórico à medida que analisamos algumas categorias da narrativa, específicas de cada cena. Serão levantados aspectos como o foco narrativo, o tempo e o espaço, porém sempre priorizando o personagem narrador e sua caracterização.

Na sequência, partiremos para um olhar mais cinematográfico, em função do qual serão analisadas cenas do filme "Sem Limites", dirigido por Neil Burger - pela lente da câmera e do telespectador. Serão levantados detalhes de enquadramentos, movimentos de câmera e outros recursos audiovisuais, como o CG, Graphic Computer.

Também como parte da análise, com base na visão de Martin (2011) e Vanoye (1994), justificaremos alguns parâmetros da linguagem cinematográfica envolvidos na produção do filme, contextualizando a linguagem cinematográfica em uma obra fílmica. Nesse processo, a narrativa e o audiovisual entram em contato com a ficção, deixando a obra fílmica mais instigante ao telespectador.

Análise das cenas e categorias narrativas

Ao fazer a análise da primeira cena, na qual o personagem está no topo do prédio, disposto a se suicidar, podemos perceber, pela sua narração e pela cena, que ele está fugindo de alguém, porém não explica o porquê nem como chegou ali. Somente apenas com o final dessa cena e com a passagem desse nível narrativo é que iremos começar a entender o porquê e como ele chegou até o topo do prédio, pois essa primeira cena não justifica e não explica nada de ele estar lá.

Fig. 01 Primeira cena do filme "Sem Limites" (00min55seg)

3 "Termo de origem grega divulgado pelos estruturalistas franceses para designar o conjunto de ações que formam uma história narrada segundo certos princípios cronológicos. O termo já aparece em Platão (República, Livro III) como simples relato de uma história pelas palavras do próprio relator (que não incluía o diálogo), por oposição a mimesis ou imitação dessa história recorrendo ao relato de personagens. Por outras palavras, o sentido da oposição que Sócrates estabelece entre diegesis e mimesis corresponde, respectivamente, à situação em que o poeta é o locutor que assume a sua própria identidade e à situação em que o poeta cria a ilusão de não ser ele o locutor". Fonte: CEIA, Carlos. Diegese. Dicionário de termos literários. <http://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/diegese/>. Acesso em: 16 abril 2019.

Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=AiEYOMf7upw

A narrativa dessa primeira cena[4] do filme se inicia com fatos que pertencem ao desfecho da narrativa ou diegese, ou seja, começa pelo fim da narrativa para depois desenvolver o começo, pois, como foi explicado anteriormente, pela maneira como começa a cena e na situação em que se encontra o personagem, já podemos fazer uma interpretação que o filme está começando pelo final da história, porém o diretor faz questão de não explicar por quais motivos o personagem está ali, até mesmo porque esses motivos serão contados no decorrer do filme.

Toda história é contada, narrada, mas isso pode ser feito de formas diferentes. Podemos contar ou mostrar essa história ao espectador. Nesse modo, a mediação do narrador não é oculta. É visível. O narrador é aparente e não dissimula sua presença (REUTER, 2002). Os sumários representam, antes de tudo, o modo do contar. Apresentam de fato, uma clara tendência ao resumo e se caracterizam por uma visualização menor.

Segundo Bonnici (2019), existem narrativas como essa apresentada no filme que não seguem a ordem lógica, chamadas de anacronias, que podem ser consideradas como os desencontros entre a ordem dos acontecimentos na diegese e a ordem de sua apresentação no discurso narrativo, nesse caso apresentado *In Ultima res*.

Assim como para a leitura da narrativa é necessária uma análise da sua composição, para a leitura de um filme é necessária uma análise de aspectos da linguagem cinematográfica, pois esses não são meramente exercícios intelectuais supérfluos e ornamentais à discussão.

É com base neles que o filme se realiza como experiência estética e veículo de mensagens. Portanto, é necessário educar o olhar do espectador, desenvolvendo habilidades que vão além da discussão do conteúdo do filme e a sua problemática para atentar para as formas narrativas e para os recursos expressivos que o cinema enquanto linguagem possui:

> Analisar um filme é também situá-lo num contexto, numa história. E, se considerarmos o cinema como arte, é situar o filme em uma história das formas fílmicas. Assim como os romances, as obras pictóricas ou musicais, os filmes inscrevem-se em correntes, em tendências e até em "escolas" estéticas, ou nelas se inspiram a posteriori. (VANOYE, 1994, p.23)

4 Pode ser composta por um ou mais planos. São agrupados em uma mesma cena os planos que têm uma continuidade temporal e espacial entre si. Fonte: MNEMOCINE. Linguagem Audiovisual: um pequeno Glossário de termos para Produção Audiovisual. Disponível em: <http://www.mnemocine.com.br/index.php/cinema-categoria/28-tecnica/141-glossarioaudiovisual>. Acesso em: 10 maio 2019.

Podemos apontar, então, alguns parâmetros importantes a serem levados em conta. Antes da primeira cena, percebemos que o filme começa com os créditos, como "abertura" do filme, indicador citado por Vanoye (1994) que mostra um conteúdo narrativo ou dramático (abertura temática geral: luta, amor, suspense, sensualidade, tragédia, abertura simbólica, figurativa ou abstrata). Essa abertura dura apenas trinta segundos. Entretanto, podemos identificar, pelo recurso audiovisual utilizado na animação dos textos sincronizados com uma trilha sonora, um ar de suspense.

Fig. 02 Os créditos como abertura do filme "Sem Limites" (00min25seg).

Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=AiEYOMf7upw

Depois da abertura, retomamos a primeira cena, na qual o personagem está prestes a se suicidar, que começa com um enquadramento em plano geral, mostrando o prédio de baixo para cima verticalmente com um movimento de câmera que chamamos de Tilt, revelando algo do ponto de vista do espectador.

Também podemos afirmar, pelo ponto de vista da linguagem cinematográfica aplicada nesse trabalho por Martin (2011), que essa cena é motivada por razões de construção de enredo, isto é, razões dramáticas, no sentido etimológico da palavra apresentada como elipse de estrutura. Essas elipses, mencionadas por Martin (2011), podem ser consideradas de certo modo objetivas, pois é para o espectador que alguma é dissimulada.

Por fim, podemos analisar uma importante mudança na narrativa ao sair dessa cena que é a passagem de um nível narrativo para outro:

> A passagem de um nível narrativo para o outro não pode, em princípio, senão ser assegurada pela narração, ato que precisamente consiste em introduzir numa situação, por meio de um discurso, o conhecimento de uma situação. Qualquer outra forma de trânsito é, senão sempre impossível, pelo menos sempre transgressiva. (GENETTE, 1972, p.233)

Essa mudança da narrativa é definida como metalepse, que também é apresentada por Reuter (2002) em sua obra em que explica que, de um lado, o narrador exterior à ficção pode, em dado momento, intervir na ficção como se estivesse no mesmo nível da personagem. Reuter (2002) ainda cita que a metalepse designa um outro tipo de mudança de nível, quando se produz uma aproximação furtiva entre a narração e a ficção.

O nosso próprio cotidiano, quando se torna ficcional em momentos que começamos a visualizar algo de maneira que não está ao nosso alcance ou na esfera de algo que realmente seja difícil de acontecer, se torna tema de uma ficção e adquire

uma outra relevância.

Assim podemos enxergar Eddie em situações bem próximas de muitas pessoas nos dias de hoje, como o limite do tédio, da angústia e da náusea, citados por Antonio Candido, em sua obra A Personagem de Ficção, de maneira que possamos contemplar todos esses problemas e conflitos a distância. Essas personagens estão verdadeiramente relacionadas e, graças à seleção de alguns aspectos esquemáticos, elas são validadas e acabam sendo direcionadas em uma experiência estética, à contemplação e à intensa participação emocional.

> Assim, o leitor contempla, e ao mesmo tempo vive as possibilidades humanas que em sua vida pessoal dificilmente lhe permite viver e contemplar, visto o desenvolvimento individual se caracterizar pela crescente redução de possibilidades. De resto, quem realmente vivesse esses momentos extremos, não poderia contemplá-los por estar demasiado envolvidos neles (CANDIDO, 2011, p.46).

De fato, se pararmos para analisar, é precisamente a ficção que possibilita viver e contemplar tais possibilidades do irreal de uma maneira mais profunda e que nos possibilita enxergarmos a realidade sem realmente referir a seres reais, graças ao modo de parecer concreto o mundo imaginário nas camadas exteriores.

No filme, é perceptível o quanto Eddie se tornou confiante após ingerir a pílula, que é uma droga obviamente fictícia, para desempenhar o potencial máximo do cérebro. Se antes ele era um indivíduo inseguro e cheio de incertezas, depois começou a brilhar por onde passava, chamando a atenção por sua inteligência e segurança ao agir.

Essa história fictícia também nos leva a imaginar se seria possível mesmo isso acontecer e, se acontecesse, o que o faríamos. Isso comprova que as personagens têm um papel essencial na organização das histórias:

> Elas permitem as ações, assumem-nas, vivem-nas, ligam-nas entre si e lhe dão sentido. De certa forma, toda história é história de personagens. Aliás, isso é amplamente atestado pelos títulos dos livros e dos filmes ou pela maneira de resumi-los por intermédio do seu protagonista. Isso explica porque sua análise é fundamental e porque mobiliza tantos teóricos. (REUTER, 2002, p.41)

Ademais, não poderíamos deixar também de analisar um outro personagem que aparece no filme como secundário, pois mesmo aparecendo pouco no longa, ele é de grande importância. Estamos falando do ex-cunhado de Eddie. Se este não existisse no filme, nada aconteceria. Vernon Gant, personagem interpretado pelo ator Johnny Whitworth, é o responsável por entregar a pílula de NZT e mudar a vida de Eddie, ou seja, o filme só começa a ter ação depois que Eddie toma a pílula e vai embora para seu apartamento.

Segundo Reuter (2002), essa distinção e hierarquização das personagens acontece por meio de seu "fazer" (suas ações), de seu "ser" e de como ela é designada pelo seu narrador. No caso de Eddie, sua personagem possui uma autonomia diferencial, pois exerce o papel mais importante do filme, tendo mais possibilidades de até aparecer sozinho em certos momentos e tem mais chances de encontrar e conhecer outros personagens.

Por outro lado, encontramos Vernon, que tem uma qualificação diferencial,

pois aparece de maneira estratégica. Ele possui marcas de ferimentos e é caracterizado pela sua aparência física, psicológica e social tanto pelo modo de agir quanto pelo de se vestir, pois aparenta uma imagem de um traficante bem-sucedido.

Fig. 03 A esquerda Eddie Morra (protagonista) e a direita Vernon Gant (personagem secundário)

Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=AiEYOMf7upw

De um ponto de vista metodológico, a análise continua, porém, passando para a cena em que Eddie toma a pílula e retorna para casa. Sendo assim, a noção de sequência pode constituir uma resposta interessante como unidade de análise intermediária, mais curta que as etapas, mais longa que as ações. É exatamente nessa mudança de cena que Eddie, voltando para seu apartamento, começa a sentir os efeitos da droga, sua percepção muda e até a maneira de ver a realidade se altera.

O diretor usa alguns efeitos especiais e de CG, Graphic Computer, de maneira até que simples, principalmente para indicar a mudança causada pelo efeito da droga, tais como a mudança no contraste e saturação da imagem, a mudança da cor dos olhos do personagem que fica mais azulado, efeitos de distorção e zoom e algumas sobreposições de imagens como exibido abaixo:

Fig. 04 A esquerda Eddie Morra antes de tomar a pílula e a direita após tomar a pílula

Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=AiEYOMf7upw

Vemos, portanto, que ao analisarmos essa cena, é necessário definir bem a noção de montagem "criadora" ou "produtiva", que está ligada à própria ideia de possíveis "efeitos" da montagem apresentado por Aumont (2008, p.63):

> Vemos, portanto, que essa noção se apresenta de fato como uma verdadeira definição do princípio de montagem, dessa vez do ponto de vista de seus efeitos: a montagem, poderia ser definida, de maneira bem geral, como "a colocação, lado a lado, de dois elementos fílmicos que acarretam a produção de um efeito espe-

cífico [...]".

Na cena em que Eddie entra em seu apartamento, após ter tomado a pílula, podemos fazer uma análise da mudança psicológica e de comportamento da personagem, pois é exatamente nesse trecho do filme que ele começa a perder sua personalidade de um homem frustrado, depressivo e inútil.

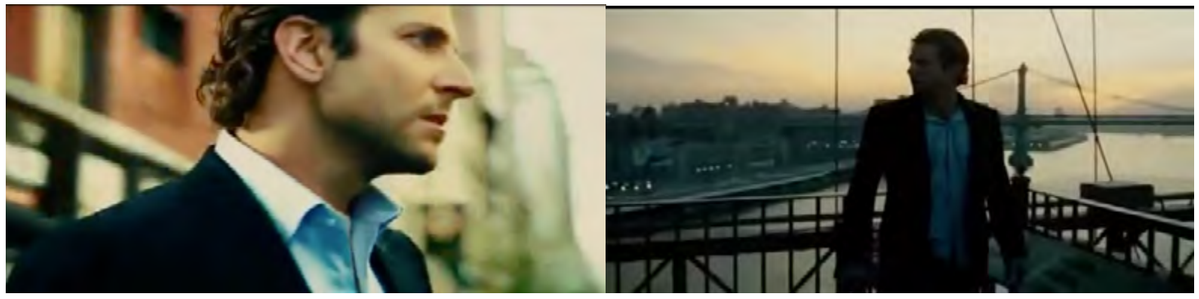
Na cena abaixo, podemos ver a descrição de um personagem que começa a organizar sua vida a partir da mudança do tempo psicológico e de sua mente, refletindo no espaço e em seu entorno. A partir daí, o personagem não só consegue terminar de escrever seu livro em apenas algumas horas, mas também organiza seu apartamento que é uma verdadeira bagunça.

Fig. 05 Eddie arruma seu apartamento após o efeito da pílula (1min30seg).

Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=AiEYOMf7upw

Essa cena também é narrada em primeira pessoa pelo personagem protagonista, que começa a explicar os efeitos da droga e de como ela começa a ajudá-lo em seus problemas. Porém, a droga também revela que possui alguns efeitos colaterais em sua abstinência, pondo em risco elevado a vida de quem deixa de usá-la, causando efeito rebote, ou seja, a pessoa fica com a capacidade mental pior de que tinha antes de usar a droga.

Fig. 07 Eddie sai do seu apartamento e depois de 18 horas acaba fora da cidade após o efeito da pílula (42min56seg)



Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=AiEYOMf7upw

A cena começa no momento que Eddie tem um surto e diz: "de repente veio outro apagão". A cena tem apenas três minutos de duração. Quando termina o apagão, Eddie não se lembra de nada do que aconteceu depois de ter passado horas acordado, passado por diversos lugares e somente parar em cima de uma ponte praticamente fora da cidade e dizer: "quando aquilo terminou, eu não me lembrava das últimas dezoito horas da minha vida".

Podemos perceber, nessa cena, o tempo psicológico, nome dado ao tempo que

transcorre numa ordem determinada pelo desejo ou pela imaginação do narrador personagem, isto é, altera a ordem natural dos acontecimentos. Dessa forma, está ligado a um enredo não linear. Dentro dessa situação, podemos perceber que essa mudança do tempo reflete na mudança do espaço, que, por definição, é o lugar onde se passa a ação numa narrativa, porém:

> Se a ação for concentrada, isto é, se houver poucos fatos na história, ou se o enredo for psicológico, haverá´ menos variedade de espaços; pelo contrário, se a narrativa for cheia de peripécias (acontecimentos), haverá´ maior afluência de espaços. O espaço tem como funções principais situar as ações dos personagens e estabelecer com eles uma interação, quer influenciando suas atitudes, pensamentos ou emoções, quer sofrendo eventuais transformações provocadas pelos personagens. (GANCHO, 2006, p.27)

É a partir dessa análise narrativa de algumas cenas do filme que propomos também analisar o personagem protagonista e sua caracterização, por meio do qual o espectador poderá entender melhor as suas características e a sua transformação no decorrer do filme, pois essas novas identidades da personagem podem desenvolver outras significações para a história, pois, como diz Gancho (206, p.11): "Ao se analisar um personagem redondo, deve-se considerar o fato de que ele muda no decorrer da história e que a mera adjetivação, isto é, dizer se é solitário, ou alegre, ou pobre, às vezes não dá conta de caracterizar o personagem".

Caracterização do personagem

Quanto à caracterização da personagem antes de tomar a pílula, encontramos um número pequeno de atributos que o identificam facilmente perante o espectador. De um modo geral, é um personagem pouco complexo. É reconhecido por características típicas, invariáveis, quer sejam elas econômicas ou de qualquer outra ordem, por exemplo sua profissão de escritor.

Após o uso da pílula, Eddie começa a se caracterizar como um personagem mais complexo, isto é, apresenta uma variedade maior de características que, por sua vez, começam a mudar, como apresenta Gancho (2006), mudanças físicas que incluem corpo, voz, gestos e roupas - mudanças psicológicas que se referem à personalidade e aos estados de espírito - mudanças sociais que indicam classe social, profissão, atividades sociais - mudanças ideológicas que se referem ao modo de pensar do personagem, sua filosofia de vida, suas opções políticas e sua religião e por último as mudanças morais, que implicam um julgamento, isto é, dizer se o personagem é bom ou mau, se é honesto ou desonesto, se é moral ou imoral, de acordo com determinado ponto de vista do espectador como mostram as imagens abaixo.

Fig. 06 Da primeira para a última mostra a mudança de caracterização do personagem em 3 fases

Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=AiEYOMf7upw

Podemos dizer que Eddie, personagem interpretado por Bradley Cooper, passa por três níveis de caracterização durante o filme e que suas mudanças física, psicológica, social, ideológica e moral se efetivam na proporção que Eddie aumenta o consumo da droga e amplia ainda mais sua capacidade mental.

No início do filme, ele aparece como um escritor malsucedido que está tentando terminar de escrever um livro, porém sofre com uma crise de bloqueio criativo que lhe impede de escrever, não tendo ao menos uma ideia de argumento para o livro. Para completar sua baixa autoestima, sua namorada decidiu desistir da relação, pois estava servindo de banco para ele e não via futuro na vida dos dois juntos.

Nessa primeira fase de caracterização, podemos observar uma pessoa com problemas de baixa autoestima e depressão. Em parte do filme, aparece em bares, bebendo e roubando remédios tarja preta de sua tia. Seu apartamento é muito sujo e desarrumado. Percebemos que ele não tem preocupação alguma em organizar nem limpar seu apartamento. Veste-se com roupas velhas e não tem higiene pessoal, aparentada pelo cabelo sem cortar e a barba por fazer. Seu andar é lento e sua postura é curvada, típica de uma pessoa desmotivada e com preguiça.

Nessa primeira fase, Eddie não tem nenhuma perspectiva de futuro em relação a seu trabalho e à sua namorada. A única impressão que passa é a de ser uma pessoa honesta e apaixonado por sua namorada, porém, se conforma quando ela o abandona, pois reconhece seu estado deplorável como pessoa.

Já na segunda fase, Eddie muda sua maneira de agir e de pensar, pois, logo após ingerir a pílula e passar por essa transformação de comportamento, Eddie se choca ao voltar para o apartamento em que morava. Ele se pergunta como uma pessoa conseguia viver naquele ambiente tão desorganizado e sujo.

Eddie, então, limpa seu apartamento, acaba tendo uma ideia fantástica para o livro e, além de escrever a obra que estava devendo à editora, decide, com o momento propício, investir no mercado financeiro. Essa capacidade ampliada de análise acaba sendo tudo o que ele precisa para ganhar muito dinheiro.

Nesse momento, Eddie começa a passar por algumas mudanças físicas, cortando o cabelo e a barba, comprando roupas novas, seguindo uma linha mais social "descolado" e não tão formal, pois percebe-se que não usa gravata. Sua profissão muda, porque se torna um empresário e investidor no mercado de ações, trabalhando para uma grande empresa onde acaba conhecendo Carl, personagem interpretado por Robert de Niro. No ponto de vista ideológico, o personagem muda radicalmente, porque acaba se transformando em uma pessoa ambiciosa que busca alcançar e fama, ganhar muito dinheiro e conquistar muitas mulheres.

Não podemos esquecer um fato importante nessa fase na qual sua namorada, que havia terminado o relacionamento, acaba retornando e se reconciliando por causa dessa mudança de comportamento de Eddie e assumindo o papel de personagem secundária, ajudando o protagonista.

Na terceira e última fase, quase no final do filme, encontramos Eddie já com uma caracterização com nuances em relação à segunda fase, pois suas características físicas aparentam um ar mais sério, determinado e bem mais seguro que a fase anterior. Seu cabelo aparece mais curto e o rosto totalmente limpo e sem barba nenhuma. Veste-se com traje social completo, utilizando agora a gravata como acessório.

Podemos notar que as personagens secundárias começam a chamar Eddie por Edward Morra, agora senador de Nova Iorque, enfim, o protagonista chega ao ponto mais alto de seu personagem e acaba criando seu próprio laboratório para desenvolver suas próprias pílulas.

Seguindo nessas considerações, pareceu-nos importante analisar, de forma sistemática, aspectos da caracterização da personagem e de suas características físicas, psicológicas, sociais, ideológicas e morais.

Considerações

Após o percurso deste artigo, há diversos caminhos trilhados e, consequentemente, diversas considerações a fazer.

Primeiramente, foi imprescindível definir as categorias de análise de algumas cenas do filme “Sem Limites”, buscando a preocupação central da narrativa do filme e do diretor em contar uma história pelo olhar do personagem protagonista.

Defendemos que, assim como os espectadores possam ter opiniões diferentes referente à obra fílmica analisada, cabe a este artigo escrever essas mudanças do personagem junto a um embasamento teórico para todas essas categorias citadas.

Procuramos demonstrar, por meio de algumas cenas, como é possível analisar o foco narrativo, explicando como se construiu a narrativa do filme pelo protagonista autodiegético. Buscamos falar sobre o perfil psicológico e seus reflexos no tempo e espaço e, por fim, explicar um pouco sobre a caracterização do personagem principal do longa, Eddie Morra.

Por isso, é tão crucial entender as categorias de análise e conceito de personagens antes de analisarmos qualquer conteúdo. Gancho (2006) mostra-nos quanto é importante entendermos todos esses elementos do foco e do tempo narrativo, sendo também necessário observar esse personagem protagonista e entender seus percursos durante a história e de como ele é responsável em construir toda a ação e narrativa fílmica.

Tendo em vista as considerações feitas, discutimos a importância do personagem dentro da obra fílmica analisada, propusemos o debate referente à análise das categorias - do tempo e espaço - e refletimos sobre o personagem protagonista, almejando mostrar ao leitor este artigo como um exemplo de não apenas um trabalho de análises e críticas ao filme, mas sim, uma possibilidade de encontrar novas descobertas que estão relacionadas entre a obra do diretor, da visão do personagem e do espectador.

Referências

AUMONT, Jacques. A Estética do Filme. Campinas-SP: Editora Papirus, 2008.

BONNICI, Thomas; ZOLIN, Lúcia Osana. Teoria literária: abordagens históricas e tendências contemporâneas. 4. ed. ampliada e revisada. Maringá: Editora da Universidade Federal de Maringá, 2019. Disponível em: <http://www.eduem.uem.br/novapagina/?q=node/713>. Acesso em: 12 maio 2019.

CANDIDO, Antonio et al.. A personagem de ficção. São Paulo: Editora Perspectiva, 2011.

CEIA, Carlos. Diegese. Dicionário de termos literários. Disponível em: <http://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/diegese/>. Acesso em: 16 abril 2019.

GANCHO, Cândida. Como Analisar Narrativas. São Paulo: Ática Editora, 2006.

GENETTE, Gérard. Discurso da Narrativa. Lisboa: Veja – Gabinete de Edições, 1972.

MARTIN, Marcel. A Linguagem Cinematográfica. São Paulo: Editora Brasiliense, 2011.

MNEMOCINE. Linguagem Audiovisual: um pequeno Glossário de termos para Produção Audiovisual. Disponível em: <http://www.mnemocine.com.br/index.php/cinema-categoria/28-tecnica/141-glossarioaudiovisual>. Acesso em: 10 maio 2019.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina. Dicionário de Teoria da Narrativa. São Paulo: Ática, 1988.

RELATIVITY MEDIA. Sem limites. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=AiEYOMf7upw>. Acesso em: 12 março 2019.

REUTER, YVES. A análise da Narrativa. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 1997.

VANOYE, Francis; GOLIOTE-LÉTÉ, Anne. Ensaio sobre a análise fílmica. Campinas-SP: Editora Papirus, 1994.

“GLOW” 3° temporada: Luta Livre, lesões e roteiro

CARLOS CESAR DOMINGOS DO AMARAL[1]

Resumo: “Glow – Gorgeous Ladies of Wrestling” ou “Garotas Lindas da Luta Livre” nos diálogos dublados é um seriado original da Netflix que retrata o convívio de lutadoras nos Estados Unidos em busca do sucesso. A produção chega a sua terceira temporada em 2019 e o objetivo deste trabalho é compreender a função da Luta Livre frente a dificuldades expostas nos dez episódios da temporada citada anteriormente. Justificativa fica por conta da expansão dos estudos de Luta Livre na América Latina, assim como para o entendimento de seriados, algo comum nas pesquisas contemporâneas. Como base teórica serão usados Barthes (1972), DoAmaral (2016) e Soares (2007). Os dois primeiros focados na Luta Livre e o último traz relatos da interação do público e espetáculo algo importante para compreender o roteiro e tal fenômeno. Após assistir os episódios é possível apontar que é notório a evolução da equipe, mesmo que fisicamente ainda não esteja perfeito, algo explorado em um dos capítulos. Sendo normal a lesão abordada no quinto episódio, um momento delicado e que aposenta muitos lutadores. Continua clara a pegada maior no humor para a construção dos enredos das lutas. Por fim, os momentos mais sérios em maior parte ainda continuam fora do ringue como infarto e homofobia, por exemplo.

Palavras-chave: Glow; Luta Livre; Pro-Wrestling; Netflix; Seriado.

Abstract: “Glow – Gorgeous Ladies of Wrestling” or “Garotas Lindas da Luta Livre” in portuguese Voiced Dialogues is an original Netflix series that portrays the conviviality of wrestlers in the United States in search of success. The production reaches its third season in 2019 and the objective of this work is to understand the function of Pro-Wrestling against the difficulties exposed in the ten episodes of the season mentioned above. Justification is due to the expansion of wrestling studies in Latin America, as well as to the understanding of serials, something common in contemporary research. As theoretical basis will be used Barthes (1972), DoAmaral (2016) and Soares (2007). The first two focused on Wrestling and the last brings reports of audience interaction and spectacle something important to understand the script and such phenomenon. After watching the episodes, it is possible to point out that the evolution of the team is notorious, even though it is not physically perfect yet, something explored in one of the chapters. Being normal the injury approached in the fifth episode, a delicate moment that retires many fighters. The biggest humor footprint for building the fight storylines remains

1 Doutorando em Comunicação na Universidade Metodista de São Paulo. Mestre em Comunicação na Universidade São Caetano do Sul – USCS. Jornalista pela Universidade de Uberaba (UNIUBE), Especialista em Jornalismo Esportivo e Negócios do Esporte pela FMU Faculdades Metropolitanas Unidas. E-mail: carlaomestre@hotmail.com

clear. Finally, the most serious moments for the most part still remain out of the ring like heart attack and homophobia, for example.

Keywords: Glow; Luta Livre; Pro-Wrestling; Netflix; Sitcom.

Bem-Vindos ao "Glow", "As Garotas Lindas da Luta Livre"

"Glow – Gorgeous Ladies of Wrestling" ou "Garotas Lindas da Luta Livre" nos diálogos dublados é um seriado original da Netflix que retrata o convívio de lutadoras nos Estados Unidos em busca do sucesso. A produção chega a sua terceira temporada em 2019 e o objetivo deste trabalho é compreender a função da Luta Livre frente às dificuldades expostas nos dez episódios da temporada citada anteriormente.

A justificativa fica por conta da expansão dos estudos de Luta Livre na América Latina, assim como para o entendimento de seriados, algo comum nas pesquisas contemporâneas. Como base teórica serão usados Barthes (1972), DoAmaral (2016) e Soares (2007).

Barthes (1972) foi quem inovou ao falar de Luta Livre. Até então nenhum outro autor já tinha citado tal temática. Para Barthes, a Luta Livre se justifica na ação e reação em ver o vilão pagar por suas artimanhas contra o herói. Então a luta acontece para que ele seja punido. Um ato de justiça e a redenção do herói sobre o malfeitor.

DoAmaral (2016) desenvolveu o termo Esporte de Entretenimento, o qual se aplica na Luta Livre, tendo seu significado como objeto e sendo apenas na Luta Livre a possibilidade de usá-lo.

> Esporte de Entretenimento: Prática esportiva que mistura ações do teatro e espetáculo em busca de levar entretenimento aos espectadores. Os resultados são determinados nos bastidores, os participantes e a empresa sabem o que irá acontecer, os fãs não. Os praticantes precisam ser atletas, pois o esforço físico é alto. Os riscos de integridade física são os mesmos que qualquer outro esporte. Objetos cortantes, cadeiras, escadas, mesas e até mesmo fogo podem ser usados na busca de maior adrenalina. O local para as exibições pode ser o ringue, tatame ou qualquer outro espaço como garagens, jardins, parques e etc. (DOAMARAL, 2016, p.11-12)

Após assistir aos episódios, é possível apontar que é notória a evolução da equipe, mesmo que fisicamente ainda não esteja perfeita, algo explorado em um dos capítulos, sendo normal a lesão abordada no quinto episódio, um momento delicado e que aposenta muitos lutadores. Continua clara a pegada maior no humor para a construção dos enredos das lutas. Por fim, os momentos mais sérios em maior parte ainda continuam fora do ringue como infarto e homofobia, por exemplo.

Etapas dentro do processo de roteirização

Soares (2007, p.17) conta que "o roteiro de cinema, é consequência da consolidação da atividade cinematográfica como uma atividade industrial, ocorrida nas

primeiras décadas do século que passou", sendo que "o aumento da metragem dos filmes e o crescente domínio das técnicas narrativas próprias do cinema faz a indústria adote um modelo de escrita especificamente voltado para este meio".

Atualmente os filmes continuam com grande prospecção de roteiros como de renda. Logicamente os seriados continuam a crescer em quantidade e percepções a serem abordadas. Para o autor deste artigo sobre o "Glow", tanto os filmes como os seriados possuem muitas similaridades e aplicações. As formas de concepção dos roteiros e as de filmagens são bastante próximas.

> Até meados da primeira década, a ideia do filme (fosse ele ficção ou não) ainda cabia na cabeça do dono da câmera, figura que até então centralizava os comandos da produção. [...] O máximo de organização textual aparecia na forma de sinopse que ainda não levava em consideração questões técnicas relacionadas à filmagem e à montagem. (SOARES, 2007 p.17)

Qual seria a causa de termos nos dias de hoje tanta produção de filmes e seriados? O que aconteceu, segundo Soares, é uma consolidação da indústria cinematográfica, e os filmes são os principais responsáveis por isso. Entendendo isso é pensar que os seriados são uma inovação no formato de se produzir. "É em torno da planificação do filme de ficção que o roteiro de cinema estabelece seus critérios de escrita, tornando-se a pedra fundamental da produção do filme industrial" (SOARES, 2007, p.18), o que também mostrou consolidar os estilos que, em determinados momentos, se misturam. "A estreita relação entre roteiro de cinema e filme de ficção nasce já na própria origem dessa escrita dramática e irá orientar a concepção da esmagadora maioria dos manuais de roteiro publicados até os dias de hoje" (SOARES, 2007, p.18), além de apontar uma constatação sobre os roteiristas. "Todo o empenho da indústria para a formação de seus roteiristas estará sempre voltado para a criação de filmes de ficção (SOARES, 2007, p.18).

"Se no filme de ficção o controle do universo de representação está, desde saída, todo à mão dos responsáveis pela concepção do filme, seja ele uma adaptação ou não, em documentário esse controle é uma aquisição gradual" (SOARES, 2007 p.21). "Glow" é proclamada pela Netflix como uma produção original, mesmo que muitos elementos tenham vindo do verdadeiro "Glow" dos anos de 1980, o que, de acordo com a citação, sai de acordo com o confeccionado no roteiro, sendo essa sua importância para a obra final. "Parte-se necessariamente de uma busca àquilo que é externo ao cineasta. Essa busca envolve, necessariamente, uma negociação prévia, para a viabilização do registro" (SOARES, 2007, p.17), afinal, "o registro dessa troca obedecerá sempre o comando do diretor do filme responsável pela maioria das decisões de filmagem" (SOARES, 2007, p.21). Já "de posse de todo o material captado, será apenas na sala de montagem que o diretor, assessorado por seu montador, terá total controle do universo de representação do filme" (SOARES, 2007, p.21).

Os episódios de "Glow" 3° Temporada

O primeiro episódio começa com as lutadoras que estão no hotel enquanto Liberty Bell e Zoya estão dando uma entrevista em uma TV local sobre serem a nova atração em Vegas. Elas e o repórter assistem o lançamento de um foguete ao espaço, o mesmo acaba explodindo e elas ficam horrorizadas com o acidente. Zoya estava em uma promoção desmerecendo o foguete e, após o acidente, ela se sente péssima por

isso.

O show vai acontecer na mesma noite do acidente, então durante o dia acontece a última marcação do que será apresentado ao público. Todas estão péssimas com o ocorrido e a vontade de se apresentar é muito baixa. O que será mostrado ao público nesse show de estreia é o que aconteceu no final da primeira e segunda temporada. Rainha da Previdência com a Coroa de Campeã, O casamento de Britânica e Zoya vencendo a Coroa na luta entre todas as lutadoras, respectivamente.

No segundo episódio é dia de folga de todas após a estreia. Os casais do seriado acabam passando por dificuldades nos relacionamentos, mas acabam se resolvendo. Ruth e Sam acabam tendo um ótimo dia no cassino, jantar e hidromassagem. Ele acaba se declarando a ela, mas a lutadora recua.

O terceiro episódio começa com Cherry indo em busca de colocar as lutadoras em forma para poderem aguentar a maratona de combates, pois elas se apresentam praticamente todos os dias no hotel / cassino em que estão hospedadas. Ela acaba fazendo amizade com Denise, uma professora de ballet. As lutadoras do "Glow" passam por uma aula com ela, Debbie não se dá bem com o método e se sente pesada para fazer aquilo. A lutadora então fica subindo e descendo as escadas do hotel para perder calorias, além de forçar o vômito para expulsar o que havia comido no jantar.

Cherry desiste de engravidar após ouvir os relatos de Denise que tinha perdido espaço na equipe de ballet enquanto estava grávida.

O quarto episódio é focado em Ruth e em seu namorado Russell que foi a Las Vegas fazer uma visita. Ruth não assume, mas está dividida entre Russell e Sam. Ela acaba sentindo ciúme, porque Sam chamou Sheila para o ajudar em um novo roteiro.

A atenção de Bash em qualquer tipo de artista de Vegas, isso sem dúvida pode atrapalhar no show de Luta Livre.

Machu Picchu tem uma família toda na Luta Livre e assim ela recebe o convite de, ao final da temporada, ir lutar em outras empresas. Ela fica muito dividida, pois é a única que possui maior foco em ensinar a arte da modalidade.

O quinto episódio foca na Rainha da Previdência e toda sua superação frente as suas dores nas costas. Dia após dia com banhos quentes, hidromassagem, vinho e analgésicos. Entretanto, tudo vai piorando com os shows acontecendo todo dia. Suas costas travam e ela recebe uma massagista para ajudar a aliviar as dores. Em busca de maquiar sua lesão, a Rainha dá a ideia de as lutadoras trocarem de personagem por uma noite. Todas topam e trocam de personagens. Ela escolhe ser uma das Velhinhas Boas de Briga para se esforçar menos, mas mesmo assim não consegue lutar e é notória sua lesão.

Enfim esse é um episódio com muita Luta Livre. O público não sabe que elas trocaram de personagens e se divertem muito com tudo aquilo. Apenas Biscoito da Sorte fica triste com a forma que é retratada por outra lutadora, as demais gostaram muito de se ver com as demais.

"Glow" recebe a oportunidade de ficar mais seis meses no hotel e manter o seu show. Bash aceita sem mesmo discutir com as lutadoras e deixa claro que quem não quiser continuar é só ir embora.

O sexto episódio traz mais um dia de folga, mas dessa vez todas saem juntas para acampar em um parque nacional que é composto de muitas rochas. Debbie pensa em deixar o "Glow" por causa da atitude de Bash e também por causa do filho que está crescendo longe dela. Ela recebe o apoio para trazer o filho para morar no hotel. Cherry diz a Rainha da Previdência que ela não deve mais lutar devido a sua lesão.

Machu Picchu dá a ideia de ela se tornar uma manager para acompanhar as lutadoras e agitar o público. Ela aceita. Ruth e Debbie se perdem na montanha e ela fala sobre o amor de Sam e demonstra estar dividida entre ele e seu namorado.

A maior parte das lutadoras estão ao redor da fogueira. Algumas delas dão depoimento de perseguição que passaram quando crianças, sendo essa a causa de terem fugido de seus países e irem aos Estados Unidos. Elas se emocionam e tudo acaba em um fraterno abraço.

Sheila teve uma visão de um lobo durante sua caminhada na montanha. Ela tentou se aproximar dele, mas o animal se afastou e fugiu. Após acordar ela desiste de representar a loba em seu dia a dia e joga na fogueira a peruca e seu casaco. Ela agora deseja fazer muitas outras coisas.

Ao chegarem no hotel, Ruth vai até ao quarto de Sam para entregar o roteiro de Justine e dizer quão bom é o mesmo. Para a surpresa dela, Sam foi embora.

O episódio sete é de Sam e Justine. Os mesmos vão em busca de levar o roteiro para muitas produtoras. Na terceira reunião o acordo é fechado, mas Sam pouco ouviu, pois começou a ter sinais de infarto. Ele não diz nada a Justine.

Na saída da TV, ele entrega o carro a ela e vai para o hospital de ambulância. É diagnosticado começo de infarto e que ele precisa mudar seus hábitos: parar com o uso de drogas, álcool e péssima alimentação. Ao voltar para casa diz que estava comemorando e faz um brinde com Justine com uma bebida com alto teor alcoólico.

A mãe de Bash visita o filho e conhece sua esposa Britânica. Elas saem para se conhecerem melhor. Britânica é muito sincera com a sogra e isso faz com que ela conquiste sua confiança. Ao fim Bash recebe sua fortuna que apenas poderia ser liberada quando se casasse.

O oitavo episódio começa com a comemoração do show de número 50 e em cenas de transição o tempo passou até o 200. "Glow" é a única atração que mantém o hotel aberto. Sheila e Ruth farão uma apresentação em uma festa beneficente para ajudar pessoas que possuem HIV. Cherry está devendo US$ 5 mil para o cassino. Para pagar a dívida ela vai fazer uma luta na lama. Machu Picchu se coloca para ajudar nesse combate. As duas vão para a lama e usam muitas chaves da Luta Livre, o que entretém muitas pessoas e a quantia paga a dívida ao cassino. Cherry vence a luta. Sam chama Ruth para fazer o teste para o filme de Justine.

No nono episódio, Debbie decide ajudar na divulgação da festa beneficente e também seu namorado em seus negócios em compras de meios de comunicação. Ruth vai até o estúdio para fazer o teste do filme de Justine. Após a filmagem, Sam a convida para um drink. Durante o encontro ela se declara a ele. Eles se beijam e têm planos de irem para casa dele. Sam é honesto e fala que Justine, a produtora do filme, não a escolheu para o filme. Ruth se decepciona, eles discutem e ela o deixa ir embora sozinho. Com isso ela não consegue ir a tempo para a apresentação na festa beneficente.

Durante a festa, Beirute fica olhando os casais homossexuais e começa a entender sua sexualidade. Mesmo com o relacionamento com Yolanda, ela não se considerava parte daquilo. Na sequência Sheila faz um discurso comovente sobre sua vida. Vândalos colocam fogo no local da festa, além de pichações nos muros com mensagens com teor homofóbico.

No décimo e último episódio da terceira temporada é quase natal e elas vão brincar de amigo secreto. Ruth tira Machu Picchu que pede de presente um show fo-

cado na temática natalina. A história retratada tem sua moral de que podemos nos arrepender e nos tornarmos boas pessoas. No final do show elas cantam uma canção juntas.

Debbie faz com que Bash atravesse um negócio do seu então namorado e adquira uma TV. Dessa forma ele tira todo o investimento no hotel que declara falência. Com a compra do canal, Debbie será a presidente e quer Ruth como a diretora do Glow, mas Ruth rejeita a ideia. No final do episódio todas viajam para visitar os seus familiares e assim termina a terceira temporada de "Glow".

Considerações

A série "Glow" é porta de entrada para a Luta Livre para muitas pessoas, assim como atrai os fãs desse esporte de entretenimento. "Glow" sempre prezou, em determinados momentos, por apontar para tabus e outros problemas como traições, uso de drogas, alcóol e aborto. Com essas características nos bastidores e com a busca pelo desenvolvimento da carreira das lutadoras é como a série segue.

A terceira temporada de "Glow" passou em Las Vegas e os episódios somaram cerca de nove meses. Estar no hotel em que também funcionava o cassino foi uma boa escolha, mas o desenvolvimento da série ficou preso naquele lugar. Las Vegas foi dada a ideia de que existiriam muitas oportunidades, mas o roteiro se localizou apenas no hotel como forma de ganhar dinheiro. O espetáculo não foi para outro espaço e ficou parecido com o galpão e a TV nas duas primeiras temporadas.

Foi confirmado que "Glow" receberá sua quarta e última temporada e o futuro ficou em aberto sobre onde elas estarão. Pelas últimas cenas aparentemente com o canal de TV adquirido, elas viverão em Las Vegas para dar continuidade ao show. Ficaram tantas lacunas abertas nesse final de temporada que se fosse anunciado o fim de "Glow" ali, o mesmo seria sem graça, mas daria um sentimento de esperança que as lutadoras poderiam buscar outros rumos em suas vidas.

Como um todo, o roteiro de "Glow" na terceira temporada foi muito parecido com as duas primeiras temporadas, mas é um excelente legado para a Luta Livre. Ali se dá a noção ao fã de como são os bastidores, das escolhas que muitas vezes questionamos ao assistirmos aos espetáculos, além de poder contribuir como forma de experiência para aqueles que sonham em subir no ringue para se tornarem lutadores.

Referências

BARTHES, Roland. Mitologias. Trad. Rita Buongermind e Pedro de Souza. -São Paulo: Difusão Europeia do Livro. 1972.

DOAMARAL, Carlos Cesar Domingos. Luta Livre: Esporte de Entretenimento, WWE e Outras Plataformas. Alemanha: Novas Edições Acadêmicas, 2016.

SOARES, Sergio Jose Puccini. Documentário e roteiro de cinema: da pré-produção a pós-produção. 2007. 250p. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Disponível em: <http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/285156>. Acesso em: 05 out. 2019.

A real presença em Wakanda: "Pantera Negra" e a representatividade na indústria cinematográfica

ELLEN ALVES LIMA[1], LUCCAS LOPES[2] E YURI GARCIA[3]

Resumo: O presente trabalho busca problematizar questões referentes à representatividade no filme "Pantera Negra" (2018). Através de uma análise de aspectos narrativos e imagéticos, e dados referentes à produção, buscaremos desvelar elementos relativos à sua representatividade e importância no mercado cinematográfico.

1 Aluna de graduação do curso de Cinema da Universidade Estácio de Sá (UNESA). E-mail: ellen2000.a.l@gmail.com
2 Aluno de graduação do curso de Cinema da Universidade Estácio de Sá (UNESA). E-mail: luccas_lopez@hotmail.com
3 Professor da Universidade Estácio de Sá (UNESA), Doutor em Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGcom - UERJ). E-mail: yurigpk@hotmail.com

O aumento de uma maior representatividade, com outros "lugares de fala" (2017) e um olhar mais atento à diversidade é um movimento ainda incipiente no cinema. Arrecadando uma alta bilheteria e 3 Oscars no ano, "Pantera Negra" se consolidou como um marco, apresentando um herói negro em uma cidade tecnologicamente avançada no centro da África. Além do diretor Ryan Coogler, o filme também conta com uma equipe majoritariamente negra em sua produção. Apesar disso, é necessário destacar que "Pantera Negra" continua sendo um projeto financiado por uma produção predominantemente branca, sendo os membros de seu "alto escalão", que lucram mais com o filme, parte de um círculo mais fechado onde a representatividade ainda não se concretiza mais fortemente. Apesar dessa questão de extrema importância, "Pantera Negra" se apresenta como uma etapa em um processo em construção. Em constantes, porém lentas modificações, esses marcos são atingidos gradativamente. Assim, esse filme se torna uma esperança de futuras produções que consigam se destacar cada vez mais em busca de maiores formas de representatividade.

Palavras-chave: Pantera Negra; Representatividade; Cinema; Histórias em quadrinhos.

Abstract: The present work seeks to problematize issues related to representativeness in the movie Black Panther (2018). Through an analysis of narrative and imagetic aspects, and data related to the production, we will seek to unveil elements related to its representativeness and importance in the film market. The increase of greater representativeness, with other "places of speech" (2017) and a closer look at diversity is still an incipient movement in cinema. Raising a high box office and 3 Oscars in the Year, Black Panther has established itself as a land-

mark, featuring a black hero in a technologically advanced city in central Africa. In addition to director Ryan Coogler, the film also features a mostly black crew in its production. Despite this, it should be noted that Black Panther remains a project funded by a predominantly white production, with the members of its "high ranking", who profit most from the film, part of a closer circle where representativeness has not yet been materialized more strongly. Despite this issue of extreme importance, Black Panther presents itself as a stage in a process under construction. In constant but slow changes, these milestones are gradually achieved. Thus, this film becomes a hope for future productions that can increasingly stand out in search of greater representativeness.

Key words: Black Panther; Representativeness; Cinema; comic books.

Introdução

Ao analisarmos, cuidadosamente, grande parte dos livros sobre história do cinema, percebemos uma história contada através de grandes marcos e feitos de importantes homens (não coincidentemente, brancos dos EUA e Europa) em uma espécie de aventura e descobrimento de uma nova linguagem. Essa perspectiva não difere muito de diversas outras narrativas que perpassam nossa civilização ocidental. Tudo nos leva a compreender que o mundo é um território de conquistas, exclusivamente, de um padrão muito bem delimitado de pessoas que respondem aos critérios normativos patriarcais, heterossexuais, eurocêntricos (com uma recente inclusão dos Estados Unidos), cisgêneros e, sobretudo, brancos.

A própria história do pensamento parece nos remeter a caminhos similares, com o berço da filosofia na Grécia. Assim, os primeiros filósofos se encaixariam no padrão citado acima, justificando toda essa perspectiva. No entanto, devemos questionar essa noção. Não haveria pensamento filosófico em outros lugares? Seria essa ação exclusivamente europeia? As tribos africanas, por exemplo, seriam desinteressadas de um questionamento filosófico? O excelente livro Pensar Nagô (2017), de Muniz Sodré, se encontra nessa proposta investigativa, apresentando uma história calcada em um pensamento eurocêntrico, judaico-cristão que não traz a rica filosofia africana em sua narrativa.

Dessa forma, em uma perspectiva histórica que narra os acontecimentos de sua forma parcial, indicando grandes figuras em um padrão estético-geográfico de interesse específico, as desconstruções como a de Sodré são formas de percebermos como nossa história é criada. Sendo assim, pouca coisa escapa desse padrão. A própria história cinematográfica é marcada pelos grandes nomes de homens brancos (nesse caso, europeus e norte-americanos). Mais do que isso, esse âmbito em específico, além de propor essa narrativa, também possui ações que se consagraram de forma propagandista com suas representações imagéticas de um universo do homem branco como eterno protagonista e propagador dos bons valores.

Assim, não seria exagero apontar que a indústria cinematográfica tem um viés racista desde seu princípio. Em um meio altamente segregador, atores brancos pintavam seus rostos de preto para atuar em papéis que eram destinados a pessoas negras. Antes mesmo de serem famosos no cinema, os blackfaces eram famosos nas ruas, onde atuavam em apresentações públicas. Os personagens representados por esses artistas eram totalmente estereotipados, reforçando uma imagem negativa sobre o negro, degradando ainda mais a imagem do negro perante a sociedade.

Nobu Chinen, em seu livro O negro nos quadrinhos do Brasil (2019), fala sobre a origem do negro como entertainer, essa figura de um menestrel moderno que atua para divertir e entreter aos brancos do século XIX através dos estudos de Michael Harris. Segundo o autor, após a abolição da escravidão nos EUA, os negros não tinham oportunidades boas de trabalho, lhes restando essa função de entreter para ganhar a vida, seja como músicos, dançarinos e cantores. Essa popularidade acaba fazendo com que artistas brancos passassem a pintar seus rostos de preto, deixando uma área branca em torno de suas bocas para exagerar no contorno dos lábios. "Sob essa caracterização, o menestrel passou a representar o cômico marginal (HARRIS, 2003, p.51) e se tornou uma imagem popular nos Estados Unidos reconhecida tanto por pessoas da elite branca quanto da classe operária" (p.55).

A reverberação desse processo acaba colocando o negro em um estereótipo de ser tolo, desengonçado e engraçado. Mesmo quando o negro começa a atuar no cinema, seus papéis eram sem muita importância e ainda cheios de estereótipos. Somente após algumas décadas de cinema os negros conseguem mais espaço e visibilidade, com papéis principais e menos estereotipados. Contudo, esse espaço ainda se encontra em construção com evidentes problemas ainda arraigados.

Um dos movimentos que contribuíram para a reformulação da imagem do negro foi o movimento dos Panteras Negras. Ocorrido nos EUA, o Black Panther Party tem uma marca muito importante na história do movimento negro no mundo, e está bem vivo no filme "Pantera Negra" (2018), da Marvel Studios. Além da indicação no próprio título do filme e no nome do herói, resgata importantes memórias de forma simbólica. Os Panteras Negras tinham o slogan "Power to the people", defendiam que todos deveriam ter os mesmos direitos e procuravam mudar a forma de governo dos EUA, focando nas políticas raciais e não ausência de representatividade. Toda essa atmosfera é presente no filme, conseguindo reviver esse momento, não fisicamente, mas na memória. Nos lembra que o movimento existiu e que ainda existem elementos que devem mudar em nossa sociedade, em um diálogo entre T'Challa e Killmonger, no qual Killmonger diz que se deve dar poder ao povo – Power to the people – e proteger esse mesmo povo pelo mundo[4].

O filme traz o conceito de um país africano que não foi colonizado. Representando o sonho das pessoas escravizadas de terem um herói e mundo onde possuem liberdade, pois, no mundo imagético de "Pantera Negra" a liberdade de Wakanda, um país africano, nunca foi tirada.

Um dos objetivos do projeto é desenvolver a representatividade que o filme executou como um todo para a comunidade negra, a partir da definição de Silvio Almeida em Racismo Estrutural (2019, p.109):

> Enfim, o que chamamos de representatividade refere-se à participação de minorias em espaços de poder e prestígio social, inclusive no interior dos centros de difusão ideológica como os meios de comunicação e academia.

Para apresentar essa mensagem, "Pantera Negra" resgata uma importante memória através do conflito entre dois dos personagens principais, T'Challa e Killmonger. Suas personalidades e diferenças ideológicas podem ser comparado às das figuras de Martin Luther King Jr. e Malcom X. Assim como no filme, apesar da divergência em

4 Aos Setenta e cinco minutos de filme, o personagem Killmonger profere "Vocês estão aqui confortáveis. Deve ser legal. Tem mais de dois bilhões de pessoas no mundo que se parecem conosco. Mas a vida delas é mais difícil. Wakanda tem o jeito para libertar todas...Vibranium. Suas armas." No original "You all sitting up here comfortable. Must feel good. It's about two billion people all over the world it looks like us but their lives are a lot harder. Wakanda has the tools that liberate them all… Vibranium. Your weapons."

seus posicionamentos políticos, ambos concordavam com a luta pela equidade racial.

Além desses dois personagens, temos Shuri, Nakia e General Okoye apresentando uma visão de mulheres negras que vivem em um país que não foi colonizados e possui uma centralidade política em sua sociedade. Assim, "Pantera Negra" torna-se um marco para a representatividade negra por conta de seu elenco negro dentro e fora das telas. Sua importância e ótima execução técnica acabam destacando-o no meio cinematográfico, contando com indicações ao Oscar em seis categorias diferentes, ganhando três delas, e se consagrando como um grande sucesso de bilheteria.

Em toda sua importância na produção, ainda se apresenta imageticamente como um marco de representatividade, com personagens respeitosos, sem serem estereotipados. A produção envolvida na obra possui uma preocupação em passar uma boa imagem do homem negro e da mulher negra, indicando um herói e guerreiras longe das características que o cinema atribuía em seu início.

Pantera Negra

O filme acompanha a história do príncipe T´Challa, o Pantera Negra, protetor de um país africano fictício chamado Wakanda. Após a morte de seu pai, assume o trono, mas logo é desafiado por seu primo Killmonger, que havia crescido fora de Wakanda. Perdendo a luta, T´Challa precisa recuperar seu poder de Pantera Negra para uma nova batalha com Killmonger que pretende iniciar uma revolução violenta pelo planeta. Para isso, conta com o apoio de sua irmã, Shuri, líder do setor de ciências de Wakanda; a General Okoye, chefe da guarda e Nakia, guerreira e espiã. Após sua vitória, percebe que algumas tradições wakandanas devem mudar para poder oferecer ajuda ao resto do mundo.

"Pantera Negra" (2018) foi indicado ao Oscar em seis categorias diferentes, ganhando três delas: Melhor Figurino, Melhor Direção de Arte e Melhor Trilha Sonora Original. Foi também indicado a Melhor Filme, Melhor Mixagem de Som, Melhor Edição de Som. A produção do filme se preocupou, tendo bastante cuidado ao retratar, resgatar e apresentar um pouco da rica cultura africana. Ruth E. Carter recebeu a estatueta por Melhor Figurino, sendo a primeira mulher negra a conseguir tal premiação. Ruth em seus trabalhos como figurinista possui um estilo com forte ênfase nas cores, já tendo trabalhado com Spyke Lee e sendo indicada em outros anos para Melhor Figurino em outras premiações além do Oscar. Em "Pantera Negra", Ruth e Ryan Coogler (diretor do filme), trabalharam essa multiplicidade estética de cores atribuindo uma cor diferente a cada tribo de Wakanda. Todo o figurino exigiu uma grande pesquisa das roupas e acessórios utilizados em diferentes culturas africanas. Essa pesquisa envolveu uma visita a diferentes países para procurar compreender seus costumes e conseguir os tecidos e roupas desses países africanos (junto das permissões necessárias para a utilização do material no filme). Ruth durante a premiação diz a seguinte frase:

> Uau, faz tanto tempo que esperamos por isso. Spike Lee, obrigado por proporcionar minha primeira oportunidade. Espero que isso te deixe orgulhoso. Marvel criou o primeiro super-herói negro, mas com o nosso figurino o transformamos em um rei africano.[5]

5 Ruth E. Carter discursa no Oscar "Wow. I got it. This has been a long time coming. Spike Lee thank you for my star. I hope this makes you proud. Marvel may have created the first black superhero but through costume design we turned him into an African king. It's been my life's honor to create costumes, thank you to the academy. Thank you for honoring African royalty and the empowered way women can look and lead on screen. Thank you to my crews around the world who

O Oscar de Melhor Direção de Arte foi recebido por Hannah Beachler junto de Jay Hart. Hannah não foi somente a primeira mulher negra a ser indicada para essa categoria, como também foi a primeira mulher a ser contratada pela Marvel para a função de Direção de Arte. Em entrevista, Hannah reforça que é alarmante ela ter sido a primeira mulher a exercer essa função dentro da Marvel e diz que espera que essa premiação abra mais portas para mulheres exercerem essa mesma função, visto que, talento não é um problema. O problema é a falta de oportunidade, tendo em vista que as produções chamam sempre as mesmas pessoas para a realização das obras[6].

A premiação de Melhor Trilha Sonora Original fica com o sueco Ludwig Göransson, que trabalhou com bastante cuidado para compreender a linguagem certa para música do filme se preocupando com cada som escolhido, pensando nas músicas africanas feitas antes da influência europeia nos países africanos. De acordo com o compositor: "Nós queríamos que o som do filme fosse baseado na música tadicional africana e também na música africana da era pré-colonização."[7] Depois, complementa:

> Nós queríamos ritmos e sons que não tivessem qualquer influência da Europa. Essa sempre foi nossa intenção, que esses sons fossem o contro da história e o centro da trilha. O grande desafio foi tecer isso em uma sonoridade cinemática de uma orquestra, como eu usaria uma orquestra de uma forma que pudesse apoiar a música Africana.[8]

O músico foi para o Senegal conhecer os músicos locais e estudar e produzir músicas junto deles, para ter o som mais fiel possível.

Essas premiações são importantes tanto para o universo das histórias em quadrinhos, que está cada vez mais ganhando credibilidade, como também para a representatividade negra. É importante destacar que as pessoas que subiram ao palco para receber a estatueta também eram negras, além da maior parte do elenco visto durante o filme. Esse marco traça um caminho esperançoso para que não haja mais ncessidade de campanhas como a notória "Oscar So White" de 2013.

Seguindo esse conceito que o "Pantera Negra" propõe aos espectadores, de criar não só um herói negro como também um rei africano, o roteiro conecta o filme com movimentos negros. Logo no início da obra, vemos o personagem como o salvador de pessoas negras que estavam sendo escravizadas.

Laurentino Gomes (2019, p.278) descreve os navios negreiros como "misto flutuante de fábrica, máquina de guerra e presídio". Conseguimos visualizar essa descrição do navio negreiro na cena inicial de heroísmo do Pantera Negra e sua equipe, salvando mulheres negras presas em caminhões com homens fortemente armados.

Gomes afirma ao longo do texto que determinados homens escravizados faziam parte da tripulação que encarcerava outros escravizados, caso também projetado na cena, pois um dos guardas que contém destaque é um africano.

Sendo assim conseguimos relacionar os elementos que Laurentino Gomes descreve com essa cena inicial do filme e ressaltar como a narrativa propõe apontar o protagonista como o salvador de sua terra que não foi nem será colonizada.

---

helped bring Wakanda to life. Our genius director Ryan Coogler." - https://www.hollywoodreporter.com/news/oscars-ruth-e-carter-wins-best-costume-design-black-panther-1189121 - https://www.youtube.com/watch?v=4FveAzNbvow).

6 https://thegrapevine.theroot.com/oscar-nominee-hannah-beachler-talks-breaking-ceilings-a-1832752708).

7 "We wanted the sound of the movie to be based of traditional African music and also African music from the pre-colonization era." - https://www.goldderby.com/video/ludwig-goransson-interview-black-panther-composer/

8 "We wanted rhythms and sounds that did not have any influences from Europe. That was always our intention, for those sounds to be the center of the story and the center of the score. The big challenge was how to I weave in the cinematic sound of an orchestra, how do I use the orchestra in a way so it can support the African music." - https://www.goldderby.com/video/ludwig-goransson-interview-black-panther-composer/

Outro fator apresentado de forma sutil foi como as mulheres negras eram tratadas nos navios negreiros. Laurentino Gomes (2019, p.288) desenvolve que:

> O tormento era particularmente grande para as mulheres escravas, que ficavam separadas dos homens em porões mais próximos dos alojamentos da tribulação. Ali, elas estavam vulneráveis ao assédio e ao estupro por parte dos oficiais e marinheiros, sem ninguém que pudesse defendê-las.

Esse fato histórico nos dá uma das primeiras justificativas do porquê a figura da mulher negra ser sexualizada, construção essa que está presente em países colonizados como o Brasil. Esse perfil da mulher negra ser sexualizada felizmente é desconstruído no filme pelo perfil das personagens negras apresentadas.

Entre elas, destacamos três casos mais emblemáticos no filme, começando com Nakia, uma espiã forte e bem treinada que é ex-namorada do protagonista. Apesar de ser a proposta de par romântico do herói, ela não segue o estigma de mulher cujo único atributo é sua beleza física. Nakia é uma boa lutadora e possui seu trabalho como sua maior paixão, quebrando o paradigma da objetificação sexual que ocorre nos países que foram colonizados, dando-nos uma nova visão da mulher negra.

Essa nova visão contribui para o que Silvio Almeida aponta em Racismo Estrutural (2019) como importante para o combate contra a discriminação, pois a partir dessa nova abordagem as mulheres negras recebem a oportunidade de questionar seu lugar social e aos poucos desconstruir o que a sociedade racista a moldou para ser. Visto que a representatividade não é apenas algo superficial por ter uma pessoa negra na tela, o elemento necessário para ser um avanço é o surgimento de narrativas que fujam desse preconceito histórico.

Beatriz Nascimento (2019) descreve a herança histórica que a escravidão deixou quanto a sexualização da mulher negra.

> A exploração sexual de que foi vítima por parte dos senhores - situação determinada principalmente pela moral cristã portuguesa que atribuía à mulher branca das classes mais altas o papel da esposa, dependente economicamente do homem, e limitada quando esposa, ao papel de procriadora, com a vida sexual restrita à maternidade - fez com que a liberação da função sexual masculina recaísse sobre mulher negra ou mestiça. (NASCIMENTO, 2019, p.263)

Enquanto Grada Kilomba (2019) aponta que as formas em que o sujeito negro é percebido como outro, dentro do racismo cotidiano é classificado como “erotização”. “O sujeito negro torna-se a personificação do sexualizado, com um apetite sexual violento: a prostituta, o cafetão, o estuprador, a erótica e a exótica” (KILOMBA, 2019, p.79).

Assim, no universo cinematográfico das HQs, Nakia se apresenta como uma quebra de paradigma em como abordar e construir uma personagem que seja uma mulher negra, ou seja, com capacidade e recursos para alcançar seus objetivos independente de uma figura para a auxiliar.

Em outro viés, temos uma importante personagem no filme, com características marcantes ao apresentar uma personagem de enorme força física e autoridade hierárquica. A General Okoye é a comandante do exército do Rei, a melhor guerreira do país e possui uma relação sólida com um dos líderes de Wakanda. Joice Berth, em seu livro Empoderamento (2019), desenvolve o conceito, retomando a visão da autora e

ativista social indiana Srilatha Batliwala. Segundo Berth (2019, p.96-97):

> Srilatha Batliwala afirma que a característica mais conspícua do termo empoderamento está na palavra "poder", definido por ela como "controle sobre recursos materiais, intelectuais e ideologia." Segundo essa mesma autora, o poder decisório emana do controle sobre esses recursos, que tem estado, em grande parte, sobre o controle masculino.

A General tem total controle de suas ações, do exército e de importantes recursos durante todo o filme. Seu maior desejo é proteger Wakanda e seu Rei. Em sua cena inicial, demonstra seu grande conhecimento em estratégia de ataque e de seus companheiros de batalha e suas limitações e formas de reagir, ao indicar ao Pantera Negra que não hesite. Com a já esperada hesitação ocorrendo em seguida, a personagem se vê obrigada a auxiliá-lo, acaba o salvando e o ajudando a derrotar os sequestradores.

Outro momento extremamente importante que define seu empoderamento ocorre quando ela segue sua ideologia de proteger o rei de Wakanda independente de quem seja esse rei, mantendo-se fiel ao seu desejo inicial e à sua ideologia.

De acordo com Beatriz Nascimento (2019, p.283): "Tratar a comunicação como um nexo de empoderamento tem sido fundamental para garantir-lhes uma reprodução positiva, bem como a visibilidade de processo de mobilização de lutas."

O argumento da autora reforça essa necessidade da existência de personagens como a General Okoye, pois apresenta uma nova abordagem da força da mulher negra. De uma forma geral, as representações mais comuns que procuravam retratá-la como uma "mulher batalhadora" voltavam esse aspecto para o serviço doméstico como limpar uma casa ou cuidar de crianças. Em uma outra possibilidade bem ambígua, a mulher negra é apresentada como uma força de resistência em um mundo racista, com a procura de sair da opressão sócio-política de nossa sociedade. Em "Pantera Negra", essa característica é utilizada como imposição física, como forma de combate corpo a corpo, assim como os homens têm sido retratados desde a Poética (2008), de Aristóteles, como grandes guerreiros. A General surge como uma proposta de força de igual potência.

Embora a General Okoye seja o melhor exemplo de empoderamento em "Pantera Negra", a personagem Shuri também tem uma importante parcela no significado da palavra, possuindo total controle dos recursos tecnológicos da sociedade. Apesar de a realidade das mulheres negras no Brasil ser a de receber um herança histórica de escravidão que implica dificuldades de existência no mercado de trabalho em pontos mais altos na hierarquia, a herança histórica de Shuri é de ser uma princesa de um país extremamente próspero, característica de uma realidade em que a colonização e escravidão não houvesse ocorrido. Sendo assim, a personagem não se encontra em uma situação de racismo estrutural que, de acordo com Grada Kiloma (2019, p.77):

> Racismo estrutural: O racismo é revelado em um nível estrutural, pois pessoas negras e people of color estão excluídas da maioria das estruturas sociais e políticas. Estruturas oficiais operam de uma maneira que privilegia manifestadamente seus sujeitos brancos, colocando membros de outros grupos radicalizados em uma desvantagem visível, fora das estruturas dominantes. Isso é chamado de racismo estrutural.

A proposta em torno da personagem é algo bem além da realidade que cerca a

população negra colonizada. Ela é uma jovem princesa com seus momentos de humor e jovialidade (com uma infantilidade divertida de brincar e rir com frequência), porém há outro fato interessante que complementa sua personalidade: Shuri é uma cientista com uma inteligência descomunal e uma incessante dedicação e paixão por seu trabalho. Esse fato a torna mais singular, pois ela é o completo oposto da realidade do que as meninas negras enfrentam em nossa sociedade. Djamila Ribeiro (2018, p.64) explica um dos principais motivos da população negra não ter acesso à educação ou moradia no Brasil: "Foram 354 anos de escravidão e, depois, não se criaram mecanismos de inclusão para a população negra".

Dessa forma, Beatriz Nascimento (2019, p.261) completa

> A mulher negra, elemento que expressa mais radicalmente a cristalização dessa estrutura de dominação, vem ocupando os mesmos espaços papéis que lhe foram atribuídos desde a escravidão. Dessa maneira, a "herança escravocrata" sofre uma continuidade no que diz respeito à mulher negra.

Conclui-se que, historicamente, a figura da mulher negra no Brasil não possui acesso à educação e outros quesitos básicos que se tornaram privilégios para a população branca. Portanto, haver uma personagem fictícia como Shuri, uma princesa cientista, destaca como a representatividade demonstrada por essas personagens no filme torna-se algo importante.

Através de sua ironia natural, Shuri aborda diversas questões sobre racismo, pois embora tenha sido criada em Wakanda, ela reconhece que os outros países da África não tiveram o mesmo contexto histórico. Em uma cena em que conhece o Agente Everett K. Ross, a personagem o cumprimenta o chamando de colonizador[9].

Visto que, independentemente de o indivíduo branco atual não ter historicamente colonizado um país ou escravizado um povo, ele, ainda assim, como representante da figura do homem branco, recebe todos os privilégios que seus ancestrais tomaram à força. A herança histórica da escravatura possui impactos em ambas as vertentes. Enquanto o racismo e as dificuldades de oportunidades se encontram presentes na realidade da população negra, os privilégios da população branca continuam ancorados em diversas instâncias de nossa cultura e sociedade.

Vemos no antagonista do filme a marca mais clara do racismo sofrido na sociedade estadunidense. Killmonger foi forçado a crescer em uma sociedade que não só lhe nega qualquer privilégio, mas o persegue, pois o racismo é uma marca forte da colonização.

> O racismo é visto apenas como uma "coisa" externa, uma "coisa" do passado, algo localizado nas margens e não no centro da política européia. O racismo, portanto, funciona para justificar e legitimar a exclusão de "Outras/os" raciais de certos direitos. (KILOMBA, 2019, p.71)

A partir dessa explicação lembramos que um dos primeiros diálogos que Killmonger entrega à tela é dirigido à dona de uma galeria, em que ele afirma que percebeu quando ela colocou os seguranças para o seguir assim que ele entrou no local. Ao destacar essa frase, é importante salientar que o personagem aparentava ser um estudante ou apenas um jovem entrando em uma exposição, sem apresentar qualquer perigo. A desconfiança é dada apenas por se tratar de ser um homem negro entrando

9 "Don't scare me like that colonizer!"

em um ambiente em que não é considerado bem-vindo. Esse tipo de racismo, de acordo com Grada Kilomba (2019, p.79), está dentro do conjunto do que a autora descreve como Racismo Cotidiano. "Incivilização: O sujeito negro torna-se a personificação do outro violento e ameaçador – a/o crimonosa/o, a suspeita, o perigoso –, aquele que está fora da lei."

Essa cena destaca o porquê de Wakanda ser um local mágico e desejado. Não tendo a oportunidade de ter tido sua infância em Wakanda, Killmonger vivencia em seu cotidiano situações como da cena apontada. Apesar de apontar um momento racista no filme, possui uma importância narrativa e simbólica, pois apresenta para os espectadores essa conexão da escravidão com os tempos atuais.

> A primeira parte da afirmação de que o racismo decorre das marcas deixadas pela escravidão e pelo colonialismo. Conforme este raciocínio, as sociedades contemporâneas, mesmo após o fim oficial dos regimes escravistas, permaneceriam presas a padrões mentais e institucionais escravocratas, ou seja, racistas, autoritários e violentos. Dessa forma, o racismo seria uma espécie de resquício da escravidão. (ALMEIDA, 2019, p.183)

As marcas que visualizamos em Killmonger não são só simbólicas por sua vivência como homem negro em uma sociedade racista que carrega cicatrizes da escravidão. Por sua vez, o antagonista também carrega no corpo diversas cicatrizes para cada pessoa que matou, mas com essa citação acima, de Silvio Almeida (2019), origina-se a interpretação de outro significado para suas marcas. O racismo e a escravidão se encontram presentes na pele do personagem, um homem negro em 2018.

De uma forma geral, podemos perceber que o antagonista do filme não se apresenta como um clássico vilão de HQs, mas como um personagem que busca lutar contra as desigualdades raciais na sociedade. O marco principal da dicotomia entre o protagonista e o antagonista acaba sendo a forma que procuram lutar pela mesma causa.

"Pantera Negra" apresenta essa narrativa com a aproximação entre duas figuras históricas na luta do negro de forma simbólica. Enquanto T'Challa possui os traços mais pacifistas de Martin Luther King Jr., Killmonger reflete a perspectiva de luta mais agressiva ressonando com Malcom X. Essas duas figuras foram líderes importantes para a luta do negro, tão importantes quanto o próprio movimento dos Panteras Negras.

Martin Luther King Jr. era pastor e foi um líder no movimento negro. King misturou seus ideais com os ideais de igualdade cristãos. Baseando-se em ações de Gandhi, sua proposta é de um método de luta pacífico, através da desobediência civil, desrespeitando as leis racistas que prejudicavam o povo negro. Por conta de seu movimento e de sua liderança, foi a pessoa mais jovem a ser premiada com o Prêmio Nobel da Paz.

A proposta de luta de Martin Luther King contrastava com a maneira a qual Malcom X pensava. Malcom presenciou um racismo de forma extremamente violenta desde criança, tendo sido seu pai assassinado por membros da Ku Klux Klan. Por conta desse incidente, sua mãe acaba sendo internada por causa de um colapso nervoso, perdendo contato com o filho. Dessa forma, foi parar em lares de adoção ao longo de toda sua infância. Após ser preso, Malcom X conhece os ideais do Islã pelos quais decide lutar. Essa perspectiva possuía um viés mais segregacionista, acreditando em uma separação entre negros e brancos, vivendo em lugares e países diferentes. Um dos principais reflexos dessa visão era a defesa de que os negros deveriam lutar

da mesma forma como são tratados, com violência. Ficou conhecido por sua famosa frase que apontava os negros deveriam se defender "por qualquer meio necessário"[10].

Assim como Martin Luther King e Malcom X tinham opiniões contrastantes, T'Challa e Killmonger também as têm. T'Challa, a princípio, quer somente proteger seu país, Wakanda, e seu povo. No entanto, muda de opinião após conhecer Killmonger e compreender melhor o sofrimento de outras pessoas negras sofrendo no mundo. Killmonger, por outro lado, acredita que a forma de ajudar essas pessoas é lhes dando mais poder e armamento, para lutar contra quem as ataca diariamente, acreditando que somente com uma guerra o negro poderia estabelecer seu poder e respeito.

T'Challa possui similaridades com King por sua ideologia e suas decisões, acreditando que todos os seres humanos deveriam viver em paz e oferecendo ajuda a quem puder. Sua necessidade de ajudar o outro fica mais nítida ao salvar o agente Everett K. Ross em um momento em que procurava não se envolver devido às repercussões de uma possível exposição de Wakanda aos EUA. Concretizando essa postura de oferecer ajuda se revelando ao mundo, ao final do filme, T'Challa monta um centro de ajuda em Oakland, nos Estados Unidos, na mesma cidade onde o Black Panther Party montou sua primeira sede, resgatando a memória do movimento.

Killmonger possui até um trajeto mais similar ao de Malcom X desde o princípio de sua história, em que a morte de seus pais o faz se alistar ao exército para ter mais força e poder lutar contra o racismo através da violência. Quando se torna rei de Wakanda, sua primeira decisão é enviar armamentos aos wakadianos que estão infiltrados em outros países. Killmonger não pretende poupar a vida de nenhum 'branco opressor', ao contrário do que T'Challa faz ao salvar o agente. Esse simbolismo possui uma importância em manter viva a memória de dois nomes de extrema relevância na luta contra o racismo e no movimento negro.

"Pantera Negra" é um filme importante para a representatividade negra, pois quebra muitos estereótipos dentro do universo das transposições cinematográficas de HQs. Personagens como Luke Cage, Super Choque, O Lanterna Verde e John Stewart caem no estereótipo de que o negro vem da vida de crimes, é pobre, é militar ou policial, assim como o filme da "Mulher Gato" (2004), com Halle Berry, que não foge do estigma da sexualização da mulher negra. T'Challa é um personagem importante, pois é de origem nobre, com uma excelente educação, rei e líder de uma nação.

Essas características não são muito comuns em personagens negros, sobretudo no universo fílmico das HQs. Wakanda ainda possui Shuri com sua realeza e inteligência, Nakia com sua força e diplomacia e a General Okoya com seu empoderamento e fidelidade aos seus princípios. Essa representatividade é importante não só para o homem negro e a mulher negra se verem nas telas, mas é significativa possuindo a capacidade de afetar positivamente a autoestima de quem assiste a essas obras.

Personagens negros sem estereótipos, com imagens positivas são cruciais para uma sociedade sem preconceitos. Em mais de um século de cinema, a imagem do negro tem sido retratada de forma negativa e degradante, contribuindo para o aumento de preconceito. "O Nascimento de uma Nação" (1915) é considerado um dos maiores filmes da história, sendo reverenciado em diversos livros da história do cinema e linguagem cinematográfica, apesar de seu conteúdo propagandista racista e de todas as mazelas que acabou promovendo à população negra (além do fato de contar uma história

10 "I live in America where there are only twenty two million blacks against probably one hundred and sixty million whites. One of the reasons that I'm in no way reluctant or hesitant to do whatever is necessary to see that black people to something to protect themselves. I honestly believe that the day that they do many whites will have more respect for them and there will be more whites on their side than are now on their side where these little 'wishy-washy' loved I enemy approach that they've been using up to now."

do nascimento da Ku Klux Klan como salvadores dos EUA da ameaça do homem negro)[11].

Esse imaginário é criado por uma estrutura cinematográfica racista, que instaura preconceitos e imagens prejudiciais. Assim, é criada uma baixa autoestima para a população negra, concordando com as imagens negativas que a representam. "Pantera Negra" se destaca por retratar um aspecto respeitoso e positivo da cultura africana, um símbolo é criado para a comunidade negra em um filme de grande orçamento e de alcance. A frase "Wakanda Forever" representa um imaginário justo e uma afirmação para um futuro de que não serão mais escravizados, destacando sua origem como reis e rainhas de um grande continente.

Considerações

O filme e o personagem Pantera Negra, que se tornou um marco no cinema por sua bilheteria, premiações e relevância em termos de representatividade, possui uma camada de sentido muito mais densa quando atrelada à história do movimento dos Panteras Negras, ocorrido nos EUA. Com um impactante slogan "Power to the people", defendiam uma mudança no governo dos EUA com igualdade de direitos para os cidadãos. Tais elementos são retratados no filme "Pantera Negra" (2018). Mesmo sendo um filme baseado no universo de Histórias em Quadrinhos da Marvel Comics, a simples menção do nome do movimento já ajuda a remeter esse período e como ainda existem mudanças necessárias em nossa sociedade no âmbito dos direitos humanos.

Arrecadando uma bilheteria de 1,3 bilhões de dólares e levando 3 Oscars no ano (primeiro filme baseado em HQs a atingir tal façanha), "Pantera Negra" também se consolidou como um marco, apresentando um herói negro em uma cidade tecnologicamente avançada no centro da África. Com o diretor Ryan Coogler, já famoso por abordar tais temáticas em seus trabalhos anteriores, o filme conta com uma equipe majoritariamente negra em sua produção.

Apesar desses números marcantes e significantes, é necessário destacar que continua sendo um projeto financiado por uma produção majoritariamente branca, sendo os membros de seu "alto escalão" que lucram mais com o sucesso do filme, parte de um círculo mais fechado onde a representatividade ainda não se concretiza mais fortemente.

O financiamento de pessoas brancas não influencia no "lugar de fala" (RIBEIRO, 2017) que o filme apresenta. Não há um impedimento que tais temáticas sejam abordadas por uma perspectiva diferente ou recebam tal financiamento. O problema destacado é que, embora a produção procure uma preocupação em construir uma importante representatividade em diversas instâncias, a maior parte do lucro acaba continuando a fomentar uma cúpula branca e patriarcal que detém o comando da indústria.

Ainda assim, "Pantera Negra" se consolidou como um avanço em questões raciais em uma indústria notoriamente conhecida por um racismo impactante desde a consagração de "O Nascimento de uma Nação" em 1915 com seu discurso supremacista branco, até as recentes campanhas "Oscar so White" às premiações da academia.

Apesar de não ser um filme ideal em termos de representatividade, "Pantera Negra" se apresenta como uma etapa em um processo em construção. É importante destacar sua importância e os espaços que foram abertos depois de sua produção, no entanto, é necessário lembrar que ainda há problemas encontrados mesmo nessa obra que possui como nome um importante movimento negro da história dos EUA. Representa uma

11 Para mais detalhes ver: A 13ª Emenda (13th, 2016) de Ava DuVernay.

conquista de um pequeno espaço em uma indústria ainda bem fechada. Em constantes, porém lentas modificações, esses marcos são atingidos gradativamente. Assim, esse filme se torna uma esperança de futuras produções que consigam se destacar cada vez mais em busca de maiores formas de representatividade, em que a verdadeira equidade que o movimento dos Panteras Negras pregava possa ser vislumbrada.

Referências

ALMEIDA, Silvio. Racismo estrutural. São Paulo: Pólen, 2019.

ARISTÓTELES. Poética. Lisboa: Edição da Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.

BERTH, Joice. Empoderamento. São Paulo: Pólen, 2019.

CHINEN, Nobu. O negro nos quadrinhos do Brasil. São Paulo: Peirópolis, 2019.

GOMES, Laurentino. Escravidão: do primeiro leilão de cativos em Portugal à morte de Zumbi dos Palmares, volume 1. Rio de Janeiro: Globo Filmes, 2019.

KILOMBA, Grada. Memórias da plantação - Episódios de racismo cotidiano. Rio de Janeiro: Cobogó, 2019.

MALAFAIA, Evelyn Dias Siqueira. A importância da representatividade negra na construção de identificação em crianças negras a partir de literatura infanto-juvenil negra. X Copene – Congresso Brasileiro de Pesquisadores Negros. Anais... Minas Gerais: Copene, 2018.

MOREIRA, Adilson. Racismo recreativo. São Paulo: Pólen, 2019.

NASCIMENTO, Beatriz. A mulher negra no mercado de trabalho. In: HOLLANDA, Heloísa Buarque de (org.). Pensamento feminista brasileiro formação e contexto. São Paulo: Bazar do Tempo, 2019.

RIBEIRO, Djamila. O que é lugar de fala?. Belo Horizonte: Letramento, 2017.

RIBEIRO, Djamila. Quem tem medo do feminismo negro?. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

SODRÉ, Muniz. Pensar Nagô. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

A carnavalização de "O palhaço"

DAFNE DI SEVO ROSA[1]

Resumo: Um palhaço que perdeu o riso, um circo quase falido e a tarefa de levar alegria para pequenas cidades do interior: esse é, grosso modo, o enredo do longa-metragem "O palhaço" (2011) do diretor brasileiro Selton Mello. Nele, Benjamim é um comediante de circo melancólico que tenta, durante os espetáculos e por meio de sua maquiagem, não só fugir dos conflitos familiares e pessoais como também buscar sua identidade. Com um roteiro repleto de situações metafóricas e de cenas provocadoras do riso tragicômico no público, a obra é construída por meio de um espetáculo carnavalesco. Entendido por Bakhtin como "um mundo às avessas", o carnaval rompe com as hierarquias, proporcionando voz e liberdade aos excluídos, e tem no palhaço ou no parvo seu maior representante. Na obra, no entanto, a ruptura da ordem social atinge também Benjamim por meio do esgotamento psíquico e emocional que o leva a buscar uma vida sistemática e metódica. No presente trabalho, objetiva-se analisar o roteiro do filme, tanto em seu formato original – ainda em texto – quanto em seu formato final – em vídeo –, buscando compreender como o conceito literário de carnavalização e o riso tragicômico contribuem para a produção de sentido e para a interpretação de seu enredo.

Palavras-chave: Carnavalização; Palhaço; Roteiro; Tragicômico.

Abstract: A clown who has lost his laughter, in an almost bankrupted circus, and the task of bringing joy to small towns in the countryside: this is roughly the plot of the feature film "The Clown" (2011) by Brazilian director Selton Mello. Benjamin is a melancholic circus comedian who tries, during the shows and through his makeup, not only to escape from family and personal conflicts, but also to search for his identity. With a script full of metaphorical situations and scenes provoking the tragicomic laughter in the public, the work is built through a carnivalesque spectacle. Understood by Bakhtin as "a world turned upside down," carnival breaks with hierarchies, giving voice and freedom to the excluded, and has the clown or fool as its greatest representative. In the work, however, the rupture of the social order also reaches Benjamin through the psychic and emotional exhaustion that leads him to search for a systematic and methodical life. The present work aims to analyze the script of the film, both in its original format - still in text - and in its final format - in video -, seeking to understand how the literary concept of carnivalization and tragicomic laughter contribute to the

1 Doutora em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Professora da Universidade São Judas Tadeu. Desenvolve pesquisa nas áreas de Dialogismo, Intermidialidade e Interartes. dafne.rosa@yahoo.com.br

production of meaning and interpretation of its plot.

Key words: Carnavalization; Clown; Screenplay; Tragicomic.

Introdução

No roteiro de "O palhaço", publicado um ano após a estreia do longa-metragem nos cinemas, há na primeira página a transcrição de parte do depoimento concedido por Paulo José, um dos atores da obra, ao documentário "Palhaço.doc", cujo diretor, Marcelo Pontes, se dedicou ao registro (em 46 minutos) dos bastidores da produção do filme de Selton Mello. Nele, Paulo José diz que:

> O palhaço não tem família.
>
> O palhaço é sozinho, não é casado.
>
> O palhaço é um ser solitário. Um ser abandonado.
>
> Ele é triste, é patético.
>
> O palhaço faz chorar. Ou faz rir chorando.
>
> É um espelho grotesco de nós mesmo.
>
> Um pouco o avesso da gente.
>
> Eu recomendo a todos que sejam palhaços ao menos uma vez por dia.
>
> Ao acordar, uma palhaçada; de tarde, outra palhaçada; antes de dormir, outra palhaçada.
>
> O palhaço tem uma coisa fantástica, que é estar sempre preparado para tudo. Pode fazer errado, muito bem, tudo.
>
> O errado sempre me atraiu muito. Ser errado, ser gauche.
>
> "Vai, Carlos, ser gauche na vida!"
>
> O palhaço é uma coisa maravilhosa, única.
>
> Ele foge à gravidade, parece que está suspenso no ar, caminha como um anjo, um anjo torto, mas um anjo,
>
> Difícil foi deixar de ser palhaço (2012, p.11. Grifos nossos).

Alguns dos aspectos salientados pelo ator, principalmente aqueles relacionados com o Poema das Sete Faces de Carlos Drummond de Andrade, apresentam para o público leigo as principais características do carnaval, festa medieval popular, estudada por Mikhail Bakhtin. Segundo o pensador russo (1999), a época de carnaval legitimava a manifestação da cultura cômica popular na Idade Média e no Renascimento, oposta ao tom sério da cultura oficial que imperava durante as outras épocas do ano. Tendo nos palhaços, bufões, tolos, gigantes, anões e monstros seus principais representantes, o carnaval dá voz e vez para aqueles que destoam do rigor religioso e feudal da época.

Apesar de distante do contexto medieval e renascentista, a obra brasileira não só busca no interior do país as referências necessárias para a apresentação do rompimento hierárquico típico do universo carnavalesco, como também centraliza o

palhaço como um personagem carnavalizado, já que Benjamim – o protagonista – por viver uma crise de identidade, perde o riso característico da praça pública.

No presente trabalho buscar-se-á analisar tanto os aspectos carnavalescos da tradição medieval presentes no roteiro de "O palhaço" (sendo eles: a quebra de hierarquia entre a nobreza e o povo; a universalidade; o riso reparador; a linguagem familiar – beirando a vulgaridade – e o banquete) quanto sua personagem principal, entendida como um recurso expressivo para a reflexão e interpretação do tema central da obra: o descompasso entre o eu e o mundo, a crise de identidade.

Vale ressaltar que este ensaio se dedicará ao estudo do saltimbanco construído por Selton Mello e Marcelo Vindicatto e, portanto, não pretende abranger a figura do palhaço e suas outras várias facetas cinematográficas e literárias.

O interior do Brasil carnavalizado

Na Idade Média a praça pública era o espaço propício para a expressão popular durante o carnaval e o circo talvez seja a herança mais próxima desse comportamento social que perdura até o século XXI, pois ambos são locais delimitados para a manifestação cômica durante o período preestabelecido para sua duração. O sujeito só se constitui como palhaço enquanto dura o espetáculo, de igual forma o bufão ou parvo da Idade Média só se revelava quando estava na época e no local adequados.

Bakhtin afirma que:

> [...] A praça pública era o ponto de convergência de tudo que não era oficial, de certa forma gozava de um direito de 'exterritorialidade' no mundo da ordem e da ideologia oficiais, e o povo aí tinha sempre a última palavra. Claro, esses aspectos só se revelavam inteiramente nos dias de festa. [...]
>
> Dessa forma, a cultura popular não oficial dispunha na Idade Média e ainda durante o Renascimento de um território próprio: a praça pública, e de uma data própria: os dias de festa e de feira. Essa praça entregue à festa constituía um segundo mundo especial no interior do mundo oficial da Idade Média. (BAKHTIN, 1999, p.132-133)

O roteiro de "O palhaço" se inicia dizendo:

> EXT. ESTRADA DE TERRA – CANAVIAL – DIA
>
> Glória, 27 anos, cortadora de cana, trabalha sob um sol escaldante. Outros cortadores de cana estão ali trabalhando também. Ela observa a caravana do Circo Esperança vindo em sentido contrário. A caravana passa por ela. (MELLO; VINDICATTO, 2012, p.13)[2]

Apesar de o circo ser itinerante, diferentemente da praça pública, sua chegada na cidade, evidentemente rural, marca o início do período de carnaval, pois – assim como na festa – será dada ao povo a oportunidade de divertimento passageiro em um ambiente de 'exterritorialidade'. O circo errante não pertence ao espaço oficial de nenhuma cidade e, portanto, exerce a liberdade artística e a liberdade de expressão sem qualquer tipo de consequência, possibilitando que nesse 'segun-

2 Os fragmentos do roteiro do filme foram citados de acordo com o original indicado nas referências bibliográficas. Inadequações linguísticas e gramaticais, bem como abreviações, foram mantidas conforme escritas no texto.

do mundo' demarcado pela lona a hierarquia se subverta, pois "a segunda vida, o segundo mundo da cultura popular constrói-se de certa forma como paródia da vida ordinária, como um 'mundo ao revés'" (BAKHTIN, 1999, p.10).

Esse mundo às avessas se consagra não só com a presença das autoridades locais no circo, mas principalmente com a sua participação efetiva no espetáculo, em conjunto com Pangaré (Benjamim – interpretado por Selton Mello) e seu pai, Puro-Sangue (Valdemar – interpretado por Paulo José).

> [...] Puro-sangue se aproxima do proscênio, onde estão sentados o prefeito Romualdo, 45 anos, ao lado de sua esposa, Nanci, 35 anos.
>
> Puro-Sangue:
>
> - Tudo bem?
>
> Romualdo (timidamente):
>
> - Tudo bem.
>
> Puro-Sangue:
>
> - Não falei com o senhor, falei com a linda moça que está ao seu lado.
>
> A plateia ri. O casal fica sem graça.
>
> Puro-Sangue:
>
> - Tudo bem?
>
> Nanci (constrangida):
>
> - Tudo.
>
> Puro-Sangue:
>
> - Qual o seu nome, moçoila vistosa?
>
> Nanci:
>
> - Nanci.
>
> Pangaré:
>
> - E isso lá é nome que se apresente?
>
> A criançada vai ao delírio com sua sagacidade.
>
> Puro-Sangue:
>
> - Só falta a senhora me dizer que é esposa do maior prefeito da América do Sul e das Áfricas!
>
> O prefeito fica orgulhoso. Todos se divertem.
>
> Puro-Sangue:
>
> - Caro prefeito Ronaldo...
>
> Pangaré:
>
> - é Romualdo, seu jegue!

Puro-Sangue:

- Não começa a me irritar que te dou na cara.

Pangaré:

- Ah, dá?

Puro-Sangue:

-Dou.

Pangaré:

- Ah, dá!?

Puro-Sangue:

- Dou, dou e dou!

Pangaré:

- Aproveita que ele tá dando de graça, gente!

Puro-Sangue bate em Pangaré.

Pangaré:

- Ai, ai, ai!

Puro-Sangue:

- Machoquei!

A plateia ri. A criançada enlouquece.

Puro-Sangue:

- Respeito, canja de galinha e dinheiro no bolso não fazem mal a ninguém! Seja homem, já que sua mãe não foi; e endireite essas pernas, seu pintinho medroso.

Pangaré:

- Se eu gozar desse regalo, concedendo a providência, quando eu for pra outro mundo, havendo essa transferência, você vem como galinha, para minha residência.

A plateia ri do delírio do palhaço. Pangaré se recompõe e vai até a plateia, saca um bloquinho e se posta em posição de fiscal (MELLO; VINDICATTO, 2012, p.17-20)

Na cena, a quebra de hierarquia é evidente por meio da timidez do prefeito, do constrangimento da primeira-dama, do riso contagiante do público e, principalmente, por meio do modo como o diálogo entre os personagens se torna conveniente para os trocadilhos e para a utilização da linguagem familiar pelos artistas circenses.

A linguagem popular destoante do rigor daquela exigida na presença das lideranças, sobretudo em cidades interioranas, favorece dentro do picadeiro a mudança de paradigma social que vai se estender para fora dele, quando o prefeito convida

toda a trupe para almoçar em sua casa.

EXTERIOR – CASA DO PREFEITO – FRENTE – DIA

A trupe inteira está na parada na porta. [...]

Gordini está com olhos marejados de fome.

Benjamim olha para Gordini, grilado.

O prefeito e a esposa estão postados na escada, com muita satisfação. Um cachorro late furiosamente, em off.

Gordini grila com os latidos do cachorro e se esconde por trás de João Lorota.

[...]

INT. CASA DO PREFEITO – SALA ALMOÇO – DIA

A trupe atravessa uma antessala onde se vê uma pequena exposição de quadros de gosto duvidoso. Eles comentam entre si, encantados com as obras.

Borrachinha cisma com um quadro em que se destaca uma cabra e empaca.

[...]

INT. CASA PREFEITO – SALA ALMOÇO – DIA

Os artistas, famintos e glutões, atacam com volúpia os pratos e quitutes.

Gordini devora um frango inteiro.

Nanci se aproxima de Gordini, com prato de camarões empanados

(MELLO; VINDICATTO, 2012, p.43-45)

A cena hiperbólica do banquete oferecido aos artistas não só anuncia a falência iminente do circo como também denuncia que "não se trata de forma alguma do beber e comer cotidianos, que fazem parte da existência de todos os dias dos indivíduos isolados. Trata-se do banquete que se desenrola na festa popular, no limite da boa mesa" (BAKHTIN, 1999, p.243).

O hiperbolismo da refeição e a quebra hierárquica são dois aspectos do filme que universalizam as condutas dos personagens e o ambiente retratado, deixando de ser apenas uma cidade no estado de Minas Gerais e passando a ser qualquer cidade interiorana do Brasil, além de serem dois provocadores do riso tragicômico no espectador.

O riso tragicômico reparador

Em uma das cenas sequenciais, o prefeito pede a Benjamim que deixe seu filho fazer uma pequena participação no espetáculo do dia seguinte. O garoto declama um poema que fez em homenagem a sua mãe, como teste de seus talentos, e apesar da qualidade duvidosa do texto, a trupe, diante da situação embaraçosa, decide acatar

o pedido do prefeito.

Na cena em que o menino Patrick participa do espetáculo, o riso tragicômico é índice de que o circo enquanto 'exterritorialidade' elimina com a função delimitadora do palco e aproxima os papéis exercidos pelo público e pelos atores, evidenciando que "os espectadores não assistem ao carnaval, eles o vivem, uma vez que o carnaval pela sua própria natureza existe para todo o povo. [...] o carnaval não tem nenhuma fronteira espacial" (BAKHTIN, 1999, p.6).

Robson Félix:

- Presta atenção, Patrick.

Robson Félix cata um toquinho de madeira no chão, pra fazer as vezes de uma faca.

Robson Félix:

- Presta atenção, quando eu for matar o infeliz aí (olha pro Meio-Quilo), vou fazer assim e (levanta a mão com toquinho de madeira para o alto, como se fosse enfiar a faca em Meio-Quilo) você só tem que entrar em cena nessa hora e dizer: "Para!" Aí eu pergunto: "Quem é você?" E você diz: "Eu sou o anjo que veio impedir essa desgraça!" Entendeu?

Patrick balança a cabeça, positivamente.

[...]

Na plateia, Romualdo, Nanci, Joyce, Jussara e os demais estão muito excitados com a estreia do novo artista.

[...]

Dona Zaira:

Decorou direitinho o que cê tem que falar, né?

Patrick:

Eu sou o anjo que veio impedir essa desgraça!

[...]

Robson Félix levanta a peixeira, dando a deixa para a entrada do anjo. A pausa de suspense se estende mais do que devia.

INT.CIRCO – COXIA – NOITE

Dona Zaira e Justine estão nervosas.

Dona Zaira e Justine:

- Vai, menino!

Patrick:

- Mas ele levantou uma faca. Cadê aquele pedacinho de pau?

[...]

INT. CIRCO – PICADEIRO – NOITE

As asas engancham-se nos panos e ele entra em cena caindo.

A plateia vai ao delírio.

O prefeito e sua família reagem apreensivos.

O menino fica lá, estático, sem dizer palavra.

Tempo.

Robson Félix (sem paciência e já ameaçando o menino com a faca):

- Quem é você? Quem é vocêêê???

Patrick (assustadíssimo com tamanho da faca):

- Eu sou o filho do prefeito, lembra não?

Um pequeno instante de constrangimento.

Gordini começa a puxar as palmas.

Todos caem na gargalhada.

A família do prefeito aplaude de pé (MELLO; VINDICATTO, 2012, p. 60, 61, 63, 65 e 66)

A evidente ingenuidade do menino, provocadora do riso no espectador, faz com que, naqueles poucos instantes, ele deixe de ser o filho do prefeito, posição hierárquica de respeito e autoridade, e passe a ser mais um parvo, análogo a Pangaré, principalmente por meio do conteúdo de sua fala e de sua postura inocente e franca.

Em outros fragmentos, como quando Dona Zaira pede a Benjamim um sutiã novo, ou quando Gordini reclama para Benjamim a respeito do comentário de Chico Lorota sobre seu mal cheiro, ou ainda quando Robson Félix tentar fingir ser russo para elevar a popularidade do circo revela-se a situação econômica precária dos personagens e o riso tragicômico ganha status de "princípio universal de concepção de mundo, que assegura a cura e renascimento, estreitamente relacionado aos problemas filosóficos" (BAKHTIN, 1999, p.60), pois há solidariedade entre o público do filme e os personagens que, apesar da falta de dinheiro, ainda precisam pagar propina para solucionar alguns problemas, como o mal-entendido envolvendo o "morto" enterrado por eles.

INT.DELEGACIA – NOITE

Gordini, Benjamim, Borrachinha, os irmãos Lorota e Robson Felix estão sentados num banco comprido de espera.

[...]

O delegado Justo, 60 anos, está com os dois braços apoiados na mesa.

Delegado Justo:

- Hoje é aniversário da minha mulher, a Cleide. Tá tendo uns queijos e vinhos lá em casa. E eu não preciso dizer que estou bem chateado por não estar lá. Nem tanto pelos vinhos, mais pelos queijos...

[...]

Delegado Justo:

- Meu gato, o Lincoln, teve uma queda de pelo terrível. Provavelmente vocês não entendem patavina de queijo, de vinho e muito menos de gato.

As expressões dos artistas dariam um belo porta-retratos.

Delegado Justo:

-Têm dois tipos de queda de pelo: o da muda, que é todo ano, e o mais preocupante, alergia a sarna.

Minha tia Valquiria tinha sarna e o Lincoln pegou a doença.

O problema é que o gato se lambe, sabe, e ele ficou com uma bola de pelos no estômago, que só dava pra tirar com cirurgia. Foi o que aconteceu, ele foi operado e voltou hoje pra casa. Não preciso dizer que estou bem chateado de não estar em casa. Nem tanto pela minha mulher, mais pelo Lincoln...

No banco de espera, um retrato de desolação.

Delegado Justo:

- A pergunta é: que negócio é esse de enterrar defunto?

João Lorota:

- Não é defunto não, doutor... Isso é coisa de circo.

Chico Lorota:

- É doutor, quando a gente encontra um terreno arenoso, suspeito, a gente tem que enterrar o morto, isso é coisa de circo... Morto é o nome que a gente dá pras estacas que prendem a lona, é isso!

[...]

Delegado Justo:

- E o tempo que vocês me privaram da companhia do Lincoln?

Todos se olham e começam a tirar notas amarrotadas do bolso (MELLO; VINDICATTO, 2012, p.103-105).

Dois aspectos na cena transcrita acima asseguram a presença do riso reparador. O primeiro deles é a notória hierarquia entre a intimidante autoridade policial e os demais personagens apreensivos e atemorizados; o outro aspecto é a equiparidade entre a situação socioeconômica das duas classes sociais representadas na cena, denunciada pela sarna, infecção parasitária, prevenida com hábitos simples de higiene. A doença, indicadora da precariedade das condições de vida não só do delegado, como de toda a população da cidade onde o circo está localizado, iguala a todos na pobreza. Ou seja, se no circo não há condições salubres, não há alimentação adequada e não há meios para adquirir elementos básicos de vestuário e higiene, para a maior parte dos cidadãos daquela cidade interiorana também não há.

Outros momentos de equiparidade entre os circenses e autoridades locais se instauram no enredo quando, no almoço na casa do prefeito, toda a trupe se encanta com a decoração da casa e quando são convidados pela primeira dama a frequentarem o seu salão de beleza gratuitamente:

INT. CASA PREFEITO – ANTESSALA – DIA

A trupe atravessa uma antessala onde se vê uma pequena exposição de quadros de gosto duvidoso. Eles comentam entre si, encantados com as obras.

Borrachinha cisma com um quadro em que se destaca uma cabra e empaca.

INT. CASA PREFEITO – ANTESSALA – DIA

Na antessala, Borrachinha permanece pensativo em frente ao quadro da cabra.

EXT. CASA PREFEITO – VARANDA/QUINTAL - DIA

[...]

Lara Lane:

- Dona Nanci, eu ouvi dizer que a senhora é a melhor cabeleireira da região.

Nanci (orgulhosa):

- Imagina (pausa) Vocês podiam passar lá depois, vai ser uma honra atender os artistas.

Lara Lane:

- Sabe, Dona Nanci, a gente não pode fazer extravagâncias, a senhora entende?

Nanci:

- Podem vir todas que eu atendo de graça. É um presente meu. E ainda vai ser propaganda para o meu salão.

Dona Zaira (rindo):

- E o seu salão lá precisa de propaganda, minha filha?

Lara Lane cutuca Dona Zaira, discretamente.

Dona Zaira:

- Aí para. A Dona Nanci é uma pessoa boa. Vai cair como uma luva, a senhora nem sabe. Nessa idade, se a gente não der pelo menos um tapa no telhado, a gente fica com a cara muito murcha, sabe.

Robson Felix:

- Será que eu posso ir também?

Nanci:

- Claro que sim. Todos que quiserem.

(MELLO; VINDICATTO, 2012, p. 51 e 53)

Se em relação ao delegado a condição socioeconômica é denunciada pela equiparidade com os artistas, com relação à primeira dama essa mesma equiparidade evidencia a falta de bom gosto e de prestígio, o que intensifica a situação precária do circo e contribui novamente para a subversão da hierarquia e, portanto, para a construção do mundo às avessas.

Dessa forma, o riso se constitui como tragicômico, pois "é ambivalente: alegre e cheio de alvoroço, mas ao mesmo tempo burlador e sarcástico, nega e afirma, amortalha e ressuscita simultaneamente. [...] o riso popular ambivalente expressa uma opinião sobre um mundo em plena evolução no qual estão incluídos os que rirem" (BAKHTIN,1999, p.10-11), o público.

Esse riso tragicômico ainda "desembaraça a alegre verdade sobre o mundo das capas da mentira sinistra que a mascaram, tecidas pela seriedade que engendra o medo, o sofrimento e a violência" (idem, p.150), salientando que a posição social hierarquizada só se faz presente nas cenas anteriores por elas acontecerem em locais de não 'exterritorialidade'.

O palhaço gauche

Apesar da incontestável presença de inúmeros elementos que aproximam o enredo do longa-metragem brasileiro do conceito de carnavalização na Idade Média discutido por Bakhtin, seria empobrecedor para a interpretação e aprofundamento temático da obra de Selton Mello e Marcelo Vindicatto restringir o carnaval apenas a uma comparação superficial e pontual como a feita até o momento.

Em "O palhaço", mais do que a carnavalização aos moldes medievais, há o "carnaval no carnaval", já que Benjamim é um palhaço melancólico em busca de sua identidade e de sua individualidade e, por isso, carnavalizado, às avessas.

A infelicidade de Benjamim, causadora do conflito principal do enredo, é evidenciada pela interpretação de Selton Mello e pelo conteúdo metafórico de suas falas. Por ser paradoxal ao riso do palhaço e destoante do clima festivo do circo carnavalesco, ela evoca a seriedade à obra, fundamental para a reflexão do público sobre seu argumento central.

Desde o início do roteiro, Benjamim é atordoado pela ideia de ter um ventilador:

> [...] O ventilador imponente chama a atenção de Benjamim.
>
> Fixação em possuir um ventilador.
>
> Ele está vidrado no vaivém do vento.
>
> Benjamim fica por ali mais um tempo, entretido com o número musical e o belo ventilador do prefeito, mas na verdade parece estar longe dali.
>
> (MELLO; VINDICATTO, 2012, p.55)

Metáfora do desejo de consumo, o eletrodoméstico é sinônimo da vida que o

personagem almeja: confortável, apesar de simples. No entanto, a dificuldade financeira que impede a compra do aparelho eletrônico se confunde com os questionamentos interiores do protagonista.

EXT. CIDADE 2 – LOJA DE ELETRODOMÉSTICOS – FRENTE – DIA

Benjamim observa o ventilador, o ventilador "observa" Benjamim.

Benjamim e Gordini olham a vitrine onde se destacam vários modelos de ventiladores.

INT. CIDADE – LOJA DE ELETRODOMÉSTICO – DIA

Um vendedor, 35 anos, mostra o grande ventilador em funcionamento.

Mais afastado, Gordini come um pastel

Benjamim:

- Esse tá quanto, moço?

Vendedor:

- Esse sai por três e quinhentos...

Benjamim:

- Sei... E o menorzinho?

Vendedor:

- Aquele é mil e novecentos.

Benjamim:

- Pode parcelar?

Vendedor:

- Claro! Vou precisar da sua identidade, CPF e comprovante de residência.

Benjamim:

- Pode ser só a certidão de nascimento?

INT./EXT. CARRO – DIA

Benjamim dirige, com Gordini comendo um bolo ao seu lado.

Gordini (mastigando):

- Não comprou por quê?

Benjamim:

- Achei muito caro.

(MELLO; VINDICATTO, 2012, p.83-84)

A busca de Benjamim pela identidade leva ao seu afastamento do circo e faz

com que o seu mundo se subverta a uma nova ordem hierárquica. O palhaço passa a viver no mundo cotidiano e tem sua rotina completamente transformada.

A cena em que o personagem termina de se arrumar, na frente do espelho, para buscar trabalho – omitida do roteiro escrito – se opõe a sua primeira aparição no longa-metragem.

> INT. ACAMPAMENTO – CAMARIM DE BENJAMIM – DIA
>
> Plano geral fixo de um pequeno camarim de circo.
>
> Pela fresta da janela semifechada entra um pouco de luz.
>
> O calor é grande.
>
> Uma miniarara com roupas, malas e bolsas muito usadas, uma cadeira. Foto da trupe em um porta-retratos velho. Uma bancada e espelho pequenos. Tudo meio improvisado.
>
> Benjamim, 35 anos, se levanta da cama com dificuldade, por conta do velho problema no joelho esquerdo, e atravessa o quadro.
>
> Com uma metade dos óculos na mão, Benjamim termina de pintar o rosto.
>
> (MELLO; VINDICATTO, 2012, p.13)

Sem a maquiagem, sozinho e em um quatro de hotel, Benjamim está sem máscara, diante de si mesmo e do mundo como ele realmente é. O palhaço Pangaré, dessa forma, deixa de existir completamente durante o período em que Benjamim está no seu carnaval, para que ambos possam renascer renovados. Nas palavras de Bakhtin (1999, p.189) "a destruição e o destronamento estão associados ao renascimento e à renovação, a morte do antigo está ligada ao nascimento do novo".

O palhaço às avessas, longe de seu espaço de 'exterritorialidade', obrigado a obedecer às hierarquias, sem sua caracterização típica

> [...] serve de base a um realismo verdadeiramente amplo e profundo. Ajudam a captar a realidade não de uma maneira naturalista, instantânea, oca, desprovida de sentido e fragmentária, mas no seu processo de devir com sentido e a orientação que ele adquire. Daí o universalismo extremamente profundo e o otimismo lúcido do sistema das imagens da festa popular. (BAKHTIN, 1999, p.184)

A reflexão do público é feita não só sobre a questão identitária, mas também sobre as mudanças às quais todos estão sujeitos. O riso, dessa forma, deixa de ser apenas tragicômico e passa a ser também reparador no sentido de expressão e reconhecimento da verdade, pois, segundo Bakhtin (1999, p.105), o riso próprio do carnaval "não recusa o sério, ele purifica-o e completa-o. [...] o riso impede que o sério se fixe e se isole da integridade inacabada da existência cotidiana".

Ao vivenciar o seu carnaval, o palhaço deixa de ser gauche, pois ao experimentar o mundo hierarquizado percebe que, assim como aqueles que frequentam o circo, a sua insatisfação é com a desigualdade da ordem social. Viver na miséria, sem poder questionar o pai sobre a má administração do circo, pressionado pelos demais artistas, sem voz e sem representação, Benjamim precisa se fantasiar de 'homem do povo' para que na sua 'segunda vida' o seu mundo se reorganize e volte

a fazer sentido. "Em resumo, durante o carnaval é a própria vida que representa, e por um certo tempo o jogo se transforma em vida real. Essa é a natureza específica do carnaval, seu modo particular de existência" (BAKHTIN, 1999, p.7).

Apesar de, aparentemente, Benjamim ter duas vidas corriqueiramente – uma enquanto está longe do picadeiro e outra enquanto está na função de Pangaré, dentro do picadeiro –, suas atitudes, suas angústias e, até mesmo, suas caracterizações físicas e psicológicas demonstram a associação entre as suas duas personas. O início da 'segunda vida' do personagem é marcado pelo seu desligamento do circo – e consequentemente de Pangaré – e pela sua imersão na sociedade, com outra postura e outra caracterização.

Nesse sentido, ao ser introduzido na ordem social, em busca de sua identidade, Benjamim faz uso da máscara carnavalesca que, segundo Bakhtin (1999, p.35), "é a expressão das transferências, das metamorfoses, das violações das fronteiras naturais, da ridicularização, dos apelidos; a máscara encarna o princípio de jogo da vida, está baseada numa peculiar inter-relação da realidade e da imagem".

A 'segunda vida' de Benjamim tem seu fim determinado durante uma refeição na qual um dos personagens secundários que trabalham com ele na loja de eletrodomésticos conta anedotas:

EXT. PASSOS – TRAILER – NOITE

Benjamim está numa mesa bebendo com colegas de trabalho. Alguns estão acompanhados por suas esposas.

Nei, o gerente atirado, diverte a turma.

Nei:

- Aí, no meio do julgamento, o juiz falou: "Quem nunca errou, que atire a primeira pedra!" Um matuto pegou uma pedra e jogou no meio dos peitos do juiz. O juiz meio atordoado, perguntou se ele nunca tinha errado na vida. Aí o matuto falou: "Olha, doutor, dessa distância, não".

A turma se diverte com a anedota infame.

Benjamim ri, amarelo.

Risos.

Nei:

- Vocês conhecem aquela do maluco que foi no médico e falou assim. "Doutor, eu tô com uma diarreia há três meses, tô achando que todo mundo tá querendo me matar, não durma há uma semana..."

Benjamim se diverte um pouco com a turma.

Nei:

- "...Me ajuda, doutor!" O médico disse: "Moço, faz o seguinte, vai num circo que chegou na cidade, que tem o palhaço mais engraçado que eu já vi na vida." O sujeito disse: "Doutor, então eu tô desgraçado, porque esse palhaço que o senhor falou sou eu."

Muitos risos.

A cara de Benjamim vendo todos gargalharem.

Benjamim finalmente entende qual é o seu lugar.

(MELLO; VINDICATTO, 2012, p.125-126)

Ao perceber a sua importância enquanto palhaço para a manutenção da ordem social e a naturalidade de sua crise existencial, o descompasso entre Benjamim e o mundo carnavalizado no qual está inserido se desfaz e o seu período carnavalesco termina.

No seu retorno para o circo – além de perceber qual é o seu lugar e, portanto, garantir a ordem social vigente como em qualquer final de carnaval medieval –, Benjamim reencontra seu pai:

Puro-Sangue

- Papai nada, quem tem filho grande é elefante! Qual seu nome, abestado?

Pangaré:

- Pangaré, meu caro senhor!

Puro-Sangue:

- Sei! E o que cê tá fazendo aqui?

Pangaré:

- Uai, quê que eu tô fazendo aqui? Quê que eu fazendo aqui? Ah, lembrei. O gato bebe leite, o rato come queijo e eu sou palhaço, né não, gente?

(MELLO; VINDICATO, 2012, p.130)

Pangaré e Puro-sangue formam "um par cômico tipicamente carnavalesco baseado sobre os contrastes: gordo e magro, velho e jovem" (BAKHTIN, 1999, p.175) e juntos, nesse fragmento, apresentam para o espectador a renovação da vida, o renascimento do palhaço e seu reencontro com sua 'exterritorialidade'.

O renascimento provocado pelo carnaval não é só de Benjamim, que, seguindo os moldes da cultura popular medieval, volta a cumprir com suas funções sociais renovado após o período de 'festa', mas também é do circo que apresenta para o público uma nova geração de artistas.

[...]

Pangaré:

- Você é a famosa Guilhermina, a menina mais corajosa das Índias orientais, ocidentais e judiciais?

Guilhermina:

- Sim, Pangaré de meia-tigela! Sou corajosa e protegida por São Filomeno, o santo protetor dos artistas!

Guilhermina faz uma singela demonstração de coragem, com uma espada de samurai.

INT. CIRCO – COXIA – ENTARDECER

Nos bastidores, todos estão emocionados.

INT./EXT. CIRCO – PICADEIRO – ENTARDECER

Glória está sentada na plateia, toda bonita e encantada com o circo.

Benjamim/ Pangaré sorri para ela.

Glória feliz e orgulhosa dele.

A câmera se afasta do picadeiro, num travelling out até chegar por trás das arquibancadas, mostrando a plateia de costas, onde vemos os calçados fustigados daquela gente humilde.

Ao fundo, os dois palhaços e a menina fazem mesuras de agradecimento.

Todos os outros artistas entram no picadeiro e agradecem ao público.

OS CRÉDITOS FINAIS aparecem sobre a imagem dos pés da plateia vistos por trás.

Os créditos continuam sobre a plateia que, pouco a pouco, vai deixando o Circo Esperança.

EXT. CIRCO/ESTRADA – ENTRADECER – CRÉDITOS FINAIS

A câmera vai se afastando, emoldurando ao fundo a estrada e o povo que vai deixando o Circo Esperança.

INT. ACAMPAMENTO – CAMARIM FAMÍLIA GUILHERMINA – ENTARDECER

Guilhermina deitadinha na sua cama, pezinhos para cima, se deliciando com o vento do seu novo ventilador, presente de Benjamim.

FIM

(MELLO; VINDICATTO, 2012, p. 147 e 149)

O circo denominado Esperança sintetiza a renovação de seus artistas, o renascimento de seu palhaço e o carnaval responsável por restaurar as expectativas positivas diante do futuro. O mundo que durante o carnaval se encontra às avessas, se endireita e devolve o riso ao palhaço, que, por sua vez, oferece para a nova geração de artistas circenses, representada pela menina Guilhermina, a possibilidade de sonhar com objetivos maiores e com uma vida melhor.

Considerações

No presente ensaio, buscou-se analisar o roteiro do filme "O palhaço", dirigido por Selton Mello e escrito por ele e por Marcelo Vindicatto, a partir da teoria da carnavalização, segundo a perspectiva de Bakhtin.

Para o autor russo, o carnaval era, na Idade Média e no Renascimento, um pe-

ríodo de festa popular, no qual a ordem social e as hierarquias eram subvertidas. Provocador do riso tragicômico reparador, o carnaval tinha, naquelas sociedades, importância fundamental para a manutenção dos padrões sociais vigentes.

A obra brasileira apresenta, em um cenário interiorano, elementos e situações análogos àqueles encontrados nos períodos carnavalescos medievais e renascentistas, pois, além da ruptura hierárquica e do riso reparador, é possível identificar o banquete grotesco, a linguagem familiar vulgar, a universalidade dos acontecimentos e o palhaço protagonista das cenas como características marcantes e fundamentais para interpretação de seu enredo.

O argumento principal do longa-metragem – a crise de identidade – permite que o carnaval atinja também o seu personagem símbolo. Benjamim/Pangaré – o palhaço que perdeu o riso – precisa se fantasiar e se mascarar para reencontrar o seu lugar no mundo e seguir com sua função social. Nesse movimento de 'carnaval no carnaval', o público é levado a uma reflexão profunda e, por meio da cumplicidade com o personagem, questiona também o seu próprio papel social, sua própria importância na ordem hierárquica da sociedade e o seu próprio descompasso com o mundo, passando a compreender que de palhaço gauche todos temos um pouco.

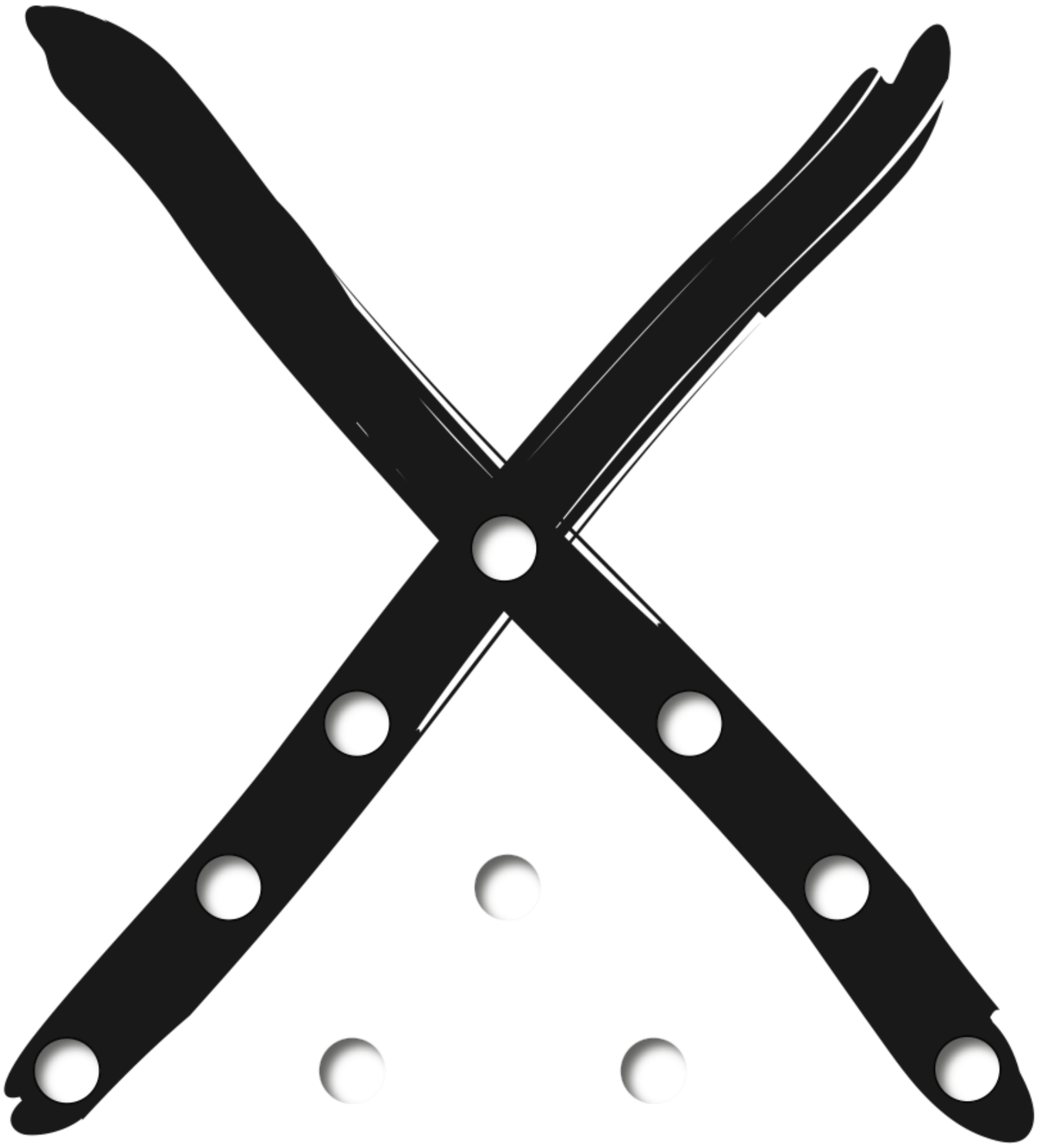
Referências

BAKHTIN, M. M. A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais. São Paulo: Hucitec, 1999.

MELLO, Selton; VINDICATTO, Marcelo. O palhaço: roteiro do filme. 1ª ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2012.

O PALHAÇO. Direção de Selton Mello. Brasil. Globo Filmes, 2011. 1 DVD (90 min), son., color.

Palhaço.doc. Direção Marcelo Pontes. Brasil. 2011. Disponível em: https://vimeo.com/77369839. Acesso em 20 ago 2019. (46 min), son., color.



10th SEMINAR

Screenwriters´ (Hi)stories Seminar

THE X-SCRIPT

Cap 2

Narrativas e Tecnologias - caminhos de interlocuções

Narrativa Transmídia em "Harry Potter Wizards Unite"

MISSILA LOURES CARDOZO[1]

Resumo: O universo ficcional de Harry Potter é vasto e por muitos anos permitiu que jogos e outros produtos culturais fossem criados baseados apenas na narrativa original. Passados tantos anos da finalização da saga este universo começou a ser expandido e o lançamento do game mobile "Harry Potter Wizards Unite" demonstra o movimento da franquia em direção a narrativas transmídia. A narrativa é um modo central de compreender o mundo que nos rodeia. À medida que a narrativa transmidiática se expandiu para as mídias digitais, novas possibilidades surgiram para a criação e a análise de poderosas narrativas visuais que cada vez mais padronizam nosso mundo: as adaptações de narrativas transmidiáticas entre literatura, cinema e jogos digitais. Este artigo busca compreender a narrativa transmídia presente no game mobile "Harry Potter Wizards Unite", com a composição de personagens, narrativas e cenários na adaptação. Busca compreender quais as ligações com a narrativa original e como se deu esta expansão narrativa. Breve estudo de caso da adaptação da série literária Harry Potter para jogos digitais, buscando comparar os jogos produzidos com base na adaptação para cinema e na adaptação direta dos livros para jogos. As principais constatações são de que a expansão do universo ficcional para jogos digitais promove uma renovação e novo folego para a franquia e atende uma demanda latente dos fãs. Apoiar tal iniciativa em um game mobile gratuito, com maior potencial de alcance de público, permite que a franquia teste sua expansão ficcional junto aos fãs.

Palavras-chave: Narrativa Transmídia; Jogos Digitais; Harry Potter; Realidade Aumentada.

Abstract: The fictional universe of Harry Potter is vast and for many years allowed games and other cultural products to be created based only on the original narrative. After so many years of ending the saga this universe began to be expanded and the launch of the mobile game "Harry Potter Wizards Unite" demonstrates the movement of the franchise towards transmedia narratives. Narrative is a central way of understanding the world around us. As the transmissive narrative has expanded into digital media, new possibilities have emerged for the creation and analysis of powerful visual narratives that increasingly standardize our world. Transfor-

1 Doutoranda em Tecnologias e Inteligências do Design Digital pela PUCSP. Pesquisadora do Comunidata - Estudo da comunicação de/entre dados, TIDD – PUCSP. Docente da Escola Indústria Criativa e da Escola Politécnica da Universidade Municipal de São Caetano do Sul – USCS e dos cursos de Publicidade e Propaganda, Design e Jogos Digitais da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUCSP. e-mail: missila.cardozo@gmail.com

mational narrative adaptations between literature, cinema and digital games. This article seeks to understand the transmedia narrative present in the "Harry Potter Wizards Unite" mobile game, with the composition of characters, narratives and adaptation scenarios. It seeks to understand what links with the original narrative and how this narrative expansion occurred. Brief case study of the adaptation of the Harry Potter literary series for digital games, seeking to compare the games produced based on the adaptation to cinema and the direct adaptation of the books for games. The main findings are that the expansion of the fictional universe for digital games promotes a renewal and freshness for the franchise and meets a latent demand of the fans. Supporting such an initiative in a free mobile game, with greater potential audience reach, allows the franchise to test its fictional expansion with fans.

Key words: Transmedia Storytelling; Games; Harry Potter; Augmented Reality.

Franquia Harry Potter

Uma série literária, dirigida ao público infantojuvenil, que tem em média 300 páginas por edição e nenhuma ilustração. O que faria milhares de jovens no mundo todo "devorarem" esses livros? Esta é não é uma pergunta simples de ser respondida. Porém, ao analisar a obra e as estratégias de marketing que circundam o fenômeno, é possível identificar algumas características que esse livro possui que o tornam tão irresistível.

Existem muitos livros atualmente que abordam a temática da magia e do imaginário, da eterna luta entre o bem e o mal. Segundo críticos literários, Harry Potter foi inspirado na Trilogia do "Senhor dos Anéis", de J.J. Tolkien. A obra de Tolkien é dirigida ao público adulto sendo considerada um marco na ficção estilo Drugons&Dragons que despertou a febre dos RPGs.

O ineditismo no caso Harry Potter é que foi escrito para um público juvenil e se propõe a acompanhá-lo em seu crescimento. O projeto inicial era uma série com 7 livros, iniciando com a entrada do personagem central na Escola de Magia de Hogwarts, com 11 anos e terminando com sua saída da escola, aos 18 anos. A autora da série, J.K. Rowling afirmou, à época do lançamento do último livro em 2007, que a saga estava completa e que não haveria novos livros. O tempo provou que isso não era exatamente uma verdade. Em 2016 foi lançado o livro Harry Potter e a Criança Amaldiçoada, texto da peça teatral homônima, que conta a história subsequente ao término de Harry Potter e as Relíquias da Morte.

Harry Potter é o típico protagonista de um livro infantil britânico. Órfão de pai e mãe, bonzinho, criado por tios maus e com um primo de sua idade, mimado e infernal. Um dia, quando acaba de completar dez anos, bate-lhe à porta uma coruja com uma carta, convocando-o a continuar sua educação na Escola de Magia Hogwarts. É só então que Harry descobre que era um bruxo desde o início. JK Rowling imaginou todo um universo à parte. Há o mundinho cá nosso, dos trouxas, gente meio otária que não sabe que, entre nós, convivem bruxos, unicórnios, gigantes, lobisomens e afins; e há o mundo destes, bruxos, que convivem entre nós, discretíssimos. Têm escolas próprias, hospitais, leis, prisões e, naturalmente, um ministro.

Com todo este sucesso promissor, a indústria do entretenimento não deixaria para trás a oportunidade de explorar comercialmente a marca. Logo já surgia toda sorte de produtos licenciados, como camisetas, álbuns de figurinhas, cadernos e card games. Não demorou para que a Warner Bros comprasse os direitos para filmar a

saga, que no final teve 8 e não apenas 7 filmes, para dar conta da adaptação de toda a obra. Os games também não demoraram a surgir. Há doze jogos digitais baseados na franquia, oito dos quais correspondem aos filmes e livros e outros quatro spin-offs, enquadrando-se em adaptações transmídia.

Arquétipos e a Jornada do Herói

Grande parte das histórias adaptadas para outros meios tem algo em comum, o uso da chamada Jornada do Herói. Foi no livro O herói de mil faces que Joseph Campbel acabou por constatar que narrativas épicas e míticas, nas diversas culturas, eram repetições que representavam um mesmo modelo e sequência de acontecimentos. A imagem a seguir representa o modelo dos passos pelos quais as narrativas passam ao representar a Jornada do Herói:

Figura 1: Jornada do Herói de Joseph Campbel

Fonte: Disponível em http://www.usp.br/cje/jorwiki/exibir.php?id_texto=287

De certa maneira, todo herói refere-se ao chamado Arquétipo do Herói. Pode-se dizer que o primeiro cientista a chamar a atenção para o tema dos arquétipos no campo da ciência da psicologia foi o Dr. Carl Gustav Jung. Ele empreendeu estudos muito abrangentes sobre os arquétipos não só em assuntos religiosos e mitológicos como também nos sonhos. Os arquétipos são elementos permanentes e muito importantes da psique humana que podem ser encontrados em todas as nações, civilizações, e até mesmo em sociedades tribais primitivas de todos os tempos. De acordo com Jung, os arquétipos "não são disseminados apenas pela tradição, idioma ou migração. Eles podem reaparecer espontaneamente a qualquer hora, em qualquer lugar, e sem qualquer influência externa" (JUNG, 2000, p.79). Um arquétipo é um modelo universal ou predisposição para caracterizar pensamentos ou sentimentos, uma tendência não aprendida para experimentar coisas de um certo modo (BOEREE, 1997). O arquétipo é essencialmente um conteúdo inconsciente, o qual se modifica através de sua conscientização e percepção, assumindo matizes que variam de acordo com a consciência individual na qual se manifesta.

O arquétipo não é uma imagem, mas particularmente uma tendência para formar uma imagem de caráter típico; em outras palavras, um modelo mental tornado visível (JUNG, 2000). Acredita-se que um arquétipo evoque emoções poderosas no leitor ou em espectadores porque desperta uma imagem primordial da memória inconsciente. É por isso que mitos, lendas ou até mesmo filmes (como o "Guerra nas Estrelas"), baseados em arquétipos, podem atrair e excitar a atenção e os sentimentos dos leitores ou da audiência de forma tão intensa.

Os arquétipos não são apenas impregnações de experiências tí-

picas, incessantemente repetidas, mas também se comportam empiricamente como forças ou tendências à repetição das mesmas experiências. Cada vez que um arquétipo aparece em sonho, na fantasia ou na vida, ele traz consigo uma "influência" específica ou uma força que lhe confere um efeito luminoso e fascinante ou impele à ação. (JUNG, 1942, p.109)

Narrativa Transmídia

A indústria do entretenimento sempre utilizou as adaptações como forma de expandir as possibilidades de lucro com as franquias e ampliar o público original da obra. Essa ampliação de público se dá pela natureza dos novos suportes, que passam a atender o gosto de outras faixas de público.

> [...] Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. A redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia. Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor. A lógica econômica de uma indústria de entretenimento integrada horizontalmente – isto é, uma indústria onde uma única empresa pode ter raízes em vários diferentes setores de mídia – dita o fluxo de conteúdos pelas mídias. Mídias diferentes atraem nichos de mercado diferentes. Filmes e televisão provavelmente têm os públicos mais diversificados; quadrinhos e games, os mais restritos. Uma boa franquia transmídia trabalha para atrair múltiplas clientelas, alterando um pouco o tom do conteúdo de acordo com a mídia. [...] (JENKINS, 2009, p.138)

A adaptação é quando uma obra é levada a outro meio ou plataforma com o mesmo conteúdo, isto é, não é uma continuação ou uma narração paralela. Ainda assim, está adequada, segundo Rost, Bernardi e Bergero (2016, p.16), "A história não se expande, mas apenas se adapta a outro meio".

Desta maneira, não é qualquer obra que pode ser considera uma adaptação ou ainda uma narrativa transmídia. É Henry Jenkins quem começa a desenvolver e popularizar o conceito de transmidialidade. As características apontadas por Jenkins (2008 apud ROST; BERNARDI; BERGERO, 2016, p.13) para uma obra transmídia são:

a. cada elemento deve ser autônomo ("não precisa ver o filme para desfrutar o jogo e vice-versa");
b. em sua forma ideal, cada item faz uma contribuição única e específica para o desenvolvimento do todo;
c. um determinado produto é um ponto de entrada para a história;
d. transmedialidade pode estender a história para novos espaços e novos consumidores;
e. os usuários participam como cocriadores.

Neste contexto surge o que Jenkins chamou de narrativa transmídia, que é a extensão de uma narrativa para outras mídias de forma a expandir o universo ficcional original, enriquecendo-o. Tal narrativa acaba por se configurar em uma nova

estética narrativa que surge em função dos processos de convergência, atendem as novas demandas de consumo e abrem a possibilidade de participação ativa dos receptores no processo de produção e norteamento dos produções transmídia (JENKINS, 2009, p.48). A narrativa transmídia é, portanto, "a arte da criação de um universo" e essa criação se dá na medida em que os produtores vão criando extensões em diversas mídias, possibilitando que o público busque novas informações e novas referências pelas diversas mídias onde o universo ficcional estiver presente. O ato de buscar em diversos meios os fragmentos que formam esse universo ficcional maior é uma das grandes características da narrativa transmídia, que transporta o consumidor de mero receptor da informação em agente ativo, que assume o papel de "caçador" e construtor da narrativa pela busca e organização dos diversos pedaços das histórias que se espalham pelos diversos meios em que a narrativa ocorre, formando assim um panorama maior e mais rico da narrativa original. Além desse processo de busca e organização das informações criadas pelos produtores, esse novo consumidor interage com outros, criando um novo grupo colaborador de fãs, que enriquecem ainda mais o universo ficcional com discussões e produções dentro do universo fandom (JENKINS, 2009, p.48).

Mas uma narrativa transmídia não é apenas uma história contada em diversos meios. Para se caracterizar como tal, precisa existir uma complementação entre os meios e um processo de independência das narrativas em cada meio, de forma que o todo é maior com a soma das partes, mas cada parte existe e é completa em si só, conforme aponta Jenkins. A indústria do entretenimento se utiliza das adaptações para expandir os lucros de determinada franquia e ampliar públicos. Essa ampliação ocorre pela natureza dos novos suportes, que passam a atender o gosto de outras faixas de público:

> Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. A redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia. Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor. A lógica econômica de uma indústria de entretenimento integrada horizontalmente – isto é, uma indústria onde uma única empresa pode ter raízes em vários diferentes setores de mídia – dita o fluxo de conteúdos pelas mídias. Mídias diferentes atraem nichos de mercado diferentes. (JENKINS, 2009, p.138)

De maneira geral pode parecer que as franquias têm domínio total sobre as narrativas transmídia e que todo o processo é controlado e arquitetado mercadologicamente pelas produtoras. Mas existe uma linha tênue que separa a capilaridade

de uma narrativa transmídia bem arquitetada da busca incessante pelo aumento dos lucros. Jenkins indica que os produtores de mídia ainda estão tateando este novo universo de possibilidades apresentado pelas narrativas transmídias e pelo processo de convergência digital e que esse processo ainda representa alguns riscos, como o fracasso de uma adaptação ou mesmo a criação de narrativas que não se harmonizam dentro do universo ficcional completo (JENKINS, 2009 p.139). A grande motivação das adaptações dentro da indústria do entretenimento não é exatamente o enriquecimento da narrativa ou do universo ficcional e sim a possibilidade de aumentar os lucros de uma dada franquia, assim como observa Jenkins:

> Então, sejamos claros: há fortes motivações econômicas por trás da narrativa transmídia. A convergência das mídias torna inevitável o fluxo de conteúdos pelas múltiplas plataformas de mídia. Na era dos efeitos digitais e das imagens de alta resolução, o universo dos games pode ter quase exatamente a mesma aparência do universo dos filmes – pois estão reutilizando muitos dos mesmos recursos. Tudo sobre a estrutura da moderna indústria do entretenimento foi planejado com uma única ideia em mente – a construção e expansão de franquias de entretenimento. (JENKINS, 2009, p.148)

Grande parte, ou quase a totalidade, destas produções transmidiáticas veem no universo fandom seus maiores consumidores. Contudo, é possível afirmar que é a busca incessante dos fãs por objetos e por novas narrativas que alimentam a indústria das franquias. Uma parte importante desse processo está nos licenciamentos. É por meio deles que a indústria cultural possibilita a criação de diversos produtos derivados da narrativa ficcional, como action figures, itens de vestuário, materiais de papelaria/escolares e toda sorte de produtos que podem estampar personagens ou conceitos da narrativa. Os licenciamentos permitem não só a ampliação do universo ficcional e o atendimento à demanda crescente dos fãs, mas também tem um caráter técnico importante, pois passa a terceiros com maior know how na criação e produção desses produtos. Tais criações têm a supervisão dos produtores, que podem controlar melhor o que é feito com sua propriedade e assim tentar garantir que não haja distorções (JENKINS, 2009, p.149).

Jogos Digitais da Franquia Harry Potter

A expansão para o mundo dos games foi rápida na Franquia Harry Potter. O primeiro livro, lançado em 1997, ganhou sua primeira versão nos games em 2001, mesmo ano de lançamento do primeiro filme. Esse foi o tempo entre a consagração do potencial da saga e da produção dos produtos dela decorrentes. Os jogos baseados nos filmes/livros são produzidos pela Electronic Arts (EA), como "Harry Potter: Quidditch World Cup", com a versão do jogo da primeira entrada na série, "Harry Potter and the Philosopher's Stone", lançado em novembro de 2001 e que se tornou um dos melhores jogos de PlayStation de todos os tempos. Os jogos eram liberados para coincidir com os filmes, contendo paisagens e detalhes dos filmes, bem como o tom e o espírito dos livros. Os objetivos geralmente ocorrem em torno Hogwarts, juntamente com várias outras áreas mágicas. A história e o design dos jogos seguem a caracterização da série de filmes; a EA trabalhou em estreita colaboração com a Warner Bros para incluir as cenas dos filmes. O último jogo da série, Deathly Hallows, foi

dividido entre a Parte 1, lançada em novembro de 2010, e a Parte 2, que estreou em consoles em julho de 2011. Os outros jogos spin-offs, "Lego Harry Potter: Years 1-4" e "Lego Harry Potter: Years 5-7" são desenvolvidos pela Traveller's Tales e publicados pela Warner Bros Interactive Entertainment. Os últimos grandes lançamentos foram para a plataforma mobile. Em 2018 foi lançado "Harry Potter Hogwarts Mystery", desenvolvido e publicado pela Jam City, sob licença da Portkey Games e narra acontecimentos anteriores à entrada de Harry Potter na escola de Magia. Em junho de 2019 foi lançado "Harry Potter Wizards Unite", desenvolvido pela Warner Bros e Niantic Labs.

É grande a possibilidade do lançamento de novos títulos em breve, consequência do sucesso de "Animais Fantásticos e Onde Habitam" e mesmo do mais recente livro da saga, Harry Potter e a Criança Amaldiçoada.

Harry Potter Wizards Unite

Figura 2: "Harry Potter Wizards Unite" imagem de divulgação

Fonte: Disponível em https://www.tecmundo.com.br/software/143161-jogamos--harry-potter-wizards-unite-bom.htm

O game mobile foi oficialmente lançado no dia 21 de junho de 2019 e foi desenvolvido em conjunto entre a WB Games San Francisco e a Niantic, Inc. O jogo é uma aventura baseada em geolocalização e realidade aumentada. Segundo a Portkey Games, braço da Warner Bros, Interactive Entertainment, responsável pela criação de novas experiências para dispositivos móveis e videogames sobre o Universo de Harry Potter, a narrativa do jogo busca colocar o jogador no centro da sua própria aventura, inspirada na saga original da autora J.K. Rowling.

Figura 3: "Harry Potter Wizards Unite": preferências do personagem

Fonte: Imagens capturadas do jogo

Em linhas gerais o jogo se passa num tempo após o final da série inicial, os personagens centrais Rony, Hermione e Harry Potter são adultos e trabalham no Ministério da Magia. O game não é focado apenas na ação desses personagens, permitindo que o jogador explore o mundo real em busca de elementos do mundo mágico. Segundo a descrição do jogo nas lojas online:

> Uma Catástrofe assola o mundo bruxo e transporta os Magis – artefatos mágicos, criaturas, pessoas e, até mesmo, memórias – para o mundo dos trouxas. Como um novo recruta da Força-Tarefa de Manutenção de Sigilo, você trabalhará com bruxas e bruxos do mundo todo para solucionar o mistério das Catástrofe e manter a magia longe dos olhos dos trouxas. [...] Conforme você percorre e explora o mundo, o mapa revelará rastros de magia que destacam a localização de Magis. Esses rastros são encontrados em diversos locais do mundo real e ativam encontros virtuais em 3D com realidade aumentada avançada de 360°. Você precisará lançar diversos feitiços para derrotar a magia maligna ao redor dos Magis e recuperá-los para o mundo bruxo. Fique atento para outras formas de ajuda durante a sua jornada: as estalagens que recuperam a Energia Mágica, os ingredientes que podem ser usados para produzir poções e, até mesmo, as chaves de portal para transportá-lo para locais icônicos do mundo bruxo.

Figura 4: "Harry Potter Wizards Unite": modo de captura dos obstructus

Fonte: Imagens capturadas do jogo

Apenas no dia de seu lançamento, 21 de junho de 2019, segundo dados divulgados pela Sensor Tower, o jogo faturou US$ 300 mil, apenas nos mercados americano e britânico, uma vez que o lançamento em outros mercados foi parcial. Apesar de abaixo do esperado e muito inferior ao sucesso que Pokemon Go alcançou, o jogo se sagrou como a segunda maior receita de um jogo com AR no mês de estreia, acumulando US$ 12 milhões de faturamento. Superou os títulos "Jurassic World Alive" (US$ 10,3 milhões) e "The Walking Dead: Our World" (US$ 3,9 milhões), perdendo apenas para "Pokemon Go" (US$ 300 milhões), da mesma desenvolvedora. Outro título transmídia da franquia, o "Harry Potter: Hogwarts Mystery", desenvolvido pela Jam City e lançado em 2018, teve, segundo a Sensor Tower, um desempenho melhor que Wizards Unite no seu final de semana de estreia, faturando aproximadamente US$7 milhões dos jogadores. Ainda assim, o game conquistou a marca de segundo título de Realidade

Aumentada a ter mais downloads no primeiro mês, com 15 milhões, perdendo mais uma vez apenas para "Pokemon Go", com 182 milhões.

Figura 5: "Harry Potter Wizards Unite": mapa do jogo com geolocalização

Fonte: Imagens capturadas do jogo

Potencial de aplicação da realidade aumentada na franquia Harry Potter

A realidade aumentada está sendo usada em várias áreas do conhecimento e se baseia na inserção de textos, imagens e objetos virtuais tridimensionais no ambiente físico com o qual o usuário interage. Dá possibilidade ao usuário ver, em

um cenário real, elementos complementares, repletos de informações simbólicas e textuais, além de objetos virtuais, que podem ser animados e sonorizados, para amplificar a sua capacidade de visualização e interação com o meio ambiente, no qual está inserido.

Figura 6: "Harry Potter Wizards Unite" modo batalha com realidade aumentada

Fonte: Imagens capturadas do jogo

Desde a criação dos sistemas computacionais, a maneira sintética de representar o mundo nunca foi tão real, veloz e imersiva. Com o avanço das novas tecnologias como a realidade aumentada entramos numa nova forma de representar o real, substituindo quase que por completo a necessidade física do produto pelos meios digitais.

Com isso, podemos experimentar de maneira visual e tátil um produto digital, e observar em tempo real aspectos físicos como reflexos, opacidade e volumetria, exatamente como um produto é na realidade. Trata-se de uma ferramenta que possibilita melhorar a qualidade da decisão da compra de um produto, além de significar um bônus nos aspectos de lazer e de valor agregado entregue ao consumidor final.

No jogo "Harry Potter Wizards Unite" a realidade aumentada é optativa, uma vez que o recurso demanda altos níveis de processamento dos celulares, recurso este que não "roda" em qualquer dispositivo e consome altos níveis de bateria. No entanto, seu uso agrega maior imersão a gameplay, propiciando que o universo de Harry Potter seja inserido no ambiente do jogador. Além de trazer maior veracidade, tal imersão carrega em si o potencial de aproximar os universos, de dar sentido ao recurso da geolocalização e ainda de permitir que se veja na palma da mão, o que antes era apenas restrito a telas de cinema.

Ainda que não seja um recurso fundamental do jogo, sem o qual não se poderia jogar, torna-se um recurso extra de ligação do fã com o universo ficcional, muito maior do que em jogos em que as narrativas não se iniciaram em mídias lineares como os livros. Poder ver na vida real aquilo que, inicialmente, só era imaginado e depois concretizado nas telas de cinema é uma experiência que enriquece em muito a relação dos fãs com o universo ficcional.

Considerações

Não é sempre que um universo ficcional ganha uma adição de peso como o lançamento de "Harry Potter Wizards Unite", ainda mais um universo muito marcado por

diversas obras que apenas adaptaram o original. O lançamento de Harry Potter já tem mais de 20 anos e esse jogo parece abrir novos caminhos em uma narrativa saturada, que demandava novos produtos e novos horizontes. Uma nova realidade se apresenta nesse cenário com a introdução dos dispositivos móveis como possibilidade de expansão dessa franquia. Algo completamente diferente do que os até então games portáteis propiciavam. Não é apenas o tamanho de tela reduzido ou a portabilidade que está em questão, mas o acesso, muitas vezes gratuito para a entrada (jogos free to play), que não tem precedentes na indústria dos jogos. O game inova na medida que amarra histórias e personagens já conhecidos, num futuro que ainda não havia sido completamente apresentado aos fãs, introduzindo mecânicas de gameplay que utilizam recursos avançados de geolocalização e realidade aumentada. Diferentemente da maioria dos jogos lançados pela franquia, esse título é o que mais se adequa à chamada narrativa transmidiática.

O estudo busca compreender como as narrativas visuais criam novas formas de erudição e como são as interfaces gráficas na adaptação direta dos livros para jogos digitais, com a composição de personagens e cenários. Abordar esses processos de design visual e os aspectos teóricos sobre a importância deste sistema organizativo para a percepção e estética com o embasamento nos possibilita compreender como o conhecimento é construído na mente.

A forma como essa narrativa explora o universo ficcional de Harry Potter demonstra o potencial que ainda existe e que o público ainda anseia por novas narrativas. Ao tornar o jogador num novo personagem dessa história, abre-se um caminho interessante e promissor. Criar um link com a realidade através da geolocalização e da realidade aumentada também.

Vale a pena ressaltar que, no primeiro contato com o jogo, é inegável a comparação com “Pokemon Go”, não só por se tratar de jogos da mesma desenvolvedora, mas por serem utilizadas mecânicas semelhantes, como o uso da geolocalização e da realidade aumentada. Porém as semelhanças esgotam-se nisso. A comparação direta diminui dos dois títulos a meras comparações técnicas e é preciso ir mais além, mesmo como jogador. “Pokemon Go” se baseia em uma grande franquia, mas pouco imprime à narrativa do anime no jogo ou na gameplay. Já “Harry Potter Wizards Unite” mergulha profundamente no universo narrativo de Harry Potter e cria novas conexões e possibilidades ao jogador. A geolocalização apenas cria mais uma ponte de imersão do jogador do universo da franquia em sua própria realidade. A realidade aumentada, no entanto, conecta o jogador e sua realidade ao universo da franquia, introduzindo personagens e cenários em seu contexto. Por outro lado, “Pokemon Go” imprime no jogo a mesma ideia central dos jogos originais para Gameboy, isto é, a exploração do mundo. Para os fãs da franquia foi a oportunidade de verem em seu mundo aquilo que viram por anos apenas nas telas e a chance de realmente sentirem-se, de alguma forma, treinadores Pokémon. No caso de Harry Potter, uma franquia baseada na experiência narrativa, o jogo propõe uma forma de tomar contato com esse universo, que difere da experiência original. Possivelmente é neste ponto que a diferença de sucesso entre os jogos possa residir. Passados 3 anos do lançamento de “Pokemon Go”, este ainda se mostra um jogo ativo e lucrativo para a desenvolvedora, mesmo passado o hype do seu lançamento. Harry Potter não demonstrou o mesmo fôlego junto aos fãs, mesmo estando a menos de 6 meses de seu lançamento oficial. Há de se lembrar que foi criado um hype enorme em torno do lançamento do jogo, que foi adiado inúmeras vezes, o que também frustrou aos

fãs, em parte, e abriu espaço para o lançamento de outros títulos, como "Harry Potter: Hogwarts Mystery".

Também é preciso ressaltar que as tentativas da Niantic em fazer eventos no mundo real, aos moldes do que vem fazendo com "Pokemon Go", não surtiram o mesmo efeito. "Pokemon Go" é um game de exploração e coleção, enquanto "Harry Potter Wizards Unite" é um game de narrativa. Apenas este fato já os torna absolutamente diferentes na relação com os fãs e como as experiências de jogo se expressam. Os dias da Comunidade de "Pokemon Go" são marcados pela possibilidade de encontrar determinados Pokémon brilhantes, que são itens raros dentro do jogo. Nos dias comunitários de Harry Potter apenas são ofertadas facilidades, que não diferenciam o pós evento do jogador.

De qualquer maneira o lançamento do jogo em si é uma grande aquisição para a franquia. Ainda não se pode medir seu sucesso ou seu tempo de vida. Mas abre novos horizontes para a franquia que precisava de expansão, para atender a demanda dos fãs.

Referências

BOECHAT, WALTER. Mitos e arquétipos do homem contemporâneo. 1997.

BOEREE, George. Introduction to C.G. Jung. Archetypes, 1997.

CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill. O poder do mito. 1990.

COLBERT, David. Mundo Mágico de Harry Potter. 1ª Edição, São Paulo: Sextante, 2001.

COUCHOT, Edmond. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

CORRADINI, Ana Paula. Almanaque de Harry Potter e Outros Bruxos. 1ª Edição, São Paulo: Panda Books, 2005.

GADE, Christiane. Psicologia do consumidor. São Paulo: EPU, 1998.

GOBÉ, Marc. A emoção das marcas conectando marcas as pessoas. São Paulo: Negócio Ed., 2002.

GUERRERO-PICO, M. y SCOLARI, C.A. (2016). Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: el caso de los crossovers. Cuadernos.info, (38), 183-200. doi: 10.7764/cdi.38.760.

JACOBI, Jolande. Complexo, arquétipo, símbolo. São Paulo: Cultrix, 1994.

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

JUNG, Carl Gustav. O inconsciente pessoal e o inconsciente coletivo. 1942.

JUNG, Carl Gustav. Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

MURRAY, Janet H. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

RANDAZZO, Sal. Criação de mitos na publicidade. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

ULSON, Glauco. O método junguiano, Série Princípios. São Paulo: Editora Ática, 1995.

ZOLA KRONZEK, Allan. O Manual do Bruxo: um Dicionário do Mundo Mágico de Harry Potter. 1ª Edição, São Paulo: Sextante, 2003.

O ruído como informação na obra de Nam June Paik

THIAGO MORI-LEITE[1]

Resumo: O presente artigo propõe uma análise da utilização do ruído como informação nas obras de Nam June Paik, a partir da manipulação da linguagem audiovisual presente nas narrativas de suas obras, contrapondo os conceitos tradicionais da comunicação aos da teoria da informação. Tanto conceitual como formalmente a importância da utilização do ruído pode ser sintetizada nas propostas dos futuristas italianos, que adotam o ruído como um forte elemento estético e que pode ser encontrado em toda interdisciplinaridade que a vanguarda propicia. O desenvolvimento da linguagem audiovisual no início do século XX ocorre de maneira dinâmica até sua ruptura com as propostas libertárias da Nouvelle Vague. Com o cinema, a arte visual tem sua continuidade em uma nova linguagem híbrida, que será endeusada pelos artistas vanguardistas que nela reconhecerão uma nova linguagem mimética de novo mundo. A partir dos anos 1960 a videoarte se torna uma forma de expressão artística interdisciplinar, incorporando a tecnologia à linguagem. Contudo, em Paik o ruído é estudado e utilizado além da estética ou da semiótica, o ruído se torna a práxis vital do artista, sendo cada vez mais utilizado e incorporado como uma entidade de linguagem artística na produção, explorando a proximidade da relação entre a linguagem visual e a musical, buscando a criação de um fio condutor, de uma estrutura que alinhe as diferentes produções artísticas que no início do século passado aliaram arte à evolução tecnológica.

Palavras-chave: Ruído; Nam June Paik; Linguagem Audiovisual.

Abstract: This article proposes an analysis of the use of noise as information in Nam June Paik's works, based on the manipulation of the audiovisual language present in the narratives of his works, contrasting the traditional concepts of communication with those of information theory. The importance of using noise can be summarized in the proposals of Italian futurists, who adopt noise as a strong aesthetic element and can be found in all the interdisciplinarity that the avant-garde provides. The development of audiovisual language in the early twentieth century occurs dynamically until it breaks with the libertarian proposals of Nouvelle Vague. With cinema, visual art has its continuity in a new hybrid language, which will be deified by avant-garde artists who will recognize in it a new mimetic new world language. From the 1960s, video art became a form of interdisciplinary

1 Professor da Universidade Presbiteriana Mackenzie, Pesquisador em Artes e Comunicação e Artista Plástico. Graduado em Comunicação e Artes com habilitação em Propaganda, Publicidade e Criação, também conta com participações coletivas em exposições de arte no Brasil e no exterior. Pós-graduado em Fundamentos Psicopedagógicos da Comunicação e das Artes (2003), Mestre (2011) e Doutor (2015) em Educação, Arte e História da Cultura. E-mail: thiago.leite@mackenzie.br

artistic expression, incorporating technology into language. However, in Paik noise is studied and used beyond aesthetics or semiotics, noise becomes the artist's vital praxis, being increasingly used and incorporated as an artistic language entity in production, exploring the proximity of the relationship between visual and musical language, seeking to create a guiding thread, a structure that aligns the different artistic productions that at the beginning of the last century combined art with technological evolution.

Key words: Noise; Nam June Paik; Audiovisual Language.

Nam June Paik

Nam June Paik foi um grande artista contemporâneo e a figura mais importante da videoarte. Desde suas performances com o grupo Fluxos, suas esculturas de vídeos com televisores alterados, suas instalações aos seus vídeos inovadores e instalações multidisciplinares, Paik fez uma enorme contribuição para a história e para o desenvolvimento do vídeo como uma forma de arte que traduzisse sua época.

Paik nasceu em 20 de julho de 1932, em Seul na Coreia do Sul. Desde cedo se interessava pelas artes estudando piano na sua infância. Em 1950, sua família migra para Hong Kong e, posteriormente, Japão para se afastar da guerra entre as Coreias do Norte e do Sul.

Em Tókio estuda arte, história da música e filosofia, escrevendo uma tese sobre o compositor austríaco Arnold Schonberg. "Eu optei por Schonberg porque ele era o mais radical. Eu aposto que só esse adjetivo determinou a minha escolha, mesmo antes de ter a oportunidade de escutá-lo". (PAIK, 1993, p.42).

Nesse período conhece Yoko Ono, amizade que irá resultar em inúmeros trabalhos com George Maciunas e o grupo Fluxos, importante vanguarda artística do início da década de sessenta que reunia artistas de diversas áreas e nacionalidades.

Segundo o renomado professor Andreas Huyssen (2003, p.142), esse grupo conseguiu "criar uma tradição dinâmica, livre de dogmas", permitindo que seus primeiros participantes ingressassem em novas aventuras conservando "o espírito do fluxo" cujos traços continuariam presentes em numerosos movimentos e trabalhos pessoais ulteriores.

Na Alemanha continua os seus estudos na área da música, trabalhando com Karlheniz Stockhausen e John Cage, este último ex-aluno de Schonberg que o incentivou a entrar no movimento de arte neodadaísta e teve enorme influência para uma extensa pesquisa que começaria a partir da utilização de sons e barulhos cotidianos nas composições de Cage, herança futurista direta, declarado pelo próprio Cage que utilizava L'art dei rumori como livro de cabeceira.

Muitos músicos foram influenciados pelos estudos de Russolo, mas sua clara continuidade se dá com John Cage, como afirma Kahn (2003, p.102): "Foi Cage quem levou o élan de Russolo à conclusão lógica quando propôs que todo som poderia ser utilizado em música".

> Segundo Cage, para compreender o sentido musical e a possibilidade de invenção era preciso retornar a arte dos ruídos de Luigi Russolo. Recomendava ainda McLhuan, Norman O. Brow, e Duchamp aos seus leitores - uma maneira de escrever música: estudar Duchamp. (GOLDBERG, 2012, p.155)

Em visita à Universidade de Havard, John Cage experimentou a câmara ane-

coica, que é capaz de isolar todo e qualquer tipo de ruído externo. Promovendo um silêncio absoluto dentro da câmara, Cage se deu conta que seria impossível perceber esse silêncio absoluto devido à presença de ruídos até então inesperados, vindos do seu próprio corpo, por exemplo o seu batimento cardíaco e o som do sangue correndo em suas veias. Cage percebera então que o silêncio estava cheio de ruídos.

Essa experiência gerou uma composição que o próprio Cage considerava a sua maior obra, a composição 4:33, composta em três movimentos – sentar-se em frente ao piano, cronometrar 4 minutos e 33 segundos e o encerramento. Durante o tempo de realização o silêncio e todos os ruídos possíveis dentro do tempo da composição faziam parte do espetáculo. Era o silêncio ruidoso que teve forte influência nas criações de Paik.

Em 1959 Paik realiza "Hommage a John Cage", uma composição com um piano preparado com objetos sonoros criados pelo próprio artista, todos eles voltados à manipulação pelos visitantes. Paik introduz uma série de objetos cujo objetivo não era o uso como extensão do material sonoro, mas a adição de ruídos não convencionais ao universo tradicional da música.

Paik esclarece a diferença entre seus pianos preparados e os de Cage: "a preparação do piano é diferente daquela em John Cage. Fora os pianos, eu utilizarei alguns brinquedos como carrinhos, diapasão, tanques e etc." (PAIK, 1993, p.238). Além disso Paik adicionou música pré-gravada com vozes de pessoas e sons de galinhas, juntamente com imagens distorcidas, ruídos que iriam constituir uma experiência estética que marcou a linguagem artística da segunda metade do século XX.

Na década de sessenta, participou da formação inicial do grupo de artistas conhecido como "Fluxos", Paik foi um dos primeiros artistas a ser convidado por Geoges Maciunas para incluir suas obras no projeto do periódico Fluxos, um editorial de Maciunas lançado em Nova Iorque. Em 1961 Maciunas se muda para a Alemanha Ocidental e com a ajuda de Paik consegue realizar as duas performances fundamentais desse período: O "Neodada in New York" e "Après John Cage", na Galeria Parnsass em Wuppertal. Considerado como a primeira manifestação Fluxos, na qual foi lido o texto de Maciunas Neodada na música, poesia e belas artes - e o "Neodada in der musik no kammerspiele", em Dusseldorf (SMITH, 2003).

> Foi no festival de Wiesbaden onde Paik apresentou sua performance Zen for Head, uma interpretação improvisada da partitura Composition 1960#10,de La Monte Young, na qual Paik mergulha a cabeça e a gravata num recipiente com molho de tomate e tinta, utilizando-as como pincel para traçar uma linha ao longo de uma tira de papel sobre o chão. A partitura de La Monte Young Composition 1960 #10 propõe ao performer que deverá executá-la: 'trace uma linha reta e siga-a." (DECKER - PHILLIPS, 1997, p.32)

Devido à formação musical de inúmeros participantes do grupo Fluxos, suas pesquisas possuíam um caráter interdisciplinar, propondo um intercâmbio sígnico entre as diversas matrizes artísticas visuais e sonoras, por exemplo suas músicas de ação, denominado por eles como a nova música, que seria o audível e o visível se entrelaçando (STILES, 2003, p.71).

Além da execução de performances, a criação de objetos, partitura de eventos, filmes e artigos, Paik pesquisou profundamente conceitos da eletrônica e da técnica dos televisores, guiado por sua persistência em explorar as limitações da

música eletrônica desenvolveu diversos experimentos interdisciplinares, alguns sob extremo sigilo:

> Neste caso, ele estava entrando em território inteiramente novo e não sabia, no início, se seus experimentos seriam bem sucedidos como esperava, estando igualmente prevenido da crítica de seus colegas. Por outro lado, havia uma vivida troca de ideias entre seus amigos artistas e havia sempre a possibilidade das inovações de Paik, mesmo que ainda não realizadas, serem tomadas e adaptadas por outro artista. Paik estava consciente de estar desenvolvendo algo completamente novo e interessante, e nessa fase inicial ele não queria perder controle de seus experimentos (DECKER - PHILLIPS, 1997, p.32-33).

A partir desses experimentos realiza diversos trabalhos de vanguarda como na "Exposição de Música/Televisão Eletrônica" de 1963, que apresenta doze monitores de TV modificados de maneira inusitada, Paik utiliza distorções eletromagnéticas através de imagens manipuladas de uma programação local, combinados com pianos, toca-discos, gravadores, e uma cabeça de boi pendurada na entrada, criando uma ponte direta com a ideia de ruído conceitual de Marcel Duchamp.

Com o grupo Fluxos o uso de aparelhos eletrônicos causaria certa discrepância devido a certo purismo que a maioria dos artistas do grupo Fluxos compartilhavam tendo uma atitude antitecnológica (HUYSSEN, 2003), colocando Paik e alguns poucos artistas como uma exceção dentro da ideologia do movimento. Ao trabalhar com os televisores, Paik se utiliza da tecnologia como uma conexão com a música de maneira que no domínio das imagens eletrônicas a obra de Paik não será diferente de sua experiência como compositor de música eletrônica.

Em entrevista a Jean Yves Bosseur, Paik cita esse intercâmbio sígnico no processo de criação de suas obras:

> Eu comecei como compositor de música eletrônica. Eu dispunha então de todos os sons, toda gama acima de dez mil kilociclos. Então, eu simplesmente estendi esses dez mil kilociclos a quatro megaciclos no domínio visual, em todo caso, trata-se ainda de números. Enquanto músicos, nós temos o hábito de trabalhar com números, quer se trate das regras do contraponto ou das relações harmônicas. (BOSSEUR, 1992, p.135-136, tradução nossa).

Em 1964 se muda para Nova Iorque, continua desenvolvendo os seus experimentos na área audiovisual e produzindo obras interativas com câmeras de vídeo, eletroímãs e monitores a cores.

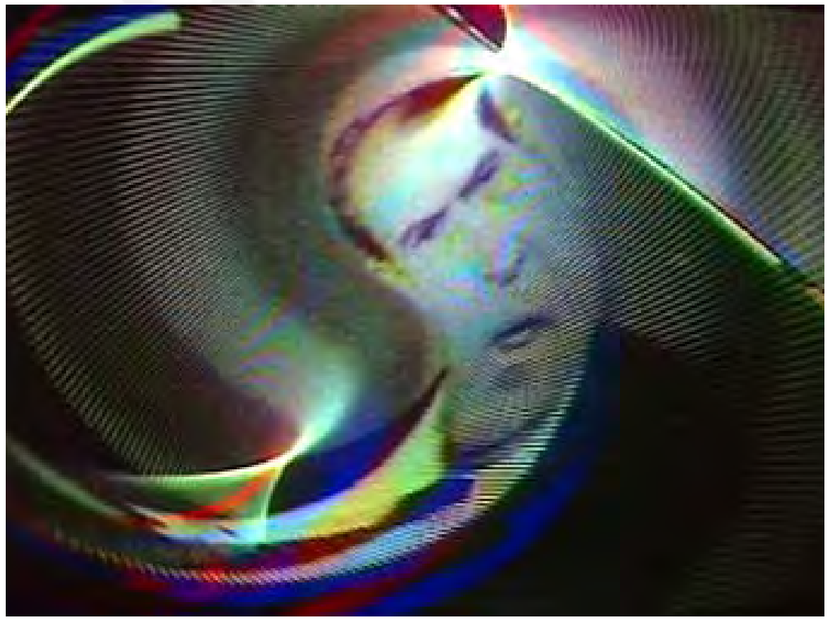
Desenvolveu, em parceria com o engenheiro eletrônico Shuya Abe, um sintetizador de vídeo que utilizava um grande imã fora do monitor da televisão para alterar a imagem e criar diversos ruídos na imagem.

Em Nova Iorque foi um dos primeiros a adquirir uma filmadora portátil da Sony, novidade que estava sendo lançada no mercado consumidor. Paik fez sua primeira filmagem e primeiro registro no mesmo dia em que adquiriu a filmadora, registrando a visita do papa Paulo VI na cidade de Nova Iorque a partir da janela de um taxi.

A partir dos experimentos com Shuya Abe começa a utilizar os ruídos imagéticos causados pelos ímãs eletromagnéticos como informação em uma nova linguagem híbrida, a videoarte. Em "Nixon. The President's image distorted by a magnet", de 1967, Paik se apropria dos monitores de TV por meio como uma nova mídia sensorial,

e através das imagens distorcidas criava uma distorção de formal e temporal do presidente Nixon. Em seu discurso original o presidente adota uma postura séria e austera, olha diretamente para os olhos do espectador e pronuncia um discurso duro e assertivo. Paik distorce completamente a imagem e adiciona um ruído literal na comunicação, propiciando o caos ao espectador, a desordem, ou seja, o novo ou original agregando valor de informação e provocando a alteração no receptor.

Figura 1: Detalhe de Nixon, 1967



Fonte: Paikstudios, 2018, online

Junto com a violoncelista Charlotte Moorman realizou uma série de trabalhos performáticos que se tornaram referência na arte contemporânea, entre eles se destacam "Ópera Sextronic", de 1967, obra em que Charlotte Moorman foi presa por praticar topless durante a performance, e "TV Cello", de 1971, obra que combina vídeo, música e performance, sempre se utilizando do ruído como elemento primordial para sua práxis artística.

Em "TV Cello", Paik e Moorman empilham televisores uns sobre os outros, de maneira a criar o formato de um violoncelo, quando Moorman passa o seu arco sobre as cordas do violoncelo as imagens dela e de outros violoncelistas aparecem nas telas.

Na década de 70 Paik se torna uma referência que ultrapassa a videoarte quando, utilizando além de suas esculturas de aparelhos de TV, metais e componentes eletrônicos, introduz imagens em uma TV de circuito fechado, como no caso de "TV Buda", de 1974. Arte como autorreferência. O Buda metálico é a arte enquanto escultura, e arte enquanto imagem nesse circuito fechado de TV, que em última instancia é a videoarte. Nesta obra a monotonia é utilizada em demasia para gerar uma ruptura na percepção da obra, novamente influência direta dos estudos sobre ruído silencioso de Cage.

Em 1977 na "Documenta 6", em Kassel, na Alemanha, começou a desenvolver experiências com tecnologia via satélite, participando de uma transmissão ao vivo com Joseph Beuys. Em 1984 levou ao ar o "Good Moorning, Mr. Orwell", uma transmissão via satélite ao vivo entre a WNET New York, Centre Pompidou Paris e a Coreia do Sul, com participação de John Cage, Salvador Dalí, Laurie Anderson, Joseph Beuys, Allen Ginsberg entre outros.

Em 1988 durante os jogos olímpicos de Seul montou uma torre gigante em forma de bolo de aniversário formada por televisores, intitulada "Quanto mais melhor". A obra é formada por 1.003 monitores de TV para uma apresentação non stop de imagens

de videoarte e performances de artistas internacionais como Laurie Anderson, David Bowie, alguns bateristas coreanos entre outros.

Figura 2: Imagem transmitida via satélite em "Good Morning, Mr. Orwell", 1984

Fonte: Paikstudios, 2018, online

Ruído

Ruído é uma palavra originária do Latim, rugitus, o mesmo que o rugido dos animais ferozes, daí sua forte associação com a matriz sonora, com o barulho. De modo geral, a definição de ruído está ligada ao som não desejado, aos distúrbios linguísticos e aos problemas de comunicação:

a. som ou conjunto de sons, freq. desagradáveis ao ouvido, causado por queda, choque, pancada etc.; barulho, estrondo, estrépito. "essa máquina faz muito r."
b. rumor contínuo e prolongado; bulício.
c. som confuso, indistinto (como o de muitas vozes reunidas).
d. tumulto, desordem.
e. fig. boato, rumor.
f. fig. grande alarido; escândalo, repercussão, escarcéu
g. fig. grande pompa; aparato, fausto, ostentação.
h. acs som constituído pela superposição aleatória de vibrações de amplitudes e frequências diversas sem relações harmônicas entre si.
i. comn qualquer distúrbio que ocasiona perda de informação na transmissão da mensagem.
j. fon qualquer efeito acústico de articulação que não depende dos órgãos ressoadores e não apresenta, por isto, vibrações harmônicas.
k. fon na produção dos sons linguísticos, o som produzido pela obstrução total ou parcial da passagem da corrente expiratória, como na articulação das consoantes.
l. med som oriundo de certos órgãos, percebido por meio de ausculta

(p.ex., o ritmo de galope).

m. tel sinal elétrico não desejado que interfere nas comunicações. ETIM lat. rugītus,us 'rugido', no lat. vulg. 'estrondo'. (HOUAISS, 2019, online)

Todo sinal considerado indesejável na transmissão de uma mensagem por um canal pode ser considerado ruído, tudo o que dificulta a comunicação, interfere na transmissão e perturba a recepção ou a compreensão da mensagem. Todo fenômeno que ocasiona perda de informação durante o processo de comunicação entre fonte e o destinatário. Alguns exemplos – como perturbações atmosféricas na recepção radiofônica, transmissão errada de uma letra-morta no envio de um telegrama, pontos brancos salpicados na tela de TV, letras miúdas em um livro, linha cruzada numa ligação telefônica, erro tipográfico num jornal, rasgão numa página de revista, mancha de cor num quadro, pronúncia incorreta, emprego de palavras de difícil compreensão para o público a quem se destina a mensagem (signos que não constam do repertório do destinatário) etc. – são comumente associados ao conceito de ruído (NETTO, 1996).

Segundo Abraham Moles (1991), não existe nenhuma diferença de estrutura absoluta entre ruído e sinal: ambos são da mesma natureza e a única diferença logicamente adequada que se pode estabelecer entre eles deve basear-se exclusivamente no conceito de intenção por parte do transmissor:

> Na eletrônica o ruído tem sua definição associada à percepção acústica, por exemplo de um «chiado» característico ou aos «chuviscos» na recepção fraca de um sinal de televisão, semelhante a granulação de uma fotografia, que em determinadas proporções, também tem o sentido de ruído na sintaxe da linguagem visual. Na comunicação, de um modo geral, a presença do ruído é vista como algo prejudicial, como perda de informação. (RABAÇA; BARBOSA, 1998, p.522-523)

Já para os pesquisadores da corrente teórica denominada Teoria da Informação o ruído pode desempenhar a função de portador de informação.

> A informação totalmente original cabe, em Teoria da Informação, a designação de entropia máxima, apresentando a entropia como a medida da desordem introduzida numa estrutura informacional. A informação ideal tende para o máximo de originalidade, quanto mais imprevisível for, menos será passível de apreensão por um receptor médio, para o qual as mensagens surgem dependentes de uma ordem e para quem o novo, o original, surge como desordem, confusão, complexidade. (NETTO, 1996, p.129)

A Teoria da Informação nasceu nas áreas da teoria da probabilidade e da matemática estatística que lida com sistemas de comunicação. Sua utilização na comunicação diz respeito à criação de mecanismos para se pensar os aspectos sintáticos, formais e estruturais, para se compreender a organização e transmissão das mensagens.

Seu foco se restringe à codificação e decodificação da mensagem, que será ou não significativa de acordo com a capacidade de mudanças causados no receptor, como bem define Teixeira Coelho Netto (1996, p.122), a Teoria da Informação, portanto, "preocupa-se antes de mais nada com a elaboração de uma dada mensagem, capaz de promover em seus receptores uma alteração do comportamento."

Sendo assim, o novo, o original, ou o próprio ruído, gera quebra de estruturas, propiciando mais informação. Quanto mais originalidade, menos previsibilidade, consequentemente, mais informação.

> A mensagem que tende para um grau máximo de originalidade [a mensagem mais imprevisível] tende igualmente para um máximo de informação e, inversamente, quanto mais previsível a mensagem, menor sua informação […] a mensagem ideal - em oposição às mensagens reais - pode ser descrita como sendo a que contém um máximo de informação ou como a que se apresenta com uma tendência para a entropia. (IBIDEM, p.133)

A mudança no comportamento do receptor de uma mensagem depende do caráter de novo dessa mesma mensagem. Quanto maior a taxa de novidade de uma mensagem, maior o seu valor informativo, sendo maior a mudança de comportamento provocada.

Conclusão

Segundo Décio Pignatari, o conceito de entropia em confronto com o conceito de informação pode se relativizar de acordo com o valor de informação, conceito também comum para Norbert Wiener, pesquisador pioneiro na área da cibernética:

> As mensagens são em si uma forma de padrão e de organização. Com efeito, é possível tratar conjuntos de mensagens como tendo uma entropia, tais como conjuntos de estados do mundo exterior. Assim como a entropia é uma medida da desorganização, a informação transmitida por um conjunto de mensagem é uma medida de organização. De fato, é possível interpretar a informação de uma mensagem essencialmente como o negativo de sua entropia e o logaritmo de sua probabilidade. Isto é, quanto mais provável é a mensagem, menor é a informação fornecida. Lugares-comuns, por exemplo, são menos esclarecedores do que grandes poemas. (WEINER apud PIGNATARI, 1993, p.57)

Portanto, conforme os estudos elaborados por seus teóricos, na Teoria da Informação a entropia negativa pode ser considerada a própria informação, pois os conceitos e o valor significativo de informação estão ligados à originalidade, novidade e inesperado: conceitos que podem ser aplicados na esfera da arte. Sendo assim, a noção de ruído identifica-se com a noção de entropia e pode ser entendida nas artes como a medida do original, do inusitado que propõe uma ruptura com a noção de absoluto, seja em sua estética, forma, montagem ou conceito.

O século XX foi rico em manifestações artísticas que buscaram uma maior interação entre as linguagens, a sinestesia própria das linguagens híbridas que foram se formando a partir do futurismo italiano foram transformando os suportes físicos, ou a mídia, o canal por onde veicula a informação. As qualidades materiais do signo geram uma influência direta na semântica e nas relações com seus sentidos receptores. Deste modo os caracteres sensoriais, as formas produtivas e receptivas estão presentes na materialidade do signo (PLAZA, 2010).

Como exemplo temos a proposta futurista de representar o movimento e dinamismo por meio da poesia, das pinturas, da música e/ou do cinema; diferentes lin-

guagens ou signos que representam um mesmo referente.

Na visualidade, o ruído vai se caracterizar pela textura, que poderá ser formada pela granulação ou pixalização da imagem. Quando há uma textura de fato, a sinestesia entre tato e visão sempre estará acontecendo. Quando utilizamos o tato ou quando olhamos para um objeto podemos perceber se sua superfície é áspera ou macia, lisa ou ondulada. Quando uma textura não apresenta qualidades táteis é a manipulação dos materiais e das técnicas utilizadas que determinam as características das texturas, ou seja, o sentido do tato pode ser transferido sinestesicamente para o visual.

Na sonoridade, o ruído se dá por todo som considerado indesejável ou inesperado em uma composição, mas também pode ser considerado ruído a ruptura tradicional da relação entre som e silêncio, acontecendo nesse caso também uma tradução intersemiótica já que tanto o som quanto o silêncio e até mesmo o próprio ruído podem ser signos representando o mesmo objeto. O ruído pode se dar na esfera conceitual, onde o código sofrerá uma desorganização, propiciando assim novas produções de sentido.

O caos gerado nas apresentações dos intonarumori de Luigi Russolo pela simples inclusão do ruído na esfera acadêmica da música; as distorções eletromagnéticas provocadas pela ação visual e sonora nas performances de Nam June Paik causam uma interferência direta no campo da informação, sendo perfeitamente detectável o trânsito sígnico, ou a tradução intersemiótica do ruído como entropia entre as diversas linguagens artísticas.

Há uma ruptura do conceito de absoluto em cada linguagem artística, mas também do processo de comunicação como um todo. O meio se torna instrumento produtor de signos e, através do estranhamento causado pelo ruído, o valor de informação é adquirido pela desordem gerada nos elementos e sintaxes de cada linguagem, seja ela híbrida ou não.

Referências

ACCADEMIA NAZIONALE DI SANTA CECILIA. Bibliomediateca. Disponivel em http://bibliomediateca.santacecilia.it. Acesso em 10/dez/2018.

BOSSEUR, Jean-Yves. Le Sonore et le Visuel: intersections musique/artsplastiques aujourd'hui. Paris: Éditions Dis Voir, 1992.

BRIGGS, A.; BURKE, P. Uma História Social da Mídia: de Gutenberg à Internet. 2. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

Brugger, Walter. Dicionário de Filosofia. (Trad. Antônio Pinto de Carvalho). São Paulo: Editora Herder, 1969.

BÜRGER, Peter. Teoria da Vanguarda. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

CAGE, John. A Year From Monday: new lectures and writings by John Cage. Connecticut: Wesleyan University Press, Middletown, 1969.

CAGE, John. Silence. Genève: Éditions Héros-Limite, 2003.

CARRIERI, Raffaele. Il futurismo. Milano: Edizione del MilIone: 1972.

CHESSA, Luciano. Luigi Russolo, futurista. Los Angeles: University of California Press, 2012.

CHIPP, H. B. Teorias da arte moderna. (trad. Waltensir Dutra). São Paulo: Martins Fontes, 1996.

DANIELS, Dieter. Television: Art or Anti-art? Conflict and cooperation between the avant-garde and the mass media in the 1960s and 1970s. Disponível em: <http://mkn.zkm.de/themes/overview_of_media_art/massmedia/scroll/>Acesso em: dezembro de 2014.

DONDIS, DONIS A. Sintaxe da Linguagem Visual. (trad. Jefferson Luiz Camargo). São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FARGIER, Jean-Paul. Nam June Paik. Paris: Art Press, 1989.

FINK, D. G.; LUTYENS, D. M. The Physics of Television. NY: Science Studies Series; Anchor Books, Doubleday & Company, 1960.

HOUAISS, Antonio. Grande dicionário da língua portuguesa. Disponível em: http://houaiss.uol.com.br/beta/portugues/definicao/ru%C3%ADdo%20_1039589. Acessado 23/11/2014.

HUYSSEN, Andreas. Retour vers le Futur: Fluxus et son contexte. In: Une Publication Nomée... Fluxus. Musée de Marseille [s.n.], 2003.

JONES, Caitlin. Escape from videoland. In: Nam June Paik: Global Groove 2004 (cat.). Berlin: Deutsche Guggenheim, 2004.

KAHN, Douglas. Le Summum: Fluxus et la Musique. In: Une Publication Nomée... Fluxus. Musée de Marseille [s.n.], 2003.

KANDINSKY, Wassily. Do espiritual na Arte. (trad. Álvaro Cabral) 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

MACHADO, Arlindo. A Televisão Levada a Sério. 3a ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.

MACHADO, Arlindo. Arte e Mídia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

MACIUNAS, George. George Maciunas para Tomas Schmit, Janeiro de 1964. In: O que é Fluxus? O que não é! O porquê (cat.). Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2002.

MACIUNAS, George. Neodadá em música, teatro, poesia e belas-artes. In: Escritos de artistas: anos 60/70; seleção e comentários Glória Ferreira e Cecília Cotrim. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

McLUHAN, Marshall. Os meios de comunicacão de massa como extensão do homem. São Paulo: Cultrix, 1964.

MOLES, Abraham. Teoria da Informação e percepção estética. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1991.

NETTO, J. Teixeira Coelho. Introdução à Teoria da Informação Estética. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1973.

PAIK, Nam June. Exposição de Música/Televisão Eletrônica. In: Sons & Lumières. Paris: Éditions du Centre Pompidou, 2004.

PAIK, Nam June. Media Planning for the Postindustrial Society – The 21st Century is now only 26 years away. Disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/33/ > Acesso em: outubro de 2015.

PAIK, Nam June. Paik Studios.Nixon.png.2018. Altura: 826pixels ×Largura 611pixels. 1,1Mb. Disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/33/ > Acesso em: outubro de 2018.

PAIK, Nam June. Paik Studios. Good Morning mr. Orwell.png.2018. Altura: 826pixels ×Largura 611pixels. 831Kb. Disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/38/ > Acesso em: outubro de 2018.

PAIK, Nam June. Texto para Exposição de Música-Televisão eletrônica. In: Sons & Lumières, Éditions du Centre Pompidou, Paris, 2004.

PEIRCE, C. S. Semiótica. (trad. Teixeira Coelho). São Paulo: Perspectiva, 1997.

PIGNATARI, Décio. Informação. Linguagem. Comunicação. São Paulo: Perspectiva, 1993.

RABAÇA, Carlos Alberto; BARBOSA, Gustavo. Dicionário de comunicação. São Paulo: ed. Ática, 1998.

RODRIGUEZ, Angel. A dimensão sonora da linguagem audiovisual. São Paulo: Editora Senac, 2006.

PLAZA, Julio. Tradução intersemiótica. São Paulo: Perspectiva, 1987.

RIZOLLI, Marcos. Artista, Cultura, Linguagem. Campinas, SP: Akademika Editora, 2005.

RUSSOLO, Luigi. L'arte dei rumori. Milano: Edizione futuriste di poesia,1916.

SANTAELLA, Lucia. O que é semiótica. São Paulo: Brasiliense, 1987.

SANTAELLA, Lucia. Percepção: Uma Teoria Semiótica. São Paulo: Experimento, 1993.

SANTAELLA, Lucia. Estética: de Platão a Pierce. São Paulo, Experimento, 1994.

SANTAELLA, Lucia. Matrizes da Linguagem e Pensamento – sonora, visual, verbal. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SCHAFER, R. Murray. O Ouvido Pensante. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 2001

SCHWANITZ, Dietrich. Cultura Geral - tudo o que se deve saber. São Paulo: Martins Fontes, 2007

SMITH, Owen. Bef historique et dáutres fiction. In: Une publication nomeé...Fluxus. Musée de Marseille [s.n.], 2003.

STANGOS, Nikos. Conceitos de arte moderna: com 123 ilustrações. (trad. Álvaro Cabral). Rio Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2000.

STEWART, R. J. Música e Psique. São Paulo: Ed Cultrix, 1987.

STILES, Kristine. Entre L'eau et la pièrre. La performance Fluxus: une métaphysique de l'Acte. In: Une Publication Nomée... Fluxus. Musée de Marseille [s.n.], 2003.

TRECCANI. La cultura italiana. Disponível em: http://www.treccani.it. Acesso em: 15 mar. 2018.

VASQUEZ, Adolpho Sanchez. Filosofia da Práxis. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.

VIDEA'N'VIDEOLOGY, 1959-1973 (cat.). New York: Everson Museum of Art, 1974. Não paginado. In: Nam June Paik: Global Groove 2004 (cat.). Berlin: Deutsche Guggenheim, 2004.

WISNIK, José Miguel. O Som e o Sentido: uma outra história das músicas. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

ZANINI, Walter. A atualidade de Fluxus. ARS: revista do departamento de artes plásticas da ECA/ USP, São Paulo, ano 2, n. 3, 2003.

O roteiro e as multicamadas da história: sistemas de narrativas em complexo

GABRIEL PERRONE[1]

Resumo: Uma narrativa fílmica é constituída por muitos componentes individuais e processos de vários níveis hierárquicos que constituem uma grande quantidade de informações complexas, de várias camadas hierarquicamente estruturadas. A elaboração de roteiros aplicando-os à metodologia dos Sistemas de Narrativas em Complexo (SNC) oferece uma visão abrangente do mundo da história por todos seus componentes não isolados, mas como um todo de elementos em interação sinergética, pertencentes a um mesmo contexto e lógica narrativa. Baseado em princípios de causalidade que se manifestam na estrutura, esse todo derivado emergente das interações de seus componentes é o que chamamos de história. É, portanto, instrumento que permite lidar com a natureza complexa das informações com mais eficiência e maior percepção da dinâmica narrativa.

Palavras-chave: Cinema; Roteiro; Sistema; Complexo; Narrativa.

Abstract: A filmic narrative is made up of many individual components and processes of various hierarchical levels that constitute a large amount of complex information of various hierarchically structured layers. Writing scripts applying them to the Complex Narrative Systems (CNS) methodology provides a comprehensive view of the world of history through all its non-isolated components, but as a whole of elements in synergistic interaction, belonging to the same context and logic. narrative. Based on principles of causality that manifest in structure, this whole derivative emerging from the interactions of its components is what we call history. It is therefore an instrument that allows us to deal with the complex nature of information more efficiently and with greater insight into narrative dynamics.

Key words: Cinema; Script; System; Complex; Narrative.

Estrutura, motivação e transformação

Fundamentalmente, o roteiro é o filme escrito em palavras. Tudo, ou quase tudo, o que conta a história vista na tela foi pensado e descrito em palavras pelo profissional conhecido como roteirista. A própria palavra, roteiro, nos diz, em um primeiro entendimento, qual é o motivo de sua existência em uma produção audiovi-

1 Gabriel Perrone é doutorando em Comunicação na Universidade Anhembi Morumbi, mestre em Cinema pela Universidade Católica Portuguesa e graduado em Comunicação Social: Rádio e Televisão pela UNESP. Atua como diretor, roteirista e professor de cinema. E-mail: gabrielperrone@gmail.com.

sual: é um guia para a execução que contém todas as informações necessárias para que o filme possa ser feito. Adicionalmente, é uma rota não apenas determinada, mas decupada, dividida, através da discriminação de seus diferentes estágios. Roteiro ou script, na língua inglesa, significa que saímos de um lugar, passamos por vários outros, para atingir um objetivo final. Ou seja: tem começo, meio e fim — conforme Aristóteles observou na tragédia grega como uma necessidade essencial da expressão dramática (ARISTÓTELES, 2011) — e possui elementos e componentes que determinam e constroem sua estrutura como personagens, ações, diálogos, percursos, enredo, trama, entre outros tantos mais.

> O roteiro representa um estado transitório, uma forma passageira destinada a desaparecer, como a larva ao se transformar em borboleta. Quando o filme existe, da larva resta apenas uma pele seca, de agora em diante inútil, estritamente condenada à poeira. [...] Pois o roteiro significa a primeira forma de um filme. E quanto mais o próprio filme estiver presente no texto escrito, incrustado, preciso, entrelaçado, pronto para o voo como a borboleta, que já possui todos os órgãos e todas as cores sob a aparência de larva, mais a aliança secreta [...] entre o escrito e o filme terá chances de se mostrar forte e viva (CARRIÈRE; BONIZER, 2009, p.86).

O que torna uma narrativa compreensível para todos é a capacidade inerente dos seres humanos de compreender padrões e estruturas de várias formas, intuitivamente ou não. Se falta uma estrutura intrínseca a uma narrativa ou história, os espectadores tentarão impor alguma, pois parece que o significado só surge quando alguma forma de estrutura mínima é aplicada a quase todas as ações humanas e em vários níveis (MANDLER, 1984). Na estrutura de um roteiro, o enredo governa toda a sucessão de eventos em qualquer história e nos obriga a tratar a história e o enredo como um todo unificado. O papel principal da trama é apresentar as informações dramáticas da história ao público por meio de uma complicação estrutural de quatro princípios: lógica narrativa, causalidade narrativa, história narrativa do mundo da história, tempo e espaço narrativos. Isso permite que o público entenda as relações entre os eventos, fazendo inferências lógicas. A estrutura ideal de uma trama é aquela que permite que as informações dramáticas venham à tona e cheguem ao público sem que a história precise sofrer simplificação ou excesso de complicações. Inevitavelmente, qualquer história se dissiparia sem a adesão a uma estrutura. Portanto, uma organização estrutural de começo, meio e fim auxilia a compreensão para os espectadores. Os autores compõem empiricamente esquemas estruturais por meio da criação das representações mentais necessárias sobre as relações causais e o sequenciamento de eventos e ações narrativos que têm princípios, meios e fins distintos (JOHNSON; MANDLER, 1977). Essa série de eventos e ações completam blocos, episódios ou atos contextuais distintos responsáveis pela progressão da história à próxima sequência distinta e complementar. Um esquema estrutural organiza informações narrativas enfatizando eventos específicos no início da história que são relevantes para os eventos posteriores. A utilização dessa estrutura avisa o público sobre o que vem a seguir, ajudando-o a acompanhar o que aconteceu até agora. Se um específico percurso na narrativa for concluído, os espectadores armazenam em sua memória os procedimentos finais do percurso; se permanecer incompleto, eles retêm as informações narrativas em sua memória e as lembram mais tarde, quando forem

necessárias. Ao definir claramente cada bloco, episódio ou ato temático separado, ou seja, começo, meio e fim, conseguimos fornecer um resumo da situação narrativa em questão e informar o público sobre os procedimentos atuais da história.

Objetivos dramáticos determinam a arquitetura estrutural e temporal de uma história, pois os eventos e ações específicos devem ocorrer em momentos específicos. No entanto, para que um todo coeso e coerente seja considerado como uma exibição das representações semânticas e das qualidades contextuais necessárias, para que seu arranjo estratégico constitua uma história, não basta que seus eventos e ações sejam conectados apenas cronologicamente. Embora a sucessão temporal e a progressão dos acontecimentos, lineares ou não, sejam uma dessas necessidades, a construção da causalidade narrativa cria uma transformação contextual significativa na situação das personagens (VAROTSIS, 2015). No entanto, a causalidade narrativa deve seu surgimento a um acúmulo de encadeamentos lógicos (SIMONS, 2008) feitos na configuração do mundo da história pelo autor e, consequentemente, pelo espectador. A configuração do mundo da história, por sua vez, inicia as inter-relações e interações dos elementos da história. A associação de opostos entre os elementos da história cria um conflito dramático através do qual as ações causais dos personagens passam a existir. É através dessa diferenciação contextual e causal transformacional baseada em princípios de causa e efeito que os elementos narrativos adquirem significado, que se desdobram em cinco etapas: primeiro há o reconhecimento de que um estado de equilíbrio dita o estado da história; segundo, a ruptura no equilíbrio do estado da história, que, em essência, coloca a história em movimento; terceiro, a chamada à ação da personagem principal devido à sua percepção de que essa interrupção ocorreu; quarto, a ação motivada do personagem principal para ajustar o equilíbrio de volta ao seu estado original; e, finalmente, o restabelecimento do equilíbrio (TODOROV, 1971).

A natureza determinística do direcionamento aos objetivos e sua forte aderência à história, lógica e causalidade da narrativa resultam no estreitamento de cenários alternativos à medida que a história progride de cada bloco, episódio ou ação distintos para o próximo. Além disso, o direcionamento aos objetivos sustenta e afeta as ações de todas as personagens, limitando dessa maneira as possíveis opções de bifurcação (BORDWELL; STAIGER; THOMPSON, 1988). Objetivos incoerentes ou pouco claros confundem o enredo de uma história, criando subsequentemente desorientação para o espectador. Isso acontece porque as personagens fictícias parecerão carentes de um objetivo final, enquanto suas ações não serão decorrentes diretamente de suas necessidades e desejos psicológicos ou intelectuais, carecem, portanto, de orientação e de direcionamento aos objetivos. Essas personagens provavelmente irão vagar perdidas pela narrativa, sem ter um senso de trajetória, e a trama, o ritmo e a história geral poderão ter significativas perdas expressivas. A configuração de componentes narrativos, por exemplo, as personagens, suas motivações e necessidades psicológicas, as ações decorrentes dessas necessidades e os eventos ou ações recíprocas que as ações iniciais dessas personagens criam formam conexões intricadas entre os elementos da história. Além disso, o arranjo estrutural estratégico desses elementos organiza os dados narrativos sob um tecido contextual comum, que, segundo Branigan (1992), é a base da narrativa. Essas interações criam a causalidade narrativa, que por sua vez alimenta a motivação orientada aos objetivos dos personagens. Essa relação é de fundamental importância.

Indivíduos da vida real buscam e lutam pela satisfação de suas necessidades

e desejos psicológicos e intelectuais por meio de atividades direcionadas a esses objetivos. Essa interação bidirecional, mas altamente complexa e multicamadas, cria confrontos sociais entre indivíduos da vida real, que procuram determinar as intenções por trás de toda ação humana (BORDWELL, 2008). Os principais agentes causais e portadores de uma ação em qualquer história são as personagens. Suas ações e reações devem ter uma justificativa causal e motivacional para adquirir uma capacidade significativa, em vez de serem apenas aleatórias. Desta forma, os espectadores estabelecem relações referenciais entre a realidade experimentada e a experiência da narrativa que se desenrola por meio da identificação com as personagens principais e secundárias da história. As personagens são constituídas por uma totalidade de características e peculiaridades; seus objetivos e aspirações são psicologicamente motivados por desejos, necessidades e desejos subjacentes; elas possuem certas identidades e descrições étnicas, físicas ou de gênero que, por sua vez, são facilitadas por qualidades intelectuais, morais e emocionais muito variadas, incorporadas arquitetonicamente em diversos níveis cognitivos hierárquicos. Essas informações muito diversas e complexas são reguladas, configuradas ou atribuídas de acordo com os papéis e funções das personagens em uma determinada história: ações, motivações e traços tornarão um protagonista agradável, enquanto uma configuração oposta ou negativa dos mesmos aspectos narrativos daria lugar a um vilão a não ser apreciado pelos espectadores. Portanto, personagens são os instigadores da atividade orientada a objetivos. A sinergia semântica que surge devido à sua interação diferencial adiciona uma dimensão de continuidade à história geral.

O sequenciamento de ação de rupturas na narrativa cria impulso e progressão através de rajadas de atividades, ou seja, atividade primária e reacionária, nas quais o equilíbrio muda de máximos dramáticos para mínimos dramáticos e vice-versa. A ação primária decorre da motivação de uma personagem e se transforma em mobilização física para a consecução de seu objetivo. Essa atividade primária pode resultar em um evento ou atividade física direta que instigará a reação de outra personagem se esta foi o destinatário passivo da atividade primária. Após tais fatores de motivação antitéticos, eventos e ações narrativas tornam-se representações causais de todas as instanciações narrativas no avanço da história, uma vez que a troca de informações narrativas cria a necessidade da ação adicional, primária ou recíproca, e assim por diante até a resolução da história. O conflito entre as personagens, devido às suas motivações antitéticas, e, subsequentemente, às suas ações primárias e recíprocas em resposta, alimenta a busca pela consecução de seus próprios objetivos. Essa alternância forma a base do conflito dramático, que pode ser considerado a própria base da narrativa dramática. Devido a essa interação complexa, os padrões de comportamento dos seres humanos se alteram quando antecipamos uma atividade antitética ou favorável, primária ou recíproca. Como seus semelhantes da vida real, as personagens se esforçam para satisfazer suas próprias necessidades, desejos e motivações psicológicas e intelectuais. Portanto, o elemento narrativo que adiciona impulso, progressão e direção a uma história é o direcionamento aos objetivos: a determinação de uma personagem em atingir um objetivo abrangente, revertendo o equilíbrio para seu estado inicial ou o alcance a uma determinada conquista.

De uma perspectiva lógica narrativa, a orientação a objetivos, com todas as suas rotinas de subobjetivos, e a persuasão das personagens para atingir seus objetivos, minimiza ou elimina a coincidência e o acaso, uma vez que a causalidade

narrativa surge por causa da atividade primária e recíproca. A orientação às metas tem dois comportamentos distintos: para histórias dirigidas por personagens se manifesta através das necessidades ou desejos psicológicos internos de autoaperfeiçoamento, melhoria ou conquista, enquanto para histórias dirigidas por tramas se manifesta através dos esforços do protagonista em alcançar um objetivo tangível, um objetivo externo que geralmente deriva das ações contrárias do vilão. Histórias híbridas que ultrapassam os limites da ficção direta de gênero podem incorporar tanto a orientação interna quanto a externa, para equilibrar o conflito dramático e oferecer a seus espectadores uma experiência intensificada. Contrariamente, há histórias que carecem de estrutura e orientação a objetivos bem definidos e recorrem à extração de emoções apenas através da interação da personagem em um nível pessoal, que serve como impulso para a geração de conflitos dramáticos. Além disso, a justificativa causal para as ações das personagens no presente também é fornecida por sua orientação a seus objetivos e motivações decorrentes de necessidades internas. Sem correlação direta entre o modo de atividade expressa de uma personagem e seu estado psicológico interno, a motivação não funcionará corretamente. Se uma personagem é motivada a agir no presente por causa do que aconteceu em seu passado distante é necessária uma justificativa causal adequada para compensar o atraso em sua atuação no agora.

Sistema de Narrativas em Complexo (SNC)

A água é a propriedade emergente do efeito sinérgico do hidrogênio e do oxigênio. Outro exemplo é uma sinfonia musical, onde a música produzida é propriedade emergente do efeito sinérgico de notas e tons de uma grande variedade de instrumentos musicais. Um filme também é um "sistema emergente que exibe efeitos sinérgicos entre seus componentes, ou seja, o trabalho pessoal de todo elenco e equipe, qual é a história e como o roteiro foi escrito, a utilização de equipamentos de pessoal experiente, marketing, distribuição etc." (VAROTSIS, 2013, p.128). Portanto, a propriedade emergente de uma obra de narrativa é a sua história, uma vez que os elementos individuais, ou seja, personagens, configuração espaço-temporal, localizações, tema etc., não desempenham uma função específica, a menos que funcionem sinergicamente. Todos os fundamentos narrativos constituem grande quantidade de informações narrativas complexas, de várias camadas e hierarquicamente estruturadas, que não são facilmente gerenciáveis durante o estágio de composição. Por esse motivo, um roteiro, ou qualquer trabalho de narrativa sobre esse assunto, pode ser mais bem compreendido se for examinado sob a perspectiva dos Sistemas de Narrativas em Complexo (SNC). SNC é uma mentalidade que tenta explicar um sistema narrativo não separando e analisando suas partes individualmente, mas examinando o todo, todo o trabalho narrativo. O termo se origina na teoria da complexidade. Um trabalho de narrativa pode ser categorizado como um sistema holístico, uma vez que sua capacidade total excede as capacidades resumidas de seus componentes individuais, enquanto exibe propriedades emergentes e efeitos sinérgicos.

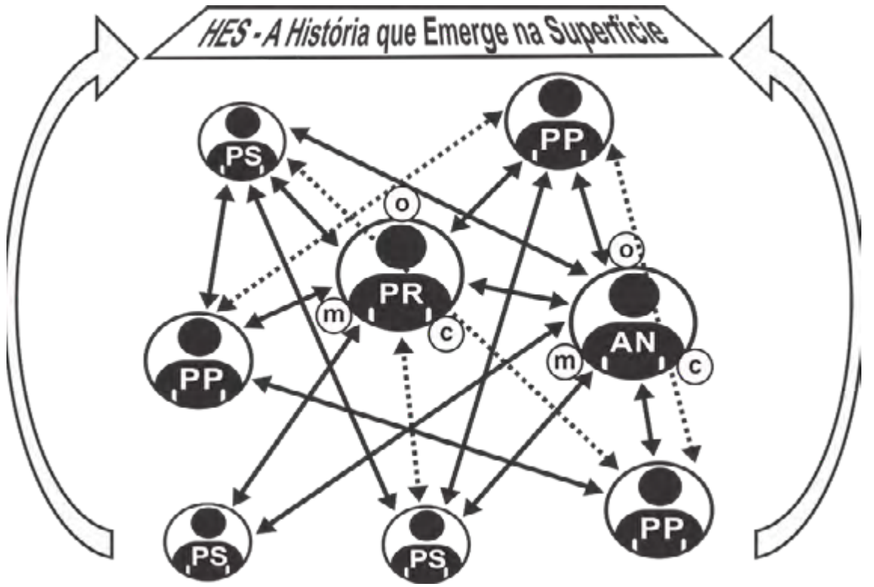
Sob essa ótica, a totalidade dos componentes narrativos e as regras que governam suas interações constituem, portanto, um sistema de narrativas em complexo, que pode ser considerado o fenômeno emergente das interações não lineares, de impulso, de causa e efeito entre o protagonista, o antagonista, as demais personagens e a totalidade das unidades narrativas. Motivos, necessidades e objetivos

psicológicos, falhas de personalidade, conflitos internos, interpessoais e externos também são considerados componentes narrativos, complementando os personagens no cenário de possibilidades. Um SNC é constituído por diversos componentes autônomos, ou partes individuais, e processos de vários níveis hierárquicos. Esses componentes foram descritos acima e, em termos gerais, são: personagens, suas necessidades, motivações e objetivos, juntamente com a estrutura narrativa, tema, configuração, ações, dimensão temporal e a estratégia de todos os agentes em função do enredo. Interações não lineares e inter-relações entre esses componentes narrativos do SNC estão subjacentes ao comportamento emergente do sistema narrativo que pode ser entendido como a consequência derivada da soma holística das interações dos componentes nele incorporadas (CILLIERS, 1998). Os componentes se aderem a uma lógica e se manifestam na estrutura da superfície através do diálogo e das ações/reações das personagens. Portanto, a "derivada emergente das interações sinérgicas dos componentes narrativos é o que chamamos de história" (MARION, 1999, p.32). As propriedades básicas do SNC resumem que o roteiro:

> (1) representa a "imagem maior" que não está disponível para suas partes e componentes narrativos individuais; (2) no total, é mais funcional que seus constituintes autônomos ou a soma das capacidades dos constituintes; (3) carrega muita informação, significativamente maior que a de suas partes; e (4) mantém sua integridade estrutural por toda parte (MARION, 1999, p.29).

No SNC abaixo, a história surge das interações dinâmicas dos componentes narrativos nos ícones ilustrativos. Esses componentes se aderem às limitações espaço-temporais e cumprem as regras e princípios narrativos. A interação entre os componentes cria um conflito dramático, a propriedade mais fundamental do drama que pode ser psicológica, emocional ou física. "O confronto direto entre o objetivo dramático do protagonista e o objetivo do antagonista, e o encadeamento geral consequente, criam um desenvolvimento progressivo de causa e efeito na história" (VAROTSIS, 2013, p.161). Portanto, as características específicas que um sistema narrativo deve exibir para ser definido como um SNC estão descritas abaixo (SERRA; ZANARINI, 1990):

Figura1 - Exemplo genérico de um (SNC) Sistema de Narrativas em Complexo.



Fonte: próprio autor.

A figura acima representa o mundo da história em um SNC onde (HES) denota a história que emerge na superfície, derivada das interações entre as personagens,

(PR) o protagonista, (AN) o antagonista, (PP) as personagens principais, (PS) as personagens secundárias, (o) seus objetivos, (m) seus motivos, (c) seus conflitos. As linhas contínuas representam interações diretas ou inter-relações e as linhas tracejadas representam interações indiretas, subjacentes ao movimento de avanço da história (VAROTSIS, 2013).

História e equilíbrio no SNC

Os sistemas de narrativas em complexos têm uma história e sua evolução informacional está fortemente associada aos seus estados passados, que determinam deterministicamente seus estados presentes e futuros. O caminho histórico de um SNC dita as opções de caminhos que uma personagem pode seguir para passar de um ritmo A da história a um ritmo B. Essa propriedade determinística está fortemente associada à configuração inicial dos parâmetros do mundo da história e às limitações estruturais e espaço-temporais que estas impõem ao SNC. Os autores precisam seguir a caracterização inicial do mundo narrativo ou ajustá-la de acordo com o processo de solução de problemas, mas os aspectos não lineares de suas decisões restringem as possibilidades de caminho da bifurcação para o avanço da história, do infinito ao discretamente finito (VAROTSIS, 2013). As interações entre os componentes narrativos são assimétricas, o que significa que as informações em um roteiro são distribuídas de maneira desigual. Esse é geralmente o caso das introduções em ato inicial, onde grandes quantidades de informações são implementadas, auxiliando na identificação das personagens, seu ambiente fictício e o cenário da história e a configuração subsequente. Um SNC se apresenta como uma aproximação modelada da sociedade, onde detalhes estranhos foram ignorados. "Os sistemas sociais são frequentemente regulados por relações dinâmicas de poder que garantem a distribuição assimétrica de informações entre as relações, ou seja, distribuição desigual" (CILLIERS, 1998, p.120). As mesmas dinâmicas sociais complexas que mantêm as sociedades em movimento, ou seja, não linearidade, assimetria, competição e poder, também são encontradas dentro dos limites ficcionais de um SNC. Para que conflitos dramáticos sejam gerados, as personagens precisam exalar poder de maneira semelhante aos indivíduos da vida real. A não linearidade e a distribuição desigual de informações são pré-condições para a complexidade e, portanto, sistemas complexos podem apresentar "um comportamento catastrófico, em que os componentes se afetam com um efeito dominó" (BAK, 2008, p.33).

> Quando o comportamento holístico do SNC é investigado, o foco muda dos componentes individuais para a estrutura do roteiro como um todo. Esquemas narrativos, como esquemas de enredo, ação e caráter, agrupam informações desigualmente distribuídas com base em princípios de relevância e funcionalidade (VAROTSIS, 2013, p.279-280).

Embora a distribuição de informações por todo o sistema no roteiro seja assimétrica, "o próprio SNC exibe simetrias recursivas entre os níveis de escala" (TSOUKAS; HATCH 2001, p.73). A estrutura de três atos tende a se repetir em escalas menores e em vários níveis estruturais. "Um ato inteiro tem uma estrutura distinta de três atos, que é composta por várias sequências de cenas que também possuem uma estrutura de três atos, com os pontos de viradas que separam os diferentes estágios do desenvolvimento" (VAROTSIS 2013, p.169-170). "Da mesma forma, uma cena indi-

vidual também pode ser dividida em três atos, até impactos dramáticos individuais que a compõem" (MCKEE, 1999, p.35). Considerando que os sistemas complexos operam em estado de equilíbrio, a estagnação, que às vezes está associada a estados de equilíbrio, pode significar o fim do processo funcional do sistema. Para impedir que um SNC fique estagnado, a infusão de diversas informações dramáticas deve ser assegurada de modo que seja alcançado um nível mais alto de heterogeneidade e diversificação. A infusão de heterogeneidade suficiente, ou seja, diversos personagens com suas próprias unicidades, diversificará significativamente o roteiro, "impedindo que atinja um estado de 'morte informacional' e se torne uma fórmula reciclada através do uso de clichês e estereótipos" (VAROTSIS, 2013, p.167).

Personagens e interações dinâmicas no SNC

Todos as personagens e seus motivos, objetivos, necessidades, falhas, conflitos e a variedade de limitações, regras, princípios e parâmetros da história constituem os componentes narrativos para a configuração de um mundo da história em um SNC. Com suas ações ou decisões, estão constantemente afetando e são afetadas por outras personagens; portanto, o enredo deve ser planejado de tal maneira que suas interações sejam facilitadas, servindo ao objetivo final da história. Os componentes interagem dinamicamente, afetando o comportamento geral do roteiro que evolui, ou muda. As interações e inter-relações dos componentes não precisam ser físicas, mas também podem ser informativas, ou seja, a troca de informações é considerada uma interação dinâmica e as interações também estão sujeitas a alterações.

Os personagens são atraídos para um conflito físico, mental ou emocional porque suas necessidades e objetivos são conflitantes. As informações são sempre trocadas por meio de diálogo, de uma comunicação sutil do corpo ou até uma ação física. As interações não são estáticas, mas dinâmicas, à medida que os relacionamentos mudam ao longo da história, os objetivos são renovados ou substituídos, as necessidades são atendidas ou não (VAROTSIS, 2013, p.162-163).

As interações são não lineares e têm curto alcance. Pequenas decisões ou ações das personagens em um primeiro ato podem ter grandes efeitos nas últimas partes do roteiro e em sua estrutura. A não linearidade implica que pequenas mudanças no conteúdo ou no contexto causam grandes distúrbios informacionais na estrutura e no enredo de um roteiro. Existe uma conexão de causa e efeito inerente e estreita entre a lógica narrativa interna e a progressão da história, causando uma turbulência informacional ao longo do caminho. A remoção de um elemento, como uma personagem principal que tem uma determinada função e serve a um propósito, ou a alteração da personalidade ou do comportamento de uma personagem, sem justificativa prévia, pode fazer com que partes específicas do SNC deixem de ser funcionais e, então, surjam buracos no desenvolvimento. Quanto ao curto alcance interativo, as personagens interagem entre si, direta ou indiretamente, como mostra a figura acima. No entanto, a troca direta de informações ocorre quando as interações ocorrem entre personagens imediatos, enquanto a interação indireta pode ocorrer entre personagens que nunca interagem. Esse imediatismo para a troca de informações não proíbe interações de longo alcance ou indiretas entre os personagens, nem uma ampla influência dos componentes, devido à riqueza das interações e à sua natureza

assimétrica. No entanto, "em um SNC diversificado e multidimensional, os componentes narrativos são agrupados sob um tema comum ou apenas porque compartilham uma função semelhante na história" (VAROTSIS, 2013, p.166-167).

Natureza complexa da informação e eficiência

A mente humana é um mecanismo de imitação sutil e complexo que pode combinar conceitos abstratos existentes na busca da criação de novos. A perspectiva popperiana[2], quando aplicada à narrativa, exige que toda afirmação ou suposição seja um problema experimental que precisa de uma solução. Nos trabalhos narrativos, um processo de solução de problemas envolve a eliminação de soluções inadequadas para que as inconsistências sejam corrigidas. A utilidade de se abordar um roteiro em um SNC é que este "permite que os autores abordem suas histórias em mãos, complexas ou não, como problemas provisórios nos quais a lógica e a causalidade narrativa devem ser otimizadas" (VAROTSIS, 2013, p.355).

A importância das proposições discutidas até agora é que o SNC pode produzir uma grande variedade de novas alternativas, ou seja, variações nas histórias, através da combinação de um conjunto de fundamentos narrativos finitos, ou seja, regras e princípios. Esses fundamentos narrativos definem as interações dos componentes em movimento: o processo transformacional subjacente aninhado entre a estrutura composicional profunda e intermediária que dá origem ao significado semântico, por exemplo, histórias, na estrutura da superfície. As histórias são geradas porque uma estrutura de princípios define os termos para o envolvimento dramático acionado pela dinâmica narrativa bidirecional de causa e efeito. O valor diferencial das interações é gerado pelo componente mais importante identificado em todos os trabalhos narrativos: a personagem, o agente que tem uma função e realiza uma ação.

> Os personagens são, portanto, os "veículos" que os espectadores se conectam para seguir uma história. Sem personagens não haveria ações, sem ações não haveria reações, sem reações não haveria conflito dramático e sem conflito dramático não haveria história. Além disso, sem personagens, o público não seria capaz de se conectar ou se identificar com a linha dramática de qualquer estrutura narrativa, tornando inútil qualquer tentativa de contar histórias (VAROTSIS, 2013, p.18).

No entanto, uma história não funcionaria corretamente sem uma estrutura bem definida ou o arranjo estratégico correto de incidentes e eventos. Somente definindo ou dramatizando, em relação às personagens, os parâmetros contextuais como temáticas, limites do mundo da história, objetivos, conflitos etc., os autores estão em posição de contar uma história completamente. Ainda assim, embora a personagem possa ser categorizada hierarquicamente como o mais importante dos componentes dramáticos dentro do componente individual de um sistema unificado, deve haver elementos igualmente contribuintes para um processo abrangente. Todos os demais componentes compartilham uma importância igual entre eles pois todos os componentes de composição das cenas, que cercam essas personagens, também são elementos essenciais para os trajetos e transformações destas, ou seja, sem circunstância não há cena, sem cena não há personagem.

2 Popper é conhecido por sua rejeição das visões indutivistas clássicas sobre o método científico em favor do falsificacionismo. Uma teoria nas ciências empíricas nunca pode ser provada, mas pode ser falsificada, o que significa que pode e deve ser examinada por experimentos decisivos (BARTLEY, 1964).

A metodologia do SNC opera com base em regras, princípios e transformações flexíveis em estado de equilíbrio onde possíveis incoerências na história, que violam a credibilidade do público diante do que vê e experimenta, saltam aos olhos com maior facilidade, auxiliando o trabalho do roteirista. Em outras palavras, aderindo à lógica narrativa baseada em princípios de causalidade derivadas da parametrização da história e da história do sistema narrativo em questão, buracos na trama e inconsistências lógicas serão minimizados ou eliminados por completo. A estrutura de um SNC e a parametrização do mundo fictício em questão devem ser vistas como instrumentos flexíveis que podem ser modificados quando necessário para melhorar a eficiência dramática do sistema narrativo e não como um conjunto rígido de regras e princípios que devem ser seguidos e aplicados religiosamente. Ao abordar obras narrativas como sistemas de narrativas em complexo, roteiristas e autores em geral poderão obter maior percepção para o melhor entendimento da dinâmica subjacente da história criada. Além disso, serão capazes de entender melhor o processo semântico existente entre os componentes, que faz com que a história surja no contexto. Portanto, "sistemas de narrativas em complexo permitem uma compreensão mais profunda da natureza intricada dos fundamentos narrativos, regras e princípios com aplicabilidade universal, oferecendo maiores possibilidades para a otimização dramática de roteiros" (VAROTSIS, 2013, p.353). Se os autores entenderem a dinâmica da narrativa em termos mais profundos, poderão lidar com a natureza complexa das informações com mais eficiência.

Referências

ARISTÓTELES. Poética. São Paulo: Édipo, 2011.

BAK, Per. How nature works: the science of self-organised criticality. Londres: Katoptro, 2008.

BARTLEY, William W. Rationality versus the theory of rationality. In: BUNGE, Mario. The critical approach to Science and philosophy. Londres: The Free Press of Glencoe, 1964, p. 110-111.

BORDWELL, David. Poetics of cinema. Nova Iorque: Routledge, 2008, p. 69.

BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin. The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960. Londres: Routledge. 1988.

BRANIGAN, Edward. Narrative comprehension and film. Nova Iorque: Routledge, 1992.

CARRIÈRE, Jean-Claude; BONITZER, Pascal. Prática do Roteiro cinematográfico. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

CILLIERS, Paul. Complexity & postmodernism: understanding complex systems. Londres: Routledge. 1998.

JOHNSON, Nancy S.; MANDLER, Jean M. A tale of two structures: underlying and surface forms in stories. Poetics. v. 9, Cambridge: Elsevier, 1980, p. 77.

MANDLER, Jean M. Stories, scripts, and scenes: aspects of schema theory. Nova Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1984.

MANDLER, Jean M.; JOHNSON, Nancy S. Remembrance of things parsed: story structure and recall. Cognitive Psychology. v. 9, n. 2, Londres: Academic Press, 1977, p. 54.

MARION, R. The edge of organization: chaos and complexity theories of formal social systems. Califórnia: Sage Publications. 1999.

MCKEE, Robert. Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte & Letra. 2006.

SERRA, Roberto; ZANARINI, Gianni. Complex systems and cognitive processes. Berlim: Springer-Verlag, 1990.

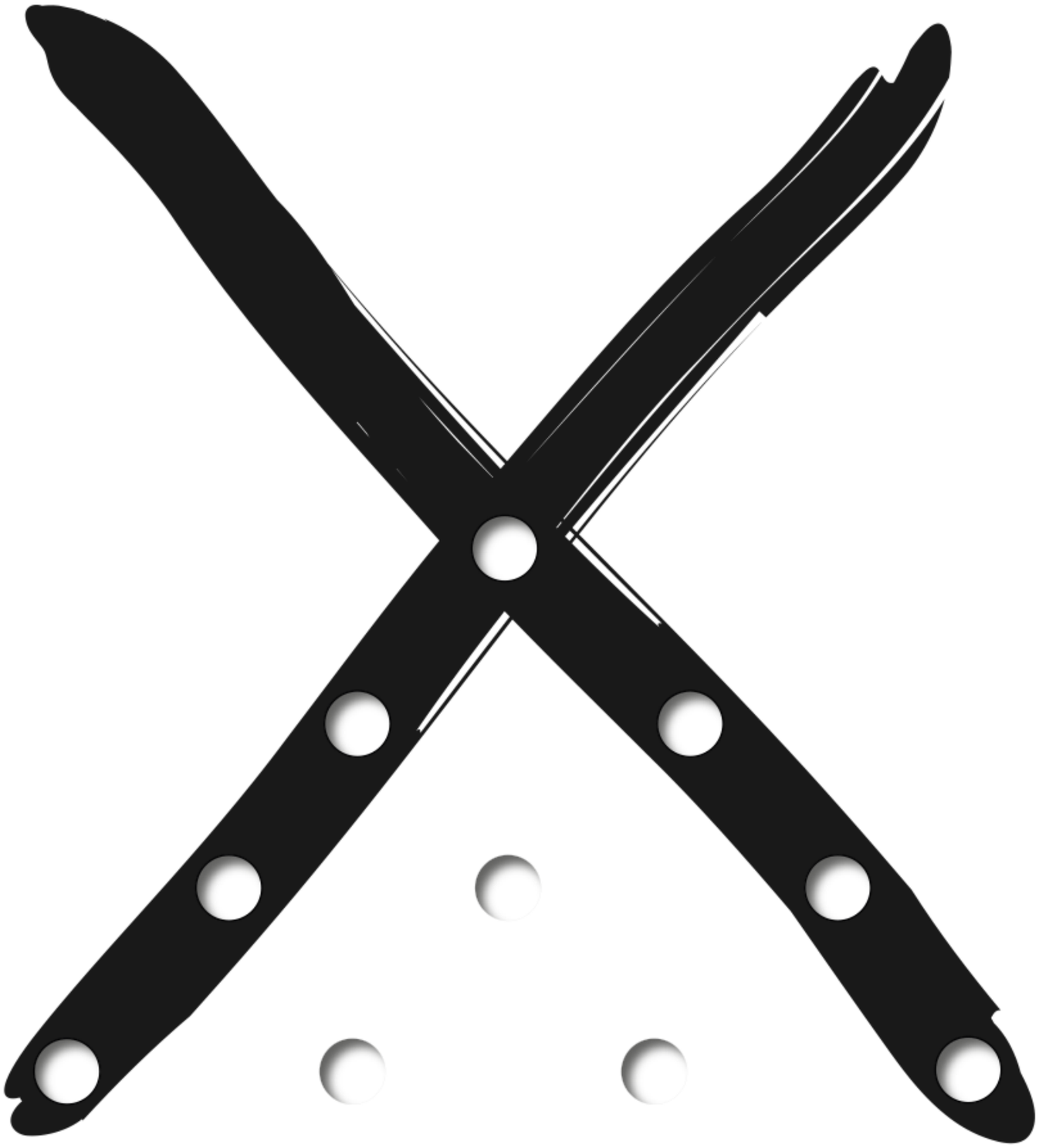
SIMONS, Jan. Complex narratives. New Review of Film and Television Studies, Nova Iorque, v. 2, n. 6, 2008, p. 31.

TODOROV, Tzvetan. The two principles of narrative. Diacritics, Colúmbia, n. 1, 1971, p 27-30.

TSOUKAS, Haridimos; HATCH, Mary Jo. Complex tinking, complex practice: the case for narrative approach to organizational complexity. Human relations, Londres, v. 54, n. 2, 2001, p. 73.

VAROTSIS, George. Approaching the screenplay as a complex system: underlying mechanics, interrelating dynamics and the plot-algorithmic process. Birmingham: University of Birmingham, 2013.

VAROTSIS, George. Screenplay and narrative theory: the screenplectics model of complex narrative systems. Lanham: Lexington Books, 2015.



SEMINAR

10th

Screenwriters´ (Hi)stories Seminar

THE X-SCRIPT

Cap 3

Dimensões socioculturais nas narrativas fílmicas

Fotogramas e foguetes para sobreviver e imaginar(-se): “A imagem que falta” e o jogo como forma da imagem documental

MÁRCIO HENRIQUE MELO DE ANDRADE[1]

Resumo: Ao analisar documentários autobiográficos, compreender as motivações para que a inscrição de subjetividade aconteça em uma determinada obra compõe-se como um trabalho de escavação dos vestígios de desejo que as imagens possibilitam fabular. Em sua trajetória, o cineasta Rithy Panh parece desenvolver a história de sua relação com o cinema e a busca pelas imagens como um jogo de representar. Em seu documentário autobiográfico “A imagem que falta” (“L’Image Manquante”, 2014), o cineasta cambojano relata suas memórias sobre os eventos que compuseram a instauração da ditadura comunista perpetrada pelo Khmer Vermelho no Camboja entre os anos de 1975 e 1979. Neste artigo, toma-se como ponto de partida a narrativa desse documentário para compreender como os contextos que cercam as estratégias de apagamento e visibilização nas imagens se relacionam com a forma do filme. Para esse exercício, serão convocados estudos relacionados aos regimes históricos da imagem (RANCIÈRE, 2012; DIDI-HUBERMAN, 2010) para conectar reflexões em torno de um percurso específico em torno da história do documentário (CARROLL, 2005; NICHOLS, 2005; RAMOS, 2008). Indaga-se como as estratégias de Panh na reconstituição de suas experiências na ditadura podem ser situadas histórica e esteticamente tanto nos modos de pensar os regimes que cercam a imagem documental no cinema, assim como as formas de compreender e escrever narrativas históricas.

Palavras-chave: Documentário; Autobiografia; Narrativa; Imagem; A imagem que falta.

Abstract: At the autobiographical documentaries, the motivations behind the inscription of subjectivity in a picture is a work of excavating the vestiges of desire that the images make possible to fabulate. In his career, the filmmaker Rithy Panh seems to develop the history of his relationship with cinema and the pursuit of images as a play of representation. In his autobiographical documentary The Missing Picture (L’Image Manquante, 2014), the Cambodian filmmaker recounts his memories of the events that formed the establishment of the Communist dictatorship perpetrated by the Khmer Rouge in Cambodia between 1975 and 1979. In this article,

1 Doutor em Comunicação (PPGCOM/UERJ) e Autor do livro Autobiografias do Outro – Camadas de Selfies em Documentários Pernambucanos. E-mail – marcioh.andrade@gmail.com.

we take as a starting point the narrative of this documentary to understand how the contexts surrounding the strategies of erasure and visibility in images relate to the form of the film. For this exercise, studies related to historical image regimes (RANCIÈRE, 2012; DIDI-HUBERMAN, 2010) will be called to connect reflections around a specific path around the history of documentary (CARROLL, 2005; NICHOLS, 2005; RAMOS, 2008). It is wondered how Panh's strategies in the reconstruction of his experiences in dictatorship can be situated both historically and aesthetically in the ways of thinking of the regimes surrounding the documentary image in cinema, as well as the ways of understanding and writing historical narratives.

Key words: Documentary; Autobiography; Narrative; Image; The missing picture.

A utopia selvagem de Pol Pot e o Khmer Vermelho

No prólogo de "A imagem que falta" ("L'Image Manquante", 2014), vários rolos de película estragados pela ação do tempo estão espalhados em uma sala de arquivos. Um homem parte de um pequeno rolo de películas contra a luz para observar os fotogramas. Em seguida, a película inerte observada pelo homem ganha movimento, exibindo mãos femininas que coreografam diante do rosto de uma bailarina de contornos e adereços orientais, performando signos que parecem evocar memórias ancestrais. A partir dessa imagem, Rithy Panh começa a desenvolver a história de sua relação com o cinema e a busca pelas imagens como uma brincadeira de representar. Ao analisar documentários autobiográficos, compreender as motivações para que a inscrição de subjetividade aconteça em uma determinada obra compõe-se como um trabalho de escavação dos vestígios de desejo que as imagens possibilitam fabular. Nesse filme, as razões que atravessam esse exercício parecem ir ao encontro justamente de um processo de apagamento da individualidade que caracterizou o evento em torno do qual gira o filme. Aqui, o cineasta cambojano Rithy Panh relata suas memórias sobre os eventos que compuseram a instauração da ditadura comunista perpetrada pelo Khmer Vermelho no Camboja entre os anos de 1975 e 1979.

Neste artigo, toma-se como ponto de partida a narrativa desse filme para compreender como os contextos que cercam as estratégias de apagamento e visibilização nas imagens se relacionam com a forma do filme. Para esse exercício, serão convocados autores cujos estudos relacionados aos regimes históricos da imagem (RANCIÈRE, 2005, 2012; DIDI-HUBERMAN, 2010, 2012, 2013), às conexões entre história e narrativa (BENJAMIN, 1987) e ao uso das imagens de arquivo do Khmer Vermelho (SÁNCHEZ-BIOSCA, 2017), para contribuir para a elaboração de um percurso específico em torno da história do cinema documentário (CARROLL, 2005; DA-RIN, 2004; NICHOLS, 2012; RAMOS, 2002). Indaga-se como as estratégias de Panh na reconstituição de suas experiências diante da ditadura comunista podem ser situadas histórica e esteticamente tanto nos modos de pensar os regimes que cercam a imagem documental no cinema, assim como as formas de compreender e escrever narrativas históricas.

O Partido Comunista da Kampuchea Democrática governou o Camboja entre os anos 1975 e 1979, e os "soldados" do exército do partido ficaram conhecidos como khmers vermelhos. Assim como outros regimes ditatoriais que se opõem ao sistema capitalista, parte do povo cambojano (mais especificamente os camponeses) acreditava que a organização Angkar tinha por objetivo uma democracia comunitária, apoiando sua implementação[2]. Segundo Panh (2013), a desumanização das vítimas do

2 Constituído de forma clandestina, o Partido Comunista da Kampuchea era oficialmente de-

regime ditatorial do Khmer Vermelho se constituiu em torno de influências dos ideais de pureza de Rousseau e da luta de classes em Marx, causando a morte de cerca de 1.800.000 pessoas em uma população com pouco mais de 7 milhões de habitantes. Seus líderes (Pol Pot, Nuon Chea, Ieng Sary, Son Sen e Khieu Samphan) eram intelectualmente influenciados pelo marxismo-leninismo[3] e o uniram ao mito rousseauniano do 'bom selvagem'[4] – aplicado aos povos aborígenes cambojanos como Jarai, Cuoi e Pnong. Assim, alimentaram esses ideais de uma sociedade perfeita e convocaram os camponeses para se juntarem ao partido em contraposição ao que entendiam ser um jugo promovido pela classe burguesa.

Mesmo que, antes do regime, vivessem em um período de abundância em que podiam fazer comércio no mercado central e tivessem liberdade de ir e vir, muitos camponeses eram expulsos de suas terras (PANH, 2013d). Pol Pot[5] reuniu trabalhadores que se juntaram à revolução, iludidos por promessas de igualdade, felicidade e progresso promovidas pelo futuro ditador. Os outros dirigentes khmers vermelhos são camponeses e monges que conheciam a cultura cambojana e adaptaram suas leituras marxistas e maoístas com uma dose de ultranacionalismo, evacuando as cidades, destruindo bancos e eliminando o comércio e a propriedade privada. Aproveitando-se da frustração das comunidades camponesas cambojanas, Angkar constituiu-se como uma organização bastante precisa e incógnita, cujas tentativas de reforma agrária levariam à fome generalizada. Parte fundamental do modus operandi do processo, diversas execuções e torturas brutais eram aplicadas a sujeitos considerados subversivos, atingindo cerca de um terço da população[6].

No dia 17 de abril de 1975, burgueses e intelectuais foram conduzidos aos campos de trabalho para serem 'reeducados' ou exterminados: "A partir daquele dia, eu, Rithy Panh, de treze anos, não tinha história, nem família, nem emoções, nem pensamento, nem inconsciente. Houve um nome? Houve um indivíduo? Não sobrou nada[7]" (PANH, 2013d, p.28). A evacuação de Phnom Penh e das aldeias foi conduzida de forma sistemática para desenraizar as pessoas de suas memórias a fim de promover os apagamentos históricos que levariam o país mais facilmente à condição desejada, atravessando também o esvaziamento das bibliotecas e a destruição das escolas para transformá-las em centros de detenção e extermínio[8]. Depois de tomar para si

nominado como Angkar (algo como 'a Organização') pelos revolucionários que o seguiam e suas políticas de engenharia social resultaram em um genocídio que vitimou milhões de pessoas no Camboja.

3 O marxismo-leninismo se trata de uma filosofia política que funde as ideias do marxismo e do leninismo, geralmente usada para se referir às ideologias de estado de nações comunistas, como a URSS, por exemplo, que se baseiam na teoria econômica de Karl Marx e nas diferenças específicas perpetradas no governo totalitário de Josef Stalin. Fonte: https://aulazen.com/historia/marxismo-leninismo-o-que-e-resumo/ Acesso em 15.02.2019

4 O mito do 'bom selvagem' refere-se à filosofia iluminista de Jean-Jacques Rousseau, que apresenta como essência a crença de que o Homem nasce naturalmente, mas se mostra sempre sob o jugo da vida em sociedade, que o predispõe à depravação. Para o filósofo, o homem e o cidadão são condições paradoxais na natureza humana, constituindo-se a partir das incoerências que se instauram na relação do ser humano com o grupo social, que inevitavelmente o corromperia. Disponível via URL: https://www.infoescola.com/filosofia/a-filosofia-de-rousseau/ Acesso em 15.02.2019.

5 Pol Pot foi líder do Partido Comunista do Camboja, o Khmer Vermelho, controlando o país durante um período de quase quatro anos, quando impôs uma ditadura que resultou na morte de 1,5 milhão de pessoas, a maioria em decorrência da fome, sendo nomeada posteriormente como genocídio cambojano.

6 Primo Levi, sobrevivente dos campos de concentração da Alemanha nos anos 1940, e autor de um dos mais pungentes relatos sobre o Holocausto, "É isto um homem" (1947), em "Les naufragés et les rescapés" (2000), escreve que seria possível pensar que o fenômeno dos khmers vermelhos derivou da religião e cultura cambojanos, citando patologia coletiva, autogenocídio ou uma cumplicidade entre vítimas e carrascos. Já para o historiador egípcio Eric Hobsbawm, "(...) os velhos sistemas coloniais ruíam primeiro na Ásia. A Síria e o Líbano (antes franceses) se tornaram independentes em 1945; a Índia e o Paquistão em 1947; Birmânia, Ceilão (Sri Lanka), Palestina (Israel) e as índias Orientais holandesas (Indonésia) em 1948. (...) Só em partes do Sudeste asiático essa descolonização política sofreu sérias resistências, notadamente na Indochina francesa (atuais Vietnã, Camboja e Laos), onde a resistência comunista declarara independência após a libertação, sob a liderança do nobre Ho Chi Minh." (HOBSBAWM, 1999, p.214-215).

7 No Original: 'A partir de ese día, yo, Rithy Panh, de trece años, no tenía historia, ni familia, ni emociones, ni pensamiento, ni inconsciente. ¿Había un nombre? ¿Había un individuo? Ya no había nada.'

8 Segundo SÁNCHEZ-BIOSCA (2017), o centro secreto de detenção e tortura conhecido como S-21 foi montado em uma escola chamada Chao Ponhea Yat, fundada em 1962, e recebia suas ordens

o poder, o Khmer Vermelho mudou o nome do país para Kampuchea Democrática e promoveu uma reforma social que criaria uma sociedade comunista, cuja implementação aconteceu a partir da evacuação da capital, Phnom Penh, e de outras cidades para o campo, onde os habitantes eram submetidos ao trabalho forçado. Os jovens soldados que vigiavam os trabalhos dos camponeses eram selecionados entre os filhos de agricultores pobres ou combatentes do exército revolucionário para serem formados como técnicos em eletricidade e outros ofícios de ordem mais prática.

Rithy Panh e o encontro com a imagem documental

Seguindo seu instinto de sobrevivência e o desejo de esquecer as experiências daquele período, Rithy Panh decide abandonar o Camboja em 1979 e, depois de passar alguns meses em campos de refugiados na Tailândia, vai para a França, onde permanece de 1980 a 1988, onde estuda cinema no IDHEC (Instituto dos Altos Estudos Cinematográficos[9]). Em sua carreira como cineasta, realiza filmes de longa-metragem (em sua maioria, documentários) que, implícita ou explicitamente, abordam os contextos sociais e históricos que cercam a vida no Camboja[10]. Em sua opção pelo documentário, Panh dialoga com diferentes modos de abordagem estilísticos que vão sendo constituídos a partir de experimentações e percepções de diversos cineastas ao longo da trajetória do cinema. Emergindo entre os anos 1920 e 1930, o termo "documentário" traz em sua herança uma conexão ao campo das ciências humanas e o sentido de documento como elemento de comprovação de veracidade de um fato (LE GOFF, 2013). De um desejo de nomear uma série de experimentos realizados com o cinematógrafo que se prestavam a registrar imagens do cotidiano, essa palavra foi, aos poucos, solidificando-se como um "gênero".

O filme documentário pode ser pensado como uma elaboração crítica cujos contornos remontam às atualidades, cinejornais[11] e travelogues[12] (RUOFF, 2006) do final do século XIX e início do XX – ainda que a palavra "documentário" só tenha aparecido por ocasião do lançamento do filme "Nanook of the North" (Robert Flaherty, 1922). Outro importante nome na história do documentário reside na figura de John Grierson, fundador do setor de cinema do Empire Marketing Board (EMB)[13], que estudou intensamente os cinejornais, as atualidades e filmes de propaganda a fim de esboçar os objetivos e aspectos estéticos dos filmes que o bureau poderia produzir. Grierson foi um dos primeiros a elaborar um conjunto de elementos narrativos que viriam a se tornar, em muito pouco tempo, o que se convenciona chamar hoje de documentário clássico, unindo argumentos dramáticos registrados em ambientes naturais. O modo como o documentário se constitui como uma forma de cinema se relaciona aos modos como realizadores empregam os recursos da linguagem cinematográfica para elaborar suas narrativas – e como o público se relaciona com elas. No documentário clássico, a relação que se cria com a imagem documental atravessa certas noções de objetivi-

diretamente da cúpula do partido e do Ministério da Defesa, dirigido por Son Sen.

9 Em francês, Institut des Hautes Études Cinématographiques.

10 Tais como "Site 2" (1989), "Bophana" (1996), "A terra das almas errantes" (2000), "S-21 – A máquina de morte do Khmer Vermelho" (2003), "Os artistas do teatro queimado" (2005), "Papel não embrulha brasas" (2007), "Uma barragem contra o Pacífico" (2008), "Duch, o mestre das forjas do inferno" (2011), "La France est notre patrie" (2015), "Exil" (2016) e "Les tombeaux sans noms" (2018).

11 Tipo de filme curto de caráter documental produzido durante a primeira metade do século XX, sendo exibido em salas de cinema e contendo notícias e itens de interesse público.

12 Termo cunhado no fim do século XIX pelo fotógrafo viajante Burton Holmes para designar suas palestras sobre viagens, em que usava imagens estáticas e em movimento, nomeando, posteriormente, os filmes de viagem desse período.

13 De acordo com Da-Rin (2004), trata-se de um órgão estatal inglês criado nos anos 1920 para ser responsável pelos serviços de relações públicas e propaganda governamental. Seus interesses, no momento em que Grierson ofereceu seus serviços, residiam em criar um sistema educativo massivo por meio do cinema.

dade que ignora reflexões em torno da autenticidade ou veracidade em suas formas de representá-los. Nesse contexto, o olhar que se lança sobre as imagens se interessa por seu caráter 'objetivo' e 'informativo', pelo modo como ilustram as afirmações do cineasta sobre o mundo histórico.

No processo de elaboração histórica da ditadura comunista no Camboja, uma diversidade de livros, exposições e filmes[14] que visam resgatar documentos e filmagens do Khmer Vermelho nos anos 1980. Nessas obras, esse caráter 'objetivo' e 'informativo' em relação à imagem documental possibilitou a seus autores elaborar abstrações sobre o evento a partir do horror do regime e convertiam as pessoas representadas em ícones de sofrimento (SÁNCHEZ-BIOSCA, 2017). No momento que o mundo ocidental descobre os registros de cerca de 1 milhão de vítimas da fome[15] na tragédia cambojana, investe no desejo de reconstitui-la em uma dimensão quantitativa, expressando-a em números, porcentagens e gráficos. Esses modos de representar o genocídio passavam ao largo de qualquer noção de subjetividade que pudesse envolver os agentes presentes na ditadura – seja seus perpetradores, seja suas vítimas. Diante desse contexto, Rithy Panh conta sua história a partir de um princípio de humanização, recuperando suas imagens como forma de reelaborar sua relação com elas: 'Dois milhões de mortos não é nada para quem não viu nada. É preciso quebrar o poder das estatísticas, que mantêm as vítimas na indiferença desejada pelos torturadores.' (PANH, 2013b, p.95)

Esse modo de apresentar a tragédia cambojana a partir da primeira pessoa privilegia a questão individual no lugar do coletivo[16] se distingue bastante dos registros que começam a entrar para os autos oficiais da história, e tampouco aparecia nos livros escolares, nas ações nos tribunais nem na expressão pública de luto. Isso fez com que o desejo de oferecer ao povo cambojano a reconstituição da própria voz se concretizara, até então, em um processo repleto de apagamentos e emudecimentos: "No começo dos anos 1990 na televisão cambojana, víamos pessoas, mas quase não as ouvíamos falar: havia sempre um comentário sobreposto" (PANH, 2013b, p.78). Diante de uma memória reprimida e alimentado por um desejo de reconstituir a voz do seu próprio povo, Rithy Panh torna-se um dos primeiros realizadores audiovisuais no Camboja a realizar filmes a partir do registro autobiográfico[17]. Diante desse cenário, percebe-se como a elaboração da história e da memória coletiva no Camboja pós-Khmer ainda se mostra um processo nebuloso, ainda a ser recuperado. Na busca pelas imagens do regime ditatorial, Rithy Panh tece narrativas a partir daquilo que foi esquecido cujos modos de fazer interferem nas formas de compor os vestígios da memória e contar a história coletiva do povo cambojano.

Ao reunir os rastros de suas experiências desde a evacuação da população cambojana em 17 de abril de 1975, Panh nos mostra "quão necessária, a partir daí, nos será cada aparição – por mais fragmentária ou dificilmente visível e interpretável que ela seja – em que uma única peça na engrenagem de um tal empreendimento nos seja visualmente sugerida" (DIDI-HUBERMAN, 2012, p.43. Grifo no original). Nesse

14 Como o livro-catálogo The Killing Fields (1996), que terminou se desdobrando no filme homônimo de Rolland Joffé; a exposição Facing Death – Portraits from Cambodia's Killing Fields (1997), realizada na Gallery Three del MoMA; e o espetáculo Photographs of S-21 (1997), da dramaturga Catherine Filloux.

15 De 1975 a 1979, 800.000 pessoas foram executadas e 1 milhão morreram de fome, de exaustão, de doença – quase uma média de 7.000 mortes por semana.

16 Nas imagens de arquivo do Khmer Vermelho, sempre aparecem multidões de corpos anônimos, que atuam no espaço sempre com gestos de concordância com o sistema, sendo as únicas figuras destacadas os líderes do regime.

17 Quando realiza o filme "Bophana – une tragedie cambodgiene" (1996), Panh realiza a primeira produção em língua khmer disposta a "resuscitar - es decir, proveer de relato, iconografía y dignidad – a una víctima, Hout Bophana, a partir de la imagen sobria y desnuda de un mug shot" (SÁNCHEZ-BIOSCA, 2017, p.154). Mug shot refere-se a uma expressão usada na língua inglesa para se referir às fotos de rosto tiradas na delegacia quando uma pessoa é presa, às vezes segurando uma placa com informações sobre seu processo.

gesto, o diretor constitui as imagens que os regimes de visibilidade que cercam seus modos de produção e criação possibilitam, instaurando, assim, um comum[18] com seu público a partir de suas ausências e apagamentos. Dessa forma, Panh elabora imagens cuja existência parte da sua relação com a história do seu povo, com o visível e o invisível nas imagens e inventar seus modos de ser e estar no mundo. Ao descrever os pontos de partida para a elaboração da experiência diante da ditadura comunista no Camboja em seus filmes, o diretor afirma que esse período se constitui como uma lacuna na narrativa histórica de seu país:

> Como se uma parte de nossa história estivesse entre parênteses, formando um bloco escuro, duro como pedra. Cerca de dois milhões de mortos em três anos, oito meses e vinte dias, se resumem a umas poucas páginas anódinas nos livros escolares. Os jovens de hoje não conhecem nada, ou conhecem muito pouco, sobre a história recente de seu país, de seus pais. (PANH, 2013a, p.64)

Se as promessas de emancipação do homem a partir da racionalidade que sustentaram o regime de Pol Pot conduziram o Camboja a uma falência de suas utopias políticas, os embates que lançariam luz sobre as crises dessa noção de sujeito acontecem, agora, no terreno da imagem e suas potências de autenticidade. Esses embates não se constroem de modo igualitário, visto que os sujeitos tomam parte nesse comum de acordo com seus contextos e formas de vida e a "política ocupa-se do que se vê e do que se pode dizer sobre o que é visto, de quem tem competência para ver qualidade para dizer, das propriedades do espaço e dos possíveis do tempo" (RANCIÈRE, 2005, p.17). As concepções de autenticidade, nesse caso, não se configuram a partir de uma concepção de documento como forma de acesso a uma verdade utópica, mas uma busca por verdades precárias e possíveis. Na busca pela representação de sua experiência diante do regime, Panh realizou uma série de filmes que documentam seus desvios pelas memórias pessoais daquele período. No entanto, as imagens encontradas por ele em documentos, arquivos e bibliotecas não continham sua própria experiência diante dos atos de genocídio cometidos pelos soldados khmer - o que o conduz à forma particular de reconstituição de suas memórias em sua obra autobiográfica.

18 Aqui, a ideia de 'comum' emerge no sentido proposto por Jacques Rancière em A Partilha do Sensível (2005) a ser retomada posteriormente: "A partilha do sensível dá a ver quem pode tomar parte do comum em função do que faz, do tempo e do espaço nas quais essa atividade é exercida. Ter esta ou aquela ocupação define, assim, as competências ou incompetências para o comum. Isso define o fato de ser ou não visível em um espaço comum, dotado de palavra comum, etc." (p.13)

Os fotogramas da infância e a produção de um passado

Em "A imagem que falta" ("L'Image Manquante", 2013), o cineasta assume, pela primeira vez, a primeira pessoa, como sujeito narrador. As opções pelas abordagens observativas e participativas do documentário (NICHOLS, 2012) que haviam influenciado suas obras anteriores – como "Bophana, une tragédie cambodgienne" (1996), "La terre des âmes errantes" (2000) e "S-21, la machine de mort Khmère rouge" (2003) –, nesse filme, se desdobram na emergência do autobiográfico. Ao traçar um caminho de questionamento em torno das possibilidades de transgredir os limites da representação clássica que também solidificou as bases do documentário moderno e contemporâneo (DA-RIN, 2004), Panh parte do apagamento deliberadamente organizado por

um sistema de poder para entrelaçar sua experiência e a forma de narrá-lo. Dessa forma, experiencia sua relação com aquilo que se lembra e o que foi deliberadamente esquecido, possibilitando-nos compreender como "seguramos em nossas mãos apenas algumas franjas da tapeçaria da experiência vivida, tal como o esquecimento a teceu" (BENJAMIN, 1987, p.37).

No início do filme, as mãos de um homem (que se acredita ser o próprio diretor) trabalham a argila a fim de conceber bonecos em miniatura que encarnam os personagens das memórias do próprio Panh. 'Para resistir, é necessário esconder em si mesmo uma força, uma memória. Uma ideia que ninguém pode tirar de você. Porque você pode roubar uma imagem, mas não um pensamento', narra em off o cineasta enquanto vemos um boneco agachado com as mãos nas têmporas e um rosto que parece clamar por misericórdia. Nesse filme, estáticos dioramas e bonecos de barro se transformam nas mídias para encenar a ausência de imagens de arquivo familiar que possam mediar a memória da experiência do diretor na ditadura. Durante anos, a repetição das palavras de ordem dos soldados khmer o obrigavam a trabalhar incessantemente, a deslocar terras e mover pedras para encontrar água no meio de planícies áridas e não existia nenhuma imagem que pudesse corresponder a esse tipo de experiência.

Em seus dioramas, Panh constrói um panorama da morte em suas variadas formas diante de um regime em que não tinha liberdade, pensamento ou quaisquer direitos, somente o dever de se dissolver dentro da organização intitulada Angkar (PANH, 2013d). Ao tensionar as contradições entre as utopias nas palavras do Khmer Vermelho e os rostos desamparados dos bonecos de barro que representam a si mesmo e seus companheiros dos campos de arroz, o gesto autobiográfico de Panh articula instâncias coletivas e individuais que parecem, ao mesmo tempo, constituir-se (e constitui-lo) como imagem possível. Sustentado nessa vontade de representar o horror que viveu, Panh carrega por anos a fio a imagem que possibilitou sua sobrevivência, criando um jogo de imaginação em que palavra e imagem compensam "suas respectivas lacunas: uma imagem surge amiúde no momento em que a palavra parece falhar, uma palavra surge frequentemente quando é a imaginação que parece falhar" (DIDI-HUBERMAN, 2012, p.43).

A mundanidade dos dioramas e dos bonecos de barro trata-se de uma estratégia estética que, a partir da intuição e fabulação do movimento nas memórias imaginadas por nós diante de todo o filme, parece nos aproximar da busca de Panh por sua imagem perdida. O cenário inanimado atravessado por esses bonecos de barro, ao serem adicionados às imagens de arquivo, fricciona dois estados distintos de seus objetos e corpos – o movimento e a estase –, mesclando lembranças da infância aos seus desejos de ver. À sua maneira, o diretor se relaciona com essa falta a partir da potência da palavra em construir imagens e vice-versa, ou seja, na ideia de que "formas visíveis falam e que as palavras têm o peso de realidades visíveis, que os signos e as formas relançam mutuamente seus poderes de apresentação sensível e de significação" (RANCIÈRE, 2012, p.45).

No filme de Panh, sua infância em estúdios de cinema – vivenciada por meio do convívio com um vizinho que era diretor – parece se configurar como uma das experiências que alimentam seu desejo de imitar imagens do mundo: 'Eu amei este mundo maravilhoso cheio de joias e chapéus, de cores e ouro. O mundo de gigantes, de contos de fadas. Eu amei os bastidores, onde belas atrizes pareciam dançar só para mim'. Ao tratar sobre os processos que compõem as faculdades miméticas do sujeito, Benjamin (1987) aponta que os jogos

e brincadeiras infantis são atravessados por esses comportamentos quando as crianças imitam pessoas, objetos e seres imaginários. Enquanto trabalhava duramente na aldeia dos campos de arroz, a mente de Panh rapidamente se transmutava no estúdio de cinema, com seus cenários em madeira, araras saturadas de figurinos, grids de iluminação demarcando os focos de atenção das imagens que seriam responsáveis pela sua sobrevivência. Os adereços e figurinos das atrizes de argila que performam nesse set parecem remeter à bailarina que vimos no prólogo, em uma película deteriorada em que outra atriz com as mesmas fisionomias será projetada no inanimado diorama de uma sala de estar, a que o menino Panh assiste com fascínio. Nesse sentido, a emergência do autobiográfico, ao mesmo tempo, resgata os afetos que esboçam a experiência emocional atravessada pela existência física das imagens, constituindo outras relações com a imagem documental.

Da relação entre o fotograma inanimado e a potência do movimento, absorvemos o encanto de Panh diante da possibilidade de elaborar imagens como as vê dentro de sua mente por meio de uma câmara escura. Para Benjamin, esse comportamento de perceber e elaborar semelhanças atravessa não somente nossa consciência, mas também nossa inconsciência, oferecendo-se ao olhar "de modo tão efêmero e transitório como uma constelação de astros" (1987, p.110). Ao assumir seu fascínio pela imagem cinematográfica desde a infância, Panh parece construir uma relação com as imagens que não se enquadra nem na devoção irrestrita nem na nostalgia, mas num gesto de sobrevivência. O diretor parece acreditar que uma vida dentro dos vestígios nessas imagens poderia ser o único caminho possível para elaborar historicamente seu povo e sua experiência no Camboja. Assim, os gestos do historiador e do artista se mesclam de forma indistinta em suas obras, elaborando uma imagem que "produz ela mesma uma leitura crítica de seu próprio presente, na conflagração que ela produz com seu Pretérito" (DIDI-HUBERMAN, 2010, p.183. Grifos no Original). Se o regime de visibilidade que atravessa as imagens produzidas pelo Khmer Vermelho se concentra no registro de uma massa coletiva e de uma concepção do mito em torno de seu líder, Pol Pot, Panh lança seu olhar sobre pessoas familiares e eterniza suas mortes anônimas, seus apagamentos, constituindo uma elaboração histórica que começa a passar

> [...] dos grandes acontecimentos e personagens à vida dos anônimos, identificar os sintomas de uma época, sociedade ou civilização nos detalhes ínfimos da vida ordinária, explicar a superfície pelas camadas subterrâneas e reconstituir mundos a partir de seus vestígios. (RANCIÈRE, 2005, p.49)

Constituir essa subjetividade como parte do processo de elaboração histórica de um povo é de uma operação que reconhece o lugar físico em que o filme habita, alinhavando-se a um desejo de nomear um olhar. Ao elaborar sua própria relação com as imagens antes, durante e após esse trauma pessoal e coletivo, Panh as coloca em situação de protagonismo para que, finalmente, possa assisti-las da forma como somente o cinema permitiria. Ao se imbuir das especificidades que sua relação com as imagens possibilita, o diretor parece não se utilizar desse recurso para questionar as razões de ser que envolvem as utopias e as imagens produzidas pelo Khmer Vermelho – sua natureza –, mas para atritar seus desejos, métodos e recepção por si e pelo espectador. Ao tomar de empréstimo as

palavras de ordem repetidas indefinidamente pelos discursos dos soldados khmer, as mug shots19 dos sujeitos assassinados e outros tantos vestígios, Panh entra em um processo de sedimentação histórica a partir da perda que os produziu, compondo imagens críticas que escavam os conflitos e contradições entre os túmulos abertos e os corpos exumados.

Figura 1 – Diorama de sala de estar em que o garoto Panh vê a projeção de um filme

Fonte: Frame do Filme

'Pegava pequenos pedaços de filmes e olhava para eles em caixas com uma pequena luz', afirma a voz em off diante de um cenário com bonecos de barro em que dois personagens usam uma caixa de sapatos para observar os fotogramas de uma película antiga de uma dançarina oriental que faz alguns movimentos dentro da câmara escura. Alimentando um anseio de habitar aquelas imagens, o diretor nelas se entranha em uma efêmera procura por uma imagem dialética de si que "não mais buscará reproduzir o passado, representá-lo: num único lance, o produzirá, emitindo uma imagem como se emite um lance de dados." (DIDI-HUBERMAN, 2010, p.176. Grifo no Original). Ao colocar em cena essas ausências como experiência sensível a partir da sua relação com as imagens, o diretor nos possibilita reconhecer como 'falta' seu desejo e sua impossibilidade de encontrar, tanto nos arquivos como no testemunho sobre as próprias memórias, a semelhança com a experiência sob o domínio do Khmer Vermelho, reconhecendo "a indefinição das fronteiras entre a razão dos fatos e a razão das ficções e o novo modo de racionalidade da ciência histórica." (RANCIÈRE, 2005, p.54).

Durante o período da ditadura, o encanto do olhar do garoto que acreditava na potência das imagens como lugar de refúgio é um traço fortemente inscrito na memória do diretor. Com os cinemas fechados e os artistas executados, os soldados usam roupas pretas, lenços vermelhos no pescoço e boinas verdes, recepcionando os moradores de Phnom Penh depois de sua deportação: 'Fomos transportados como gado em um vagão e, em seguida, por carroças. A deportação de Phnom Penh é uma imagem perdida'. Os bonecos sobrepõem vagões de trem repletos de pessoas em péssimas condições de transporte às imagens de arquivo que registram a chegada nos campos do ponto de vista dos soldados, maquinistas e operários. Os deportados da capital e cidades próximas são pessoas da classe média, intelectuais e capitalistas a serem 'reeducados' para formar o Novo Povo ou eliminados por sua desobediência. Homens,

19 Para maiores desenvolvimentos teóricos em torno das relações entre a fotografia e os mug shots, recomento vivamente a leitura de The body and the archive, de Allan Sekula, e O retrato do corpo humano: a fotografia, os detetives e os primórdios do cinema, de Tom Gunning. Vide bibliografia.

mulheres e crianças são separados; seus nomes, alterados; seus cabelos, cortados; suas roupas, tingidas de preto. Mudanças físicas que alimentam os apagamentos das individualidades desses sujeitos, também proibidos de possuírem quaisquer objetos ou lembranças pessoais – óculos, brinquedos, livros etc..

Em contrapartida ao apagamento das individualidades, o Khmer Vermelho produziu documentos fotográficos e cinematográficos que possibilitam reconhecer pontos de vista e encenações que a presença da câmera provoca e modifica no cenário que registra. Mesmo assim, os conceitos que cercavam a produção dessas imagens estavam alinhados a um desejo de anonimato de seus atores. Ao alimentar uma vigilância impessoal, o mistério chamado Angkar produzia imagens nos campos da Kampuchea Democrática como um dispositivo "onipresente que operava sem distinção entre o público e o privado, simplesmente porque esta última dimensão tinha sido pulverizada, 'superada' pelo comunismo em construção"[20] (SÁNCHEZ-BIOSCA, 2017, p.81). Indexados por uma intenção que direciona os modos como essas imagens deveriam ser recebidas, esses filmes de propaganda alimentam um regime da imagem documental como um registro do 'real'.

Lançando foguetes para sobrevivência e imaginação histórica

'O banco central e suas notas estão eliminados. Não há caminho de volta. A cidade está impura, corrompida. Ela foi esvaziada em poucas horas'. Dois milhões de pessoas abandonaram suas casas, seus amigos, suas memórias – o velho mundo. Depois da destruição das memórias familiares de milhões de cambojanos (fotos desbotadas, cartas rasgadas e livros espalhados), as imagens da revolução pura profetizada por Puth Tomniey[21] podem, enfim, existir. Aparentemente, registrar a banalidade do cotidiano que atravessava o trabalho nos campos de arroz não se configurava como uma questão tão seminal no que se refere às ideias de impureza da imagem nas revelações do profeta. Esses arquivos revelam o desejo de representar uma comunidade coletiva e harmoniosa em que os discursos unívocos usam os registros para elaborar uma assertiva "definida e trabalhada a partir de proposições lógicas, que fecham o campo para a definição de seu conteúdo de verdade" (RAMOS, 2002, p.6).

Essa verdade ampla, coletiva e impessoal, definida pelos líderes do regime, termina sendo questionada pelo caráter subjetivo e autobiográfico assumido por Panh em sua revisão desses modos de construir a história contemporânea do Camboja. Em sua busca pelas imagens do Khmer Vermelho, Panh deseja encontrar nelas a semelhança com sua vivência do regime e, ao não a encontrar, elabora junto conosco sua própria experiência de ausência. Ao propor a construção de um conhecimento em que a narrativa histórica se constrói a partir da maneira como colidimos nossos vestígios e mitos, Panh nos convida a "não mais temer convocá-los, trabalhando de maneira crítica e 'imagética' (bildlich) sobre os signos de seu esquecimento, de seu declínio, de suas ressurgências" (DIDI-HUBERMAN, 2010, p.190. Grifo no Original).

Casas sem habitantes, ruas sem transeuntes. Em campos desolados pela eliminação, Panh cria vácuos que parecem nos aproximar de suas memórias a partir da

20 No Original: "ubicuo que operaba sin distinción entre lo público y lo privado, sencillamente porque esta última dimensión había sido pulverizada, 'superada' por el comunismo en construcción".

21 Puth Tomniey se trata de um profeta, uma espécie de Nostradamus khmer que data do século 18, em que alguns trechos de suas revelações afirmam que "as casas e as cidades serão esvaziadas, (...) Os insanos e os ignorantes tomarão o poder e escravizarão os cientistas. Será uma era sem religião, sem budismo". Disponível em: http://vorasith.online.fr/cambodge/hist/kr.htm

fabulação, mas também nos vinculam ainda mais fortemente às nossas, "que surgem, se aproximam e se afastam para poetizar, trabalhar, abrir tanto seu aspecto quanto sua significação, para fazer delas uma obra do inconsciente" (DIDI-HUBERMAN, 2010, p.149. Grifo no Original). Com isso, Panh cria junto com seu público as conexões entre modos de apresentar seus fatos e de refleti-los a partir de uma ficcionalização que borra ainda mais as fronteiras entre razão dos fatos e razão das ficções – modos que também vem sendo retomados por historiadores e analistas da realidade social (RANCIÈRE, 2005). A emergência do subjetivo e do autobiográfico cria as condições para compreendermos as formas e regimes como esses documentos oficiais escondem as violências que os conceberam. Ao questionar experiências da ditadura que se distinguem não somente por suas próprias relações de tempo e espaço, mas pelas intencionalidades dos agentes envolvidos na sua produção, Panh entremeia arquivo e argila para alimentar uma História "tendida entre o luto e o desejo entre uma memória e uma expectativa: limiar interminável (...) entre o que um dia teve fim e o que um dia terá fim" (DIDI-HUBERMAN, 2010, p.249).

Ao esculpir atritos a partir das distâncias temporais, espaciais, intencionais, materiais etc. que os arquivos e seus dioramas permitem pensar, Panh nos força a criar intervalos e exercitar outros comportamentos miméticos a partir dos cânones que sustentam nossas relações com a imagem documental. Nesse exercício, toma de empréstimo nossa imaginação para elaborar uma semelhança efêmera com suas próprias memórias, em que "as coisas se encontram e se relacionam, não diretamente como antes, no espírito do vidente ou do sacerdote, mas em suas essências, nas substâncias mais fugazes e delicadas" (BENJAMIN, 1987, p.112). A leitura das imagens faltantes de Panh em confronto às imagens históricas do Khmer Vermelho elabora essa semelhança porque o cineasta assume a precariedade como condição de diálogo possível, ao colocar sua própria incapacidade de representar na forma de jogo e movimento, produzindo "uma leitura crítica, portanto um efeito de 'recognoscibilidade' (Erkennbarkeit), em seu movimento de choque, no qual Benjamin via 'a verdade carregada de tempo até explodir'" (DIDI-HUBERMAN, 2010, p.183. Grifos no Original).

'À noite, eu costumava contar antigas histórias. Com fantasmas, bruxas, viajantes perdidos, crianças travessas'. Explorando fábulas infantis para sobreviver à dureza da ditadura e fugir momentaneamente para outros mundos, o garoto Panh dividia uma rede de dormir com outros habitantes da Kampuchea Democrática. Na ocasião, Panh havia sido transferido para a cozinha, "onde se come bem", como ele mesmo conta. Em um momento de descanso, menciona como contava a história do lançamento do foguete Apollo em direção à lua. Seus companheiros, os jovens cooptados pelo regime do Khmer Vermelho, estavam pouco acostumados a ouvir esses relatos por conta da relação que as ideias do comunismo defendidas por Pol Pot concebiam os norte-americanos e os frutos do sistema capitalista. Nas cenas construídas no diorama, somos conduzidos para um momento anterior à implementação da ditadura comunista em Phnom Penh e observamos os rostos fascinados da família de Panh diante das imagens do lançamento do foguete Apollo, que aconteceu em julho de 1969. A partir da montagem entre essas duas formas de arquivo (as imagens da tripulação do foguete transmitidas pela TV ao redor do mundo, e a reconstituição das suas memórias do momento em que as viu), Panh nos possibilita fabular seu arrebatamento diante da possibilidade de se lançar em uma nave espacial. Na conexão que cria com as imagens do foguete Apollo, o diretor parece traçar uma relação com a memória distinta

de outros momentos do filme, compondo, a partir da forma da imagem, uma lembrança em que "todos os tempos nela serão trançados, feitos e desfeitos, contraditos e superdimensionados" (DIDI-HUBERMAN, 2010, p.149. Grifo no Original).

A partir desse fragmento de memória, seria possível acreditar que, nas mãos de Panh, os arquivos não se configuram exatamente como documentos que são reapropriados a partir de seu poder de informação, mas se transformam de um desejo de construir outros conhecimentos a partir do olhar que se lança sobre eles. Na constatação dos espaçamentos esculpidos para se fazerem ocupados pelas memórias involuntárias projetadas por quem as experiencia, o cineasta compreende sua relação dialética com a imagem "como concreção nova, interpenetração 'crítica' do passado e do presente, sintoma da memória – é exatamente aquilo que produz a história" (DIDI-HUBERMAN, 2010, p.176).

Figura 2 - Diorama em que a família de Panh assiste ao lançamento do foguete Apollo

Fonte: Frame do Filme

Se todo autor possui uma intenção quando está criando sua obra, e todo espectador tem uma resposta (ou postura) diante desta intenção, as operações de Panh ao usar as imagens de arquivo no filme se relacionam mais com o potencial de fabulação de suas experiências e memórias pessoais do que propriamente com um uso pragmático e informativo. Ainda assim, não é possível afirmar que suas intenções residam em envolver seu espectador em uma atividade de imaginação supositiva (em que a "crença" em uma proposição permanece no campo da hipótese e não de uma afirmação), mas se constitui como uma proposição no campo da afirmação (ou asserção) – e não somente como hipótese. Para Carroll (2005), essas asserções elaboradas por documentaristas como Panh não precisam se configurar como traços de autenticidade histórica, mas se compõem a partir das intenções afirmativas desses autores ao mundo em que habita o filme. Assim, características formais ou estilísticas (como

flashback, montagem paralela, uso do campo e contracampo) são empregadas como estratégias narrativas (como reencenação, animação, materiais de arquivo etc.) para construir essas afirmativas. Ao compartilhar o desejo de pisar na Lua como Neil Armstrong em suas lembranças de infância, o cineasta ultrapassa o sentido denotativo e 'informativo' daquelas imagens e concebe "um conhecimento transversal, graças ao seu poder intrínseco de montagem, que consiste em descobrir – precisamente no sentido em que recusa os vínculos suscitados pelas semelhanças óbvias – vínculos que a observação direta é incapaz de discernir" (DIDI-HUBERMAN, 2013, p.13. Grifos no Original).

Ao adentrar de forma mais aprofundada na pesquisa em torno do documentário autobiográfico, é possível perceber como, de fato, procurar formas que representem certa imagem de si compõe um gesto que se alinha a essas intenções afirmativas, diferentemente de uma relação de autenticidade com os traços considerados históricos. No caso de "A Imagem que Falta", esse espaçamento cria as condições para que ocupemos esses vácuos com nossas próprias memórias e projeções, evocando as narrativas privadas e íntimas como forma de reescrever (ou sobrepor) as narrativas 'oficiais' da propaganda. Ao colidir memória e projeção, a experiência diante dessas imagens diz de um "'choque' da memória involuntária que Benjamin propõe seja visto em geral, e em toda a extensão problemática da palavra, segundo seu valor de sintoma" (DIDI-HUBERMAN, 2010, p.151. Grifo no Original). Se o cinema documentário se fundamenta na potência de significação que as imagens provocam, Panh usa esse choque, essa colisão para imprimir sua própria forma de conhecimento sobre a experiência na ditadura cambojana.

Ao mirar em si mesmo, Panh termina atingindo as narrativas históricas de todo seu povo ao confrontar as imagens ausentes de sua memória diante dos regimes de visibilidade que cercam os documentos e arquivos concebidos no período da ditadura, assumindo uma ficção que se desdobra entre "a potência de significação inerente às coisas mudas e a potencialização dos discursos e dos níveis de significação" (RANCIÈRE, 2005, p.55. Grifo no Original). A partir de rearranjos das imagens e de suas construções, as operações de Panh compõem relações entre o que ele vê e o que diz sobre o que vê, entre os acontecimentos que vivenciou e o que imagina a partir dessa vivência. Ao confrontar sua relação com as imagens desde os estúdios de cinema na infância aos arquivos produzidos durante a ditadura, o cineasta produz as imagens que expõem e constituem sua subjetividade deliberadamente apagada e precariamente reconstituída.

Alimentado pelo desejo de produzir ressonâncias internas, o cineasta se encontra com a diferença ao se lançar em uma busca por uma imagem que se faria ilegível e 'inexprimível' enquanto não fosse confrontada com outro modo de configurar as narrativas da existência. Nesse sentido, o autobiográfico funciona como um espaço de imaginação histórica diante de um processo de elaboração narrativa – ao mesmo tempo pessoal e coletiva. Pensando nisso, seu gesto parece não criar oposição entre a razão dos fatos e a razão das ficções, mas explorar suas potências de significação a partir das imagens do mundo histórico. Ao se perceber como sujeito e agente histórico na elaboração da experiência no Camboja, Panh aproxima sua consciência sobre a relação entre o gesto ficcional e a influência de seus enunciados no mundo histórico e compreende que "escrever a história e escrever histórias pertencem a um mesmo regime de verdade. Isso não tem nada a ver com nenhuma tese de realidade ou irrealidade das coisas" (RANCIÈRE, 2005, p.58).

A imagem como jogo e forma das narrativas históricas

Em "A Imagem que falta", os bonecos de barro concebidos pelo diretor, mais do que se constituir como um recurso de encenação[22], corroboram tanto para atualizar a noção de que se trata de uma infância roubada, como para um questionamento das noções de arquivo como estatuto de verdade (ou autenticidade) e a ideia de artifício como sinônimo de falseamento. Ao acarear seu testemunho pessoal com os filmes de propaganda oficial desse período, Panh se coloca diante de duas temporalidades e narrativas distintas que compõem os rastros possíveis de uma mesma experiência – a da história pessoal e da história monumental. Comentando sobre questões relativas aos estatutos da história, Jacques Le Goff escreve que o "que distingue a língua monumental da língua documental é 'esta elevação, esta verticalidade' que a gramática confere a um documento, transformando-o em monumento" (LE GOFF, 2013, p.494). O diretor nos propicia um mergulho em imagens que estamos (e, ao mesmo tempo, não estamos) vendo de sua "memória involuntária, na qual os momentos de reminiscência, não mais isoladamente, com imagens, mas informes, não-visuais, indefinidos e densos, anunciam-nos um todo" (BENJAMIN, 1987, p.49).

Mais do que idealizar essa busca (no lugar de diretor) como uma jornada de heroísmo diante de um contexto de "dar voz ao outro" (BERNARDET, 2003) ou a uma oratória retórica (NICHOLS, 2012), Panh talvez produza essa imagem mais para poder olhá-la e olhar-se através dela. Se, em suas obras anteriores, a falta que o movia foi explorada esteticamente por outros dispositivos e intenções, diante da realização de um documentário autobiográfico, Panh nos convida a um exercício imaginativo semelhante ao que inspirou sua sobrevivência. A fricção entre imagens aparece, nesse caso, como operação e movimento que colaboram para a reconstituição de suas memórias pessoais a partir da reapropriação de imagens de arquivo públicas. Ao investir no atrito entre abundância e esvaziamento, entre movimento e estase que habitam as imagens de arquivo e seus dioramas e bonecos de barro, Panh nos propõe um entrecruzamento de temporalidades que tornam os apagamentos deliberados pelo regime khmer experiências sensíveis ao investir em "duas potências da imagem: a imagem como presença sensível bruta e a imagem como discurso cifrando uma história" (RANCIÈRE, 2005, p.20).

Ao colocar em cena ausências pessoais e esquecimentos coletivos, o diretor nos possibilita experimentar seu anseio de evitar (ou reparar) os apagamentos deliberadamente provocados pelos documentos existentes nesse período que constituíram tanto a sua própria história, quanto a história do seu país. Na análise que se realiza nesse artigo, articulam-se as reflexões em torno do filme de Panh aos pensamentos que constituíram histórica e teoricamente o cinema documentário a fim de compreender como os modos de perceber os regimes em torno da imagem documental reverberam pressupostos e perspectivas que sustentam as narrativas históricas. Ao tomar o testemunho autobiográfico em contraponto ao documento considerado 'oficial' por essas narrativas, acredita-se que a obra de Panh, mais do que uma busca pela construção de memórias de si, amplia seus horizontes políticos ao constituir-se como um jogo que nos permite perceber suas arestas nas formas de elaborar historicamente um povo.

22 Como emerge em documentários animados como "Waltz With Bashir" (Ari Folman, 2008), "Persepolis" (Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud, 2007) e "Heart of a Dog" (Laurie Anderson, 2015).

Referências

BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1987.

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

CARROLL, Nöel. Ficção, não-ficção e o cinema de asserção pressuposta: uma análise conceitual. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). Teoria Contemporânea do Cinema, Volume II – Documentário e Narratividade Ficcional. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005.

DA-RIN, Silvio. Espelho Partido: Tradição e transformação do Documentário. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2004.

DIDI-HUBERMAN, Georges. O que vemos, o que nos olha. 2ª Edição. São Paulo: Editora 34, 2010.

DIDI-HUBERMAN, Georges. Imagens apesar de tudo. Lisboa: KKYM, 2012.

DIDI-HUBERMAN, Georges. Atlas ou a Gaia Ciência Inquieta. Lisboa: KKYM, 2013.

GUNNING, Tom. O retrato do corpo humano: a fotografia, os detetives e os primórdios do cinema. In CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa. O cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

HOBSBAWM, Eric. Era dos Extremos: o breve século XX 1914-1991. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

LE GOFF, Jacques. 'Documento /Monumento' in LE GOFF, Jacques. História & Memória. Campinas: Editora da Unicamp, 2013.

NICHOLS, Bill. Introdução ao documentário. Campinas,SP: Papirus, 2012.

PANH, Rithy. Sou um agrimensor de memórias. In: MAIA, Carla; FLORES, Luís Felipe (orgs.). O cinema de Rithy Panh. São Paulo; Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil; Ministério da Cultura, 2013a, p. 11-17

PANH, Rithy. A palavra filmada para derrotar o terror. In: MAIA, Carla; FLORES, Luís Felipe (orgs.). O cinema de Rithy Panh. São Paulo; Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil; Ministério da Cultura, 2013b, p. 75-109.

PANH, Rithy. Meu projeto excede o de um cineasta – Entrevista com Rithy Panh. In: MAIA, Carla; FLORES, Luís Felipe (orgs.). O cinema de Rithy Panh. São Paulo; Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil; Ministério da Cultura, 2013c, p. 235-247. Entrevista concedida a Nicolas Bauche e Dominique Martinez

PANH, Rithy. La eliminación. Barcelona: Editorial Anagrama, 2013d.

RAMOS, Fernão Pessoa. O Que É Documentário?. Biblioteca On-Line de Ciências da Comunicação, Portugal, 2002.

RANCIÈRE, Jacques. A partilha do sensível: estética e política. São Paulo: EXO experimental org.; Ed. 43, 2005.

RANCIERE, Jacques. O destino das imagens. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

RUOFF, Jeffrey (org). Virtual Voyages: cinema and travel. EUA: Duke University Press, 2006.

SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. Miradas criminales, ojos de victima: imágenes de la aflición em Camboya. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Prometeo Libros, 2017. 240p.

SEKULA, Allan. "The body and the archive". October Magazine, vol. 39 (winter, 1986).

História cultural e análise fílmica: diálogos possíveis[1]

LUCAS MARTINS NÉIA[2]

Resumo: O trabalho discute aproximações entre a história cultural e a análise fílmica, culminando em um debate acerca dos desafios engendrados por pesquisas históricas em acervos audiovisuais disponíveis na internet. Aumont e Marie (2015) destacam a disseminação, nos últimos anos, de análises históricas e genéticas que consubstanciam abordagens semiológicas e semióticas, concentradas em elementos internos dos filmes, a um viés sociológico, voltado a elementos externos – como os efeitos da obra no público em geral. Essa "guinada histórica" perceptível no audiovisual é, na verdade, sintoma de um fenômeno relacionado não só às novas tecnologias de armazenamento e conservação de documentos e mídias, mas à crise da estrutura de temporalidade que marcou a era moderna – daí a irrupção de um "boom da memória" (HUYSSEN, 1996) no seio da idade digital. O aumento da capacidade técnica de arquivamento do passado também implica consequências na produção e circulação do conhecimento histórico – e, conforme Saliba (2016), a própria história cultural, ao propor o retorno a uma filosofia da interpretação dos significados e seus impasses, desponta como resposta a esse contexto de fim das utopias e distopias incertas. Ao mesmo tempo que o avanço tecnológico facilitou o acesso dos pesquisadores do audiovisual a acervos de mídia, a impermanência do ambiente digital pode acarretar problemas às investigações (MORETTIN, 2014) – a origem das fontes e sua integralidade, afinal, são preocupações fundamentais do ofício do historiador. A preservação da memória audiovisual em meios digitais, portanto, constitui um eixo fundamental dessa discussão.

Palavras-chave: história cultural; análise fílmica; acervos audiovisuais digitais; memória audiovisual.

Abstract: This paper explores some connections between cultural history and film analysis, culminating in a debate on the challenges generated by historical research on audiovisual collections available on the Internet. Aumont and Marie (2015) highlight the dissemination, in recent years, of historical and genetic analysis that mix semiological and semiotic approaches, concentrated on internal

1 O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

2 Roteirista, dramaturgo e diretor teatral. Doutorando em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP). Bacharel em Artes Cênicas pela Universidade Estadual de Londrina (UEL). Pesquisador do Centro de Estudos de Telenovela (CETVN/ECA-USP) e do Observatório Ibero-Americano da Ficção Televisiva (Obitel). Bolsista CAPES. E-mails: lucas_martins_neia@hotmail.com; lmn@usp.br.

elements of films, to a sociological path, focused on external elements – such as the effects of the film on the audience. This noticeable "historical turn" in audiovisual is, in fact, a symptom of a phenomenon related not only to the new technologies of storage and conservation for documents and media, but to the crisis of the temporality-structure which marked the modern era – hence the eruption of a "memory boom" (HUYSSEN, 1996) within the digital age. Increasing the technical capacity for archiving the past also has consequences for the production and diffusion of historical knowledge – and, according to Saliba (2016), cultural history itself, by proposing the return to a philosophy of interpretation of meanings and their impasses, emerges as response to this context of the end of utopias and uncertain dystopias. At the same time that technological advances have facilitated audiovisual investigators' access to media collections, the impermanence of the digital environment may weaken some research aspects (MORETTIN, 2014) – the origin of sources and their completeness, after all, are fundamental concerns of the historian's craft. Therefore, the preservation of audiovisual memory in digital media constitutes a fundamental axis of this discussion.

Key words: Cultural History; Film Analysis; Digital Audiovisual Archives; Audiovisual Memory.

Introdução: análise fílmica, ciência e "guinada histórica"

Para a terceira edição da obra referencial "L'analyse des films", Aumont e Marie (2015) reformularam e reestruturaram toda a versão anterior do livro, realizando acréscimos em seu conteúdo – desde a abordagem de trabalhos mais recentes, exemplificando o surgimento de novas práticas de análise, à discussão de questões que se projetam como centrais no âmbito dos estudos fílmicos contemporâneos.

A nova tiragem do trabalho se divide em sete grandes tópicos: a abordagem analítica; objetos e instrumentos de análise; a análise do fato narrativo; a análise do filme como meio visual e sonoro; a história da análise fílmica; o desenvolvimento da história do cinema – e da análise de filmes – junto à progressão da própria história; e, por fim, as competências e possibilidades que definem os domínios da análise fílmica. Neste último capítulo, à guisa de conclusão, Aumont e Marie (2015) utilizam argumentos que, para além de uma compreensão da análise de filmes como mero conjunto de técnicas e operações metodológicas pertinente aos estudos do cinema, nos permitem enxergá-la como um campo intelectual (BOURDIEU, 2004) emancipado – dada a dimensão teórico-epistemológica tangenciada pelos autores[3].

Aumont e Marie (2015) destacam a disseminação, nos últimos anos, de análises históricas e genéticas, apontando duas razões para tal movimento. A primeira reside na consciência de que podem existir diversas versões "oficiais" de um filme. Na década de 1970, muitos dos analistas se dedicavam mais a análises internas das obras, examinado o filme em si mesmo, tal como ele existe – é o caso, por exemplo, da célebre análise de Marie-Claire Ropars acerca de "Oktyabr" ("Outubro", 1927, direção de Serguei Eisenstein), datada de 1976. Posteriormente, no entanto, os pesquisadores se deram conta das variadas versões existentes de algumas obras (como a própria "Outubro"), com montagens diferentes entre si, o que os levou a confrontar

3 Ainda podemos, a partir destes princípios, tomar a análise fílmica como um conjunto de teorias em ato (BOURDIEU; CHAMBOREDON; PASSERON, 1999) – na medida em que, nas humanidades, técnicas e aportes metodológicos também são procedimentos de construção (conscientes ou inconscientes) dos fatos e das relações entre os mesmos.

estudos de caráter eminentemente internalista. Já a segunda razão se ancora no desenvolvimento de técnicas de conservação de documentos e nos avanços das tecnologias digitais. Tais fatores possibilitaram um maior acesso de estudiosos do cinema a cópias de filmes e a coleções completas – visto que algumas cinematecas passaram a disponibilizar parte de seu conteúdo no ambiente on-line.

Com isso, enquanto determinadas estratégias de análise declinaram ou desapareceram – as análises narratológicas, por exemplo, perderam o papel central que desempenharam nas décadas de 1970 e 1980 –, é possível observar a emergência de trabalhos alicerçados na conjugação de esforços entre historiadores e analistas (AUMONT; MARIE, 2015).

Acreditamos ser necessário, contudo, localizar essa tendência dos estudos do audiovisual – e do audiovisual como um todo, de certo modo – em um contexto mais amplo. Olhar para o passado parece ser uma espécie de "caminho" nesses tempos de fim das utopias, distopias incertas e terapêuticas para a falta de sentido. Huyssen (1996) fala em termos de um "boom da memória" causado pela crise na moderna experiência do tempo, perceptível já no final do século XX devido ao crescimento e à expansão dos museus, à restauração dos velhos centros urbanos, à emergência de romances históricos, à moda retrô na arquitetura e no vestuário, ao entusiasmo por certas efemérides, à multiplicação de antiquários e ao interesse por biografias e autobiografias.

De acordo com Saliba (1997), a própria história cultural, ao propor o retorno a uma filosofia da interpretação dos significados e seus impasses, é também uma espécie de resposta a essas incertezas. Estamos diante, portanto, de um fenômeno cujas dimensões sociais, políticas e estéticas – ligadas intimamente ao sensorium contemporâneo (BENJAMIN, 1994) – se retroalimentam com a esfera acadêmica (não existe, afinal, ciência sem contexto); esta, porém, exige de seus atores e práticas uma ruptura com o senso comum4 (LOPES, 2010), de forma a atender as preocupações epistemológicas5 demandadas pelo campo científico (BOURDIEU, 1983).

Face a esses pressupostos, objetivamos discutir relações e interações entre história cultural e análise fílmica a partir de uma compreensão da primeira como disparadora e sintoma6 dessa "guinada histórica" verificada no âmbito das humanidades – e, particularmente, nos estudos do audiovisual. Pretendemos, ainda, adentrar em um debate relativo aos desafios teórico-metodológicos de historiadores e pesquisadores do cinema frente às implicações da era digital nas respectivas áreas – tendo em vista o fenômeno do arquivamento próprio à memória midiática (NEIGER; MEYERS; ZANDBERG, 2011) das sociedades atuais.

A história cultural entre processos e produções de subjetividades

Segundo Chartier (1990, p.16-17), a história cultural tem como principal objetivo "identificar o modo como em diferentes lugares e momentos uma determinada realidade social é construída, pensada, dada a ler". Desta forma, ao lidar com práticas culturais cujas manifestações são, por natureza, polissêmicas – no que

4 Nas palavras de Bachelard (1977 apud LOPES, 2010), o objeto científico precisa ser conquistado – por meio da ruptura com o conhecimento do senso comum –, construído – no engendramento de quadros teóricos e estratégias metodológicas – e constatado – mediante o teste de hipóteses.

5 Preocupações epistemológicas que, fatalmente, refletem os conflitos políticos existentes dentro do campo científico – para Bourdieu (1983), tais dimensões são inseparáveis.

6 Aludimos, aqui, ao que Morin (2011, p.74) entende por princípio recursivo, "um processo em que os produtos e os efeitos são, ao mesmo tempo, causas e produtores do que os produz".

concerne à linguagem – e complexas – em suas relações com os sujeitos e as tramas culturais, sociais, políticas e econômicas –, o pesquisador necessita, imprescindivelmente, de um instrumental interdisciplinar.

Com sua expansão intimamente ligada à quebra do paradigma epistemológico nas ciências humanas ocorrida em meados do século XX – responsável por um movimento de convergência e sobreposição entre as disciplinas –, a história cultural se corporificou a partir da articulação de temas e questões mais ou menos dispersos por outras áreas especializadas – das "próximas" antropologia, história literária e história das artes às "vizinhas não tão conhecidas" sociologia, folclore, geografia, arqueologia e até ecologia e biologia (BURKE, 2008).

Ao tratar desse momento de redefinições e reestruturações nas humanidades – a década de 1960, precisamente –, Burke (2008) pontua a forte reação compartilhada por alguns historiadores da época contra a história política, a história econômica e as deficiências apresentadas pela própria história cultural: nenhuma incluía o povo em suas pesquisas. Paralelamente, observava-se a ascensão dos estudos culturais, que tentavam entender "o cambiante mundo das mercadorias, publicidade e televisão" (BURKE, 2008, p.31), seguidos de uma crítica às pesquisas que enfatizavam unicamente a cultura tradicional.

Deste contexto efusivo, Burke (2008) destaca alguns trabalhos sob o escopo da história da cultura popular – um deles é A formação da classe operária inglesa, no qual o historiador inglês Edward Palmer Thompson apregoa o ideal de que os atores sociais experimentam a exploração voltando-se não só a fatores econômicos e políticos, mas à "vida cultural dos pobres". A partir deste escrito, a ideia de processo toma importância na obra de E. P. Thompson: faz-se necessária "a investigação da história como processo, como sucessão de acontecimentos ou 'desordem racional', [o que] acarreta noções de causação, contradição, de mediação e da organização (por vezes estruturação) sistêmica da vida social, política, econômica e intelectual" (FORTES; NEGRO; FONTES, 2001, p.53).

Thompson (1981) assinala que, para uma interpretação equilibrada do desenvolvimento histórico, devemos interseccionar duas heurísticas, uma diacrônica e outra sincrônica. A primeira diz respeito ao processo do objeto investigado – ou seja, à sua observação ao longo do tempo –, enquanto a segunda sublinha a existência desse objeto em um dado período, enfatizando a noção de contexto. A convergência dessas duas linhas é apontada por Chartier (1990) como essencial à atividade do historiador da cultura: pela via diacrônica, é possível estabelecer a relação de um sistema de pensamento com manifestações anteriores do mesmo ramo de determinada atividade cultural; já pela sincrônica, pode-se determinar a relação do conteúdo do objeto "com o que vai surgindo ao mesmo tempo noutros ramos ou aspectos de uma cultura" (CHARTIER, 1990, p.64).

No âmbito dos estudos culturais, Hall (2003) aponta para uma convergência entre os pensamentos de Edward Palmer Thompson e de outro intelectual inglês, Raymond Williams: ambos se opõem ao papel residual e meramente reflexivo atribuído ao cultural. A noção de experiência é cara tanto para um quanto outro, prospectando a articulação de conhecimentos, valores e atividades consecutivas na diacronia da história, isto é, "uma indissolúvel 'prática-em-geral', real e material, a ponto de se perder de vista qualquer distinção entre 'cultura' e 'não cultura'" (HALL, 2003, p.133).

Por intermédio do materialismo cultural, Williams (2011) se dedicou ao es-

tudo das formas, formações e organizações culturais, enxergando-as como a materialização dos significados e valores de uma sociedade; não devemos pensá-las, todavia, como responsáveis somente pela reprodução, mas também pela produção de outros significados e valores – são, afinal, verdadeiras "fábricas de subjetividades"[7].

As pesquisas de caráter historiográfico devem, portanto, tomar a história na condição de processo e a experiência como lugar de interação entre todas as práticas, ainda que de forma desigual e mutuamente determinante – pois, de acordo com Hall (2003), o "verdadeiro movimento histórico", do processo histórico em seu conjunto, ultrapassa qualquer tentativa de distinção entre as instâncias e os elementos. No caso de investigações que se atenham à historicidade de práticas e processos midiáticos, faz-se necessário perceber tanto a mídia na sociedade como a sociedade na mídia, tomando a ação e a experiência culturais no centro da análise da práxis humana.

É por essas vias que as análises fílmicas dos últimos anos têm trafegado: consubstanciando abordagens semiológicas e semióticas, mais vinculadas aos estudos de elementos internos das obras, a um viés sociológico, voltado à observação de elementos externos – tais como os efeitos do filme no público em geral (AUMONT; MARIE, 2015). Na mescla de técnicas e instrumentais que vigoraram com grande força em períodos anteriores dos estudos fílmicos, é possível identificar a deflagração de um viés histórico. Trataremos mais detidamente dessa questão no tópico abaixo, de modo a convergir para uma reflexão acerca do que chamamos de "guinada histórica" nos domínios do audiovisual e das mídias digitais.

7 Termo utilizado por Maria Elisa Cevasco em debate promovido na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP) em 21 de novembro de 2016, referente ao lançamento da tradução do livro "Televisão", de Raymond Williams, para o português.

Confluências entre a história e a análise de filmes

Ao atentar para a disseminação de análises históricas que, de forma dialética, investigam tanto elementos internos quanto externos ao filme, Aumont e Marie (2015) ressaltam, ainda, a importância de se considerar o lugar da(s) obra(s) examinada(s) na história do cinema – e, hologramaticamente[8], na história da arte (ou da indústria) como um todo. Tal perspectiva dialoga diretamente com os apontamentos de Thompson (1981) e Chartier (1990) referentes à necessidade, por parte do historiador da cultura, de localizar e interpretar temporalmente seu objeto em um campo no qual se intersectam um eixo diacrônico e outro sincrônico.

Sob esse prisma, destacamos a relevância do intérprete, heuristicamente ligado ao seu objeto de análise[9]. Podemos, então, forjar uma primeira aproximação entre o analista de filmes e o historiador da cultura: ambos necessariamente trafegam entre o mundo irradiado por seus objetos e o discurso, e é dessa dialética que depreendem suas interpretações – analisar um filme, afinal, também é saber lê-lo, interpretá-lo, dar-lhe um sentido.

Outra atitude essencial tanto a um ofício quanto ao outro é saber o que já foi escrito a respeito do objeto escolhido para a análise. O pesquisador de ambas as áreas necessita dialogar com intérpretes que já fizeram confrontos internos acerca da obra ou período estudado – até mesmo para rever, criticar, visualizar novas

8 Acionamos, nesta passagem, o princípio hologramático – de que "o todo está na parte, que está no todo" (MORIN, 2011, p.75) – porque, em nosso entendimento, falar da história do cinema é também se referir à história da arte e da indústria cultural.

9 Informação fornecida por Elias Thomé Saliba durante aula da disciplina "Nacionalismo e Produção Cultural no Brasil: Dilemas Metodológicos e Perspectivas de Pesquisa", do Programa de Pós-Graduação em História Social da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH-USP), ministrada em 15 de março de 2016.

dimensões prospectadas por aquele universo.

Para Hunt (1992), o fato de a história cultural estar em processo de constante redescoberta por parte das outras ciências humanas é um estímulo para que os pesquisadores imerjam na diversidade teórica com apurado rigor metodológico – o qual, por sua vez, deve se ajustar ao objeto de investigação. Similarmente, Aumont e Marie (2015) frisam que a metodologia de uma análise fílmica deve ser "irradiada" pela(s) obra(s) avaliada(s): os métodos utilizados por Marie-Claire Ropars, por exemplo, funcionam muito bem com filmes transgressores e de vanguarda – objetos prediletos da intelectual –, mas não se adequam ao exame de obras calcadas no que se convencionou chamar de "narrativa clássica" – foco de Raymond Bellour, que desenvolveu todo um arcabouço teórico-metódico para a análise desse tipo de filme.

Aumont e Marie (2015) tomam a análise de "Nuit et Brouillard" ("Noite e Neblina", 1955, direção de Alain Resnais) realizada por Sylvie Lindeperg e publicada em 2007 como um marco nas relações entre os estudos fílmicos e a história. Em um trabalho que perdurou por praticamente vinte anos – visto que o filme foi um dos temas de sua tese no início dos anos 1990, e desde então a historiadora não cessou de voltar a ele –, Lindeperg conseguiu traçar a gênese dos documentos e vídeos que compõem a obra de Resnais: ela remonta à década de 1950, quando o recém-fundado Comitê de História da Segunda Guerra Mundial (CHDGM, na sigla em francês) organizou uma exposição – "Résistance, Liberation, Deportation", aberta em Paris no final de 1954 – e um livro – La tragédie de la déportation (1954) – de repercussões polêmicas, dado o contexto político da época, marcado pela Guerra Fria e pela política de reconciliação progressiva com a Alemanha Ocidental. Se nos anos imediatamente pós-guerra houve um grande esforço para a reunião de informações referentes aos campos de extermínio nazista – do qual a cobertura e repercussão dos julgamentos de Nuremberg são um exemplo –, os grandes veículos da mídia europeia passaram, na década subsequente, a evitar o assunto – o que também se refletiu na produção cinematográfica.

Sylvie Lindeperg apura que muitos dos materiais utilizados por Resnais em "Nuit et Brouillard" derivam da exposição realizada pelo CHDGM; o diretor, no entanto, também empreendeu uma apurada pesquisa nos arquivos de outros países, como Polônia, coprodutora do filme, e Holanda – onde teve acesso a imagens e documentos confeccionados pelos próprios alemães, como fotos da visita de Heinrich Himmler a Auschwitz (inéditas até mesmo para os historiadores) ou registros relativos ao campo de concentração de Westerbork, também nos Países Baixos. Resnais, então, mesclou todos esses objetos a filmagens in loco de algumas dessas áreas nove anos depois do final da guerra (AUMONT; MARIE, 2015).

Ocorre que o cineasta vinha das filmagens de "Les Statues Meurent Aussi" ("As Estátuas Também Morrem", 1953, dirigido com Chris Marker e Ghislain Cloquet), documentário que, ao discutir a presença da arte africana em museus europeus, apresentava um forte discurso anticolonialista – isso em uma França ainda adepta da política colonial e às vésperas da eclosão da guerra da Argélia. Com "Nuit et Brouillard", outra polêmica: a Alemanha Ocidental acabou enxergando-o como um gesto de provocação, e o filme não foi habilitado para competir em Cannes. Anos depois, contudo, o documentário seria tomado como uma importante peça de testemunho histórico nos processos envolvendo Adolf Eichmann em Israel – figurando, inclusive, como prova contra o réu. Essa conjuntura marca uma virada midiática nos debates envolvendo o nazismo e o assassinato em massa de judeus – deflagrando, no que diz

respeito a "Nuit et Brouillard", interpretações que Resnais não objetivava ao conceber a obra, embasada em uma generalização na qual a perseguição aos judeus era abordada de maneira secundária: a ênfase se dava na deportação de opositores do nazismo e presos políticos de forma geral (na narração do filme, só há uma única menção à questão judaica).[10]

Já o trabalho de Sylvie Lindeperg extrapola modelos de análise histórica engendrados anteriormente – que pouco se atentavam à função social dos filmes – e prova que as produções cinematográficas podem ser compreendidas na condição de lugares de memória (NORA, 1989) – isto é, espaços que, para além da materialidade fílmica, estão investidos de valores simbólicos ao remeterem a um corte temporal específico. Lindeperg alcança tal feito por não se ater somente à obra "Nuit et Brouillard" ou à "caixa preta" que a compõe: a pesquisadora analisou a escritura do filme ao mesmo tempo que reconstituiu seu processo de criação e suas filmagens, chegando a rastrear, a partir das imagens e da localização das fontes de Resnais, identidades de diversas das vítimas retratadas, além de mapear a distribuição do filme por variados países do globo – revelando, por exemplo, que as duas Alemanhas viram versões diferentes do comentário verbal e da música constituintes da obra (AUMONT; MARIE, 2015).

Além do estudo de Lindeperg, Aumont e Marie (2015) também referenciam como um expoente da "nova sensibilidade com relação à história" a análise de Laurent Véray presente no livro Les images d'archives face à l'histoire: de la conservation à la création (2011), no qual o autor problematiza a própria noção de arquivo diante das transformações observadas nos últimos quarenta anos envolvendo questões historiográficas. Para além das condições históricas de fabricação da imagem, Véray destaca o "reemprego" desta em outros contextos – isto é, os modos de usá-la e reutilizá-la ao longo do tempo –, o que permite a multiplicação e a livre proliferação de sentidos e significados em uma forma de história que constrói qualquer "evento" como um "processo" ainda em desenvolvimento. O pesquisador se vale de documentários, filmes de ficção e docudramas que reutilizaram em suas narrativas arquivos e imagens da Segunda Guerra, sublinhando o impacto da televisão e, principalmente, da internet na produção e circulação do conhecimento histórico.

10 Informações fornecidas por Michel Marie durante aula da disciplina "A Análise de Filmes Hoje", do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), ministrada em 19 de abril de 2016.

"Boom da memória" na era digital: a pesquisa histórica em acervos audiovisuais da internet

A ideia de que respiramos um "oxigênio mental"[11] que nos move a olhar para a história, como já defendemos, se desdobra em um continuum que abrange desde o campo científico ao âmbito social. O crescente interesse das análises fílmicas por abordagens historiográficas (AUMONT; MARIE, 2015), bem como a "aparentemente irresistível ascensão da história cultural" (BURKE, 2008, p.164) desde meados da década de 2000 – responsável pela proliferação de investigações vinculadas a essa corrente, centradas em uma diversidade cada vez mais abrangente de objetos –, constituem prova inconteste do fenômeno na esfera acadêmica. A retroalimentação entre essa conjuntura e o campo científico concernente à história, todavia, é mais complexa do

11 Expressão constantemente utilizada por Elias Thomé Saliba em aulas da disciplina "Nacionalismo e Produção Cultural no Brasil: Dilemas Metodológicos e Perspectivas de Pesquisa", do Programa de Pós-Graduação em História Social da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH-USP), ministrada em 2016. O pesquisador a emprega para se referir à atmosfera da cultura de uma época.

que isso.

A aceleração do desenvolvimento tecnológico, ao mesmo tempo que propiciou o aumento da capacidade técnica de armazenamento do passado, também se implicou na crise que caracteriza a experiência do tempo na contemporaneidade. Em meio à valorização do acontecimento – isto é, à implosão da ideia de longo prazo em detrimento do culto à velocidade e ao imediatismo –, observamos certa instabilidade entre os marcos de operação tradicionalmente mobilizados no panorama teórico do conhecimento histórico. Fenômenos como a disponibilidade sem precedentes de bancos de dados on-line e a facilidade com que representações conflitantes do passado são passíveis de avaliações e comparações – ou que versões distorcidas ou mesmo fabricadas da história podem ser criadas e disseminadas – alteraram radicalmente as três esferas da história: a de circulação maciça, a de finalidade pedagógica e a de corte acadêmico – da qual, formalmente, as outras sempre se originaram.[12]

Do final do século XIX aos dias de hoje, o direito de narrar o passado deixou de se restringir às elites acadêmicas e políticas para ser encampado pela imprensa escrita, pelo cinema, pelo rádio, pela TV e, mais recentemente, por indivíduos com acesso à internet. Cientes desse fenômeno, Neiger, Meyers e Zandberg (2011) defendem que, devido ao seu domínio e onipresença na vida cotidiana, os meios de comunicação operam tanto como agentes quanto como meta-agentes da memória. Os autores partem do conceito de memória coletiva de Halbwachs (2006) para refletir sobre o que chamam de memória midiática: o processo no qual os grupos sociais constroem suas próprias imagens do mundo necessita de um espaço em que diferentes atores contraponham suas ideias e versões do passado a partir das crenças e necessidades espirituais do presente. Nas sociedades modernas, as mídias têm se constituído como um espaço prevalente para essas construções, mediando-as para um público mais amplo e funcionando como arena das disputas entre narrativas promovidas por outros agentes da memória.

A emergência, o uso e a apologia de novas tecnologias acentuaram as tensões no campo historiográfico e nas humanidades de modo geral. As fronteiras que definem as coletividades sociais refletem cada vez mais dinâmicas perceptíveis nas mídias digitais – responsáveis, ainda, por intensificar a explosão do discurso da memória verificada no âmago cultural das sociedades ocidentais no final do século XX (HUYSSEN, 1996). Essa conjuntura, formada por laços e interações que ultrapassam instâncias disciplinares, culturais e mesmo históricas, exige dos pesquisadores uma observação e um ato interpretativo capazes de compreender as interrelações entre os mass media – especialmente os digitais – e outros domínios da atividade social no trato com o passado e na formação de memórias coletivas (NEIGER; MEYERS; ZANDBERG, 2011).

No que diz respeito aos estudos do audiovisual e do cinema, diversas investigações já utilizam acervos e videotecas on-line na condição de fontes. Muitas se aproveitam, inclusive, de plataformas coletivas como o YouTube, considerado por alguns uma espécie de "biblioteca digital" da cultura audiovisual – um arquivo acessível da memória popular e, ao mesmo tempo, da memória do establishment do nosso tempo (NEIGER; MEYERS; ZANDBERG, 2011).

Appadurai (2003 apud PINCHEVSKI, 2011) vê um vínculo entre o fenômeno do arquivamento e a formação de comunidades voluntárias de memória – nas quais as

12 Informação fornecida por Elias Thomé Saliba durante aula da disciplina "Nacionalismo e Produção Cultural no Brasil: Dilemas Metodológicos e Perspectivas de Pesquisa", do Programa de Pós-Graduação em História Social da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH-USP), ministrada em 8 de março de 2016.

coletividades sociais tanto constroem conectividades a partir da memória quanto memórias a partir de conectividades. Partindo dessas considerações, é possível, de fato, enxergar redes sociais digitais como o YouTube na condição de "inter-arquivos" que, mediados tecnologicamente, propiciam um retorno ao sentido original de memória coletiva (HALBWACHS, 2006): esses ambientes on-line, afinal, dependem de afinidades eletivas, envolvimento ativo e investimento pessoal – dinâmicas relativas à imaginação e à lembrança. (PINCHEVSKI, 2011)

Se podemos recorrer aos acervos audiovisuais digitais coletivos como lugares de memória (NORA, 1989), devemos ter cautela antes de tomá-los como receptáculos de documentos históricos. A memória se constitui como uma operação de vida, nutrindo o passado enquanto o torna presente – isto é, o ingresso ao que já ocorreu se dá por meio de reminiscências construídas a partir do "nosso agora sempre transitório" (BARBOSA, 2019, p.18). A história, por sua vez, é uma operação científica na qual a materialidade documental embasa a construção de um "discurso verdadeiro", ainda que sempre problemático e incompleto, sobre o passado (BARBOSA, 2019) – daí a origem das fontes e sua integralidade serem preocupações fundamentais do ofício do historiador.

Analistas fílmicos que se valem de acervos digitais "não oficiais" correm o risco de se deparar com diversas versões de uma mesma obra – o que dificulta uma análise mais internalista ou calcada em elementos formais, por exemplo. Em contrapartida, tais arquivos propiciam aos pesquisadores a oportunidade de investigar práticas do público a partir de determinado filme, permitindo-os apreender outras dimensões irradiadas por aquela obra – de que forma ela foi interpretada em certos nichos e passou a integrar o imaginário da cultura contemporânea.

Como frisa Hagemeyer (2012), muitas vezes o recorte de uma análise do audiovisual não é operacionalizado apenas em função de opções teórico-metodológicas, mas devido ao tipo de fonte disponível. Além disso, devemos ter em mente que a elaboração de uma análise fílmica sob um viés historiográfico demanda, para além da descoberta de materiais relativos à(s) obra(s) examinada(s), uma reflexão capaz de se atentar às conjunturas e aos processos que assentavam as técnicas, os discursos, as representações e as práticas constituintes da indústria cinematográfica e daquele(s) seu(s) produto(s). Assim, o estatuto documental que se pode apregoar à versão de um filme – seja ela derivada de uma cinemateca, de uma coleção particular ou de um arquivo digital coletivo – está intimamente ligado à existência (ou não) de outras fontes, aos objetivos, ao quadro teórico e à metodologia da análise que se pretende engendrar.

Considerações

A capilaridade da tecnologia na vida cotidiana, responsável pela disseminação de novas formas de armazenamento e conservação de documentos e mídias, afeta desde comportamentos e interações à formação de subjetividades. Em meio à impermanência dos ambientes on-line e a uma paisagem cultural regida pela velocidade, a própria concepção de passado é reconfigurada: a aceleração contemporânea impõe novos ritmos à produção e circulação das informações, refletindo-se nas narrativas e imagens que se dedicam a (re)contar ou reconstruir acontecimentos históricos.

Fruto de um cenário marcado pelo esgotamento das ideologias políticas e pela ausência e frustração de sentidos – sensações exacerbadas com o advento da cultu-

ra digital –, a história cultural desponta como um dos principais expedientes da historiografia frente à atual pulverização dos significados, principalmente porque não exige, a rigor, entradas privilegiadas ou concepções totalizantes que tudo explicam (ou simplificam) por meio de um entendimento da história como uma evolução "progressiva" e conjunta de toda a humanidade (SALIBA, 1997).

A ambiguidade com relação ao passado perceptível no seio da atual conjuntura high-tech (HUYSSEN, 1996), porém, não se contrapõe somente aos ditames da epistemologia histórica. A disponibilidade de acervos em redes on-line amplia os desafios que, enfrentados anteriormente em cinematecas, universidades e instituições de conservação audiovisual, compõem o cerne da pesquisa em cinema – desafios estes que também se refletem em uma dimensão teórico-metodológica (MORETTIN, 2014). Paralelamente, a "guinada histórica" observada no âmbito das análises fílmicas desenvolvidas nos últimos anos (AUMONT; MARIE, 2015) – dedicadas ao reconhecimento das obras cinematográficas como espaços de memória (NORA, 1989) – pode ser lida como uma "expressão da necessidade humana básica de viver em estruturas de temporalidade de maior duração" (HUYSSEN, 1996, p.20) – isto é, uma reação ao limiar da instantaneidade imposto pelo modus vivendi da contemporaneidade.

Acreditamos, por fim, que a cooperação entre a análise fílmica e a história cultural pode contribuir ainda mais para a emancipação da primeira como um campo intelectual – dado o modus operandi da segunda, amparado no cruzamento entre subjetividade epistemológica e objetividade metodológica[13].

13 Conforme Elias Thomé Saliba reiteradamente afirmava em aulas da disciplina "Nacionalismo e Produção Cultural no Brasil: Dilemas Metodológicos e Perspectivas de Pesquisa", do Programa de Pós-Graduação em História Social da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH-USP), ministrada em 2016.

Referências

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. L'analyse des films. Paris: Armand Colin, 2015.

BARBOSA, Marialva Carlos. Comunicação, história e memória: diálogos possíveis. MATRIZes, São Paulo, v. 13, n. 1, p. 13-25, jan./abr. 2019.

BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BOURDIEU, Pierre. O campo científico. In: ORTIZ, Renato (Org.). Pierre Bourdieu: sociologia. São Paulo: Ática, 1983, p. 122-155.

BOURDIEU, Pierre. Os usos sociais da ciência: por uma sociologia clínica do campo científico. São Paulo: Unesp, 2004.

BOURDIEU, Pierre; CHAMBOREDON, Jean-Claude; PASSERON, Jean-Claude. O ofício de sociólogo: metodologia da pesquisa na sociologia. Petrópolis: Vozes, 1999.

BURKE, Peter. O que é história cultural? Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

CHARTIER, Roger. A história cultural: entre práticas e representações. Lisboa: Difel, 1990.

FORTES, Alexandre; NEGRO, Antonio Luigi; FONTES, Paulo. Peculiaridades de E. P. Thompson. In: THOMPSON, Edward Palmer. As peculiaridades dos ingleses e outros artigos. Campinas: Unicamp, 2001, p. 21-57.

HAGEMEYER, Rafael Rosa. História & audiovisual. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

HALBWACHS, Maurice. A memória coletiva. São Paulo: Centauro, 2006.

HALL, Stuart. Estudos culturais: dois paradigmas. In: SOVIK, Liv (Org.). Da diáspora: identidades e mediações culturais. Belo Horizonte: UFMG, 2003, p. 131-159.

HUNT, Lynn. Apresentação: história, cultura e texto. In: HUNT, Lynn (Org.). A nova história cultural. São Paulo: Martins Fontes, 1992, p. 1-29.

HUYSSEN, Andreas. Memórias do modernismo. Rio de Janeiro: UFRJ, 1996.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. Reflexividade e relacionismo como questões epistemológicas na pesquisa empírica em Comunicação. In: BRAGA, José Luiz; LOPES, Maria Immacolata Vassallo de; MARTINO, Luiz Cláudio (Orgs.). Pesquisa empírica em comunicação. São Paulo: Paulus, 2010, p. 27-49.

MORETTIN, Eduardo Victorio. Acervos cinematográficos e pesquisa histórica: questões de método. Revista Esboços, Florianópolis, v. 21, n. 31, p. 50-67, ago. 2014.

MORIN, Edgar. Introdução ao pensamento complexo. Porto Alegre: Sulina, 2011.

NEIGER, Motti; MEYERS, Oren; ZANDBERG, Eyal. On Media Memory: Editors' Introduction. In: NEIGER, Motti; MEYERS, Oren; ZANDBERG, Eyal (Eds.). On Media Memory: Collective Memory in a New Media Age. London: Palgrave MacMillan, 2011, p. 1-24.

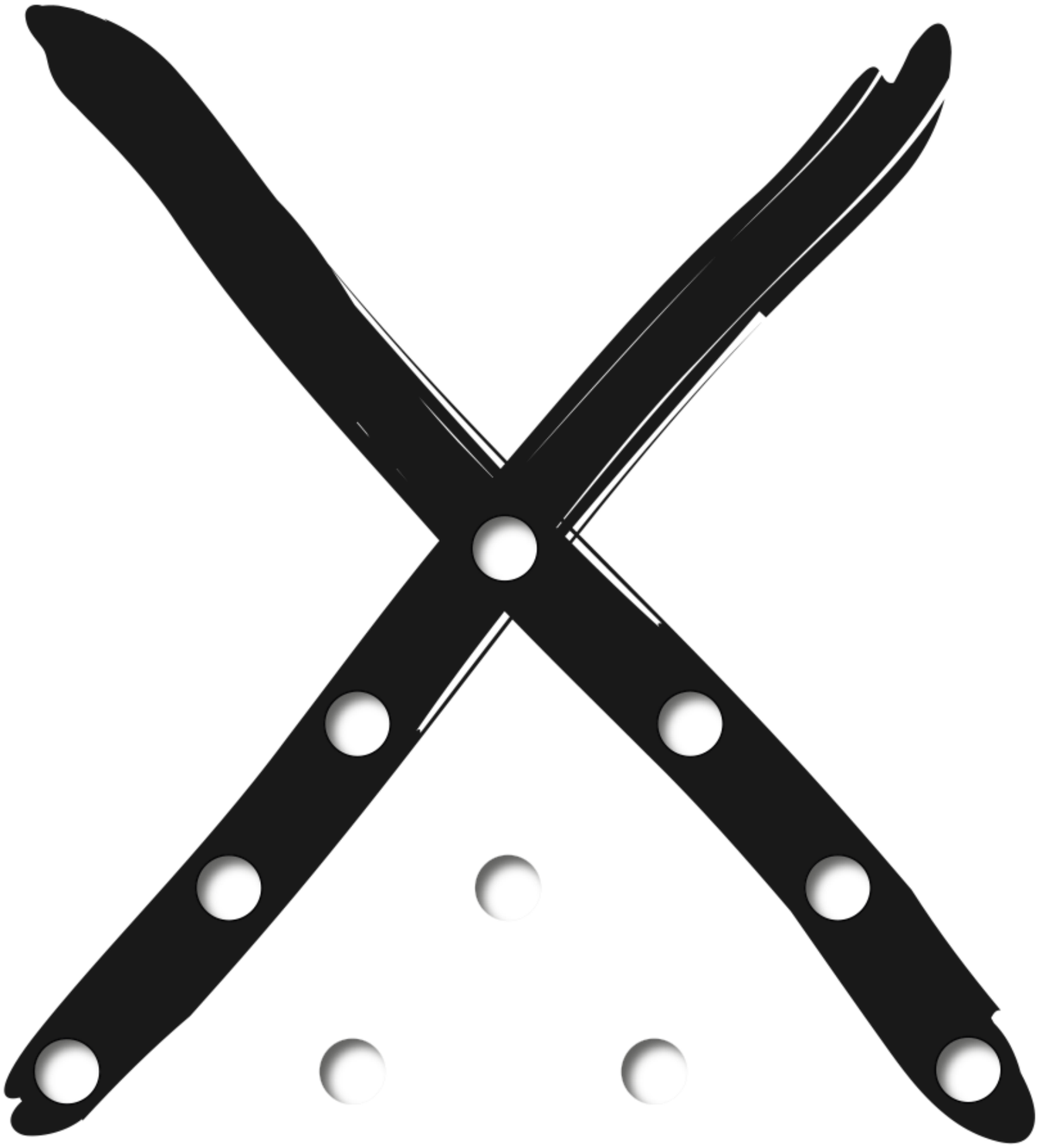
NORA, Pierre. Between Memory and History: Les Lieux de Memoire. Representations, Berkeley, n. 26, p. 7-24, 1989.

PINCHEVSKI, Amit. Archive, Media, Trauma. In: NEIGER, Motti; MEYERS, Oren; ZANDBERG, Eyal (Eds.). On Media Memory: Collective Memory in a New Media Age. London: Palgrave MacMillan, 2011, p. 253-264.

SALIBA, Elias Thomé. Perspectivas para uma historiografia cultural. Diálogos, Maringá, v. 1, n.1, p. 11-18, 1997.

THOMPSON, Edward Palmer. A miséria da teoria ou um planetário de erros: uma crítica ao pensamento de Althusser. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

WILLIAMS, Raymond. Cultura e materialismo. São Paulo: Unesp, 2011.



SEMINAR

10th

Screenwriters´ (Hi)stories Seminar

THE X-SCRIPT

Cap 4

Cinema e
Caminhos da ficção

A formação do roteirista: relatando trajetórias de pesquisadores-roteiristas de 2009 a 2019

FERNANDO LUIS CAZAROTTO BERLEZZI[1], CÉLIO MARTINS DA MATTA[2] E ANDRÉ MARTINS DA MATTA[3]

Resumo: Este trabalho relata trajetórias de três pesquisadores-roteiristas de 2009 a 2019, os quais se conheceram durante as atividades do 2o Seminário Histórias de Roteiristas (2010), resultando no início de uma duradoura parceria acadêmica e profissional e revelando a busca constante pela formação como roteiristas e a prática da pesquisa científica como base para isso. As pesquisas desenvolvidas e apresentadas nos Seminários História de Roteiristas ao longo dessas 10 edições abrangem a escrita de roteiros e produção de podcasts, videoaulas de educação corporativa, videoaulas para ensino superior, roteiro como instrumento pedagógico para aulas presenciais, programas de TV educativos, documentário experimental, videografismo e animação em 3D, animação com massinha, aplicação de roteiro em artes, design e arquitetura além da realização de Projeto de extensão, Estágio Docente com participação nas aulas e Banca de TCC do Prof. Dr. Célio da Matta e produção de três dissertações e uma tese. O grupo de pesquisa em formação denominado: C.M.M. - Concepção, Materialização e Métodos é a ação última e talvez mais efetiva dessa união e procura um caminho de adequar uma metodologia de desenvolvimento de trabalhos e sua representação utilizando como um norteador a ajuda mútua entre os participantes e seus próprios exemplos diários em suas buscas e verificações de caminhos para a soluções de projetos, criações e materializações.

Palavras-chave: Formação do Roteirista; Pesquisador-Roteirista; Hibridismo; Roteiro; Ensino.

This paper reports on the trajectories of three screenwriting researchers from 2009 to 2019, who met during the activities of the 2nd Screenwriting Stories Seminar (2010) and resulted in the beginning of a lasting academic and professional partnership revealing the constant pursuit of training as screenwriters and the

1 Prof. Ms. Fernando Luis Cazarotto Berlezzi é Produtor Executivo da TV Mackenzie, Doutorando em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (Bolsista do Instituto Presbiteriano Mackenzie), Mestre em Educação, Arte e História da Cultura pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. E-mail: fernando@berlezzi.com. Possui uma startup de produção audiovisual – Berlezzi Produções.

2 Prof. Dr. Célio Martins da Matta. Professor na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo / Design da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Doutor e Mestre em Artes pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP). E-mail: zcelio@yahoo.com.br. zcelio@yahoo.com.br – http://www.celiomatta.com.

3 Prof. Ms. André Martins da Matta é Pesquisador do Grupo de Pesquisa C.M.M. - Concepção, Materialização e Métodos e Mestre em Artes pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP). E-mail: andredamatta2@gmail.com.

practice of scientific research as the basis for this. The research developed and presented in the Writers History Seminars over these 10 editions cover the writing of scripts and production of podcasts, corporate education video classes, higher education video classes, script as a pedagogical instrument for classroom classes, educational TV programs, experimental documentary, videography and 3D animation, animation with plasticine, script application in arts, design and architecture in addition to the realization of extension project, teaching internship with participation in classes and TCC. Dr. Célio da Matta and production of three dissertations and one thesis. The research group in formation named: C.M.M. - Conception, Materialization and Methods is the last and perhaps most effective action of this union and seeks a way of adapting a methodology of work development and its representation using as a guide the mutual help between the participants and their own daily examples in their search and path checks for design solutions, creations and materializations.

Key words: Screenwriter Training; Screenwriter Researcher; Hybridism; Script; Teaching.

Introdução: a formação do pesquisador-roteirista

Contar histórias faz parte da essência do ser humano. Inspirar-se, aprender ou simplesmente entreter-se faz parte da busca humana na literatura, nas artes, no cinema. Contar histórias que envolvem é o desafio de todo roteirista. Diante de milhares de "histórias" disponíveis – seja em livros, filmes ou séries – o que faz com que o consumidor (leitor/telespectador) escolha dedicar sua atenção a determinada história em detrimento de outra? As pessoas não se interessam "pelo que" vai acontecer e sim pelo "como" vai acontecer, haja vista a grande variedade de produtos que abordam os mesmos temas – séries policiais, por exemplo.

Como se forma um roteirista? E como se forma um pesquisador de roteiro? Isso existe?

Diferente de profissões tradicionais como um advogado, engenheiro ou arquiteto que precisam cursar um curso superior, não há uma regulamentação para ser um roteirista. Para se tornar um roteirista existem diferentes caminhos. Um dos mais tradicionais é estudando cinema – seja um curso superior ou livre. Inclusive alguns cursos superiores de cinema e audiovisual oferecem formação específica para roteiro bem como para direção, produção e edição. Para trabalhar como roteirista não é necessário ter diploma nenhum, o que não significa não possuir formação alguma – hoje em dia existem cursos online, workshops e até pós-graduação em roteiro. Assim como em qualquer profissão, o contato com profissionais – networking – que estejam atuando no mercado e a participação em projetos como estagiário ou assistente é um ponto inicial para ingressar no mundo do audiovisual, do qual o roteiro faz parte. A experiência é sempre fundamental para atuar como roteirista.

No caso de minha trajetória – Fernando Berlezzi – o contato inicial com fundamentos de roteiro se deu em 2009, na disciplina "linguagem da imagem e do som" no 1° semestre do Curso de Publicidade, Propaganda e Criação na Universidade Presbiteriana Mackenzie, a partir da análise de cenas de filmes e comerciais e estudando conceitos que constituem a história contada por meio de sons e imagens. A participação na 1ª edição do Seminário Histórias de Roteiristas, em 2009, foi o meu primeiro contato com um roteirista profissional, por meio do Minicurso de Ro-

teiro com 10h de duração com o roteirista Di Moreti, como parte da programação do evento. A partir disso veio a participação em outros cursos livres e oficinas de roteiro, realizando o desenvolvimento de roteiro e produção do mesmo em formato de curta-metragem. Um ponto de destaque nessa busca pela formação foi a realização de iniciação científica, sendo orientado pela Profa. Dra. Fernanda Nardy Bellicieri, pesquisando roteiros e estruturas narrativas de seriados sitcoms (situation comedy) e apresentando como resultado final a proposta para a concepção de uma série com a temática de vida universitária. Por meio do roteiro despertei profissionalmente para minha atuação como produtor de conteúdos audiovisuais envolvendo um cuidado pedagógico além dos aspectos comunicacionais.

Pesquisadores-roteiristas: relatando trajetórias de 2009 a 2019

Apresenta-se neste momento, breve relato da participação do autor e coautores nos Seminários Histórias de Roteiristas entre 2009 e 2019.

O "I Seminário Histórias de Roteiristas: Novo Paradigma Audiovisual" aconteceu entre os dias 28 e 30 de outubro de 2009, sendo, na época, o autor Fernando Berlezzi aluno do 2o semestre do Curso de Publicidade. Após ter contato com conceitos de roteiro durante a disciplina no curso de publicidade, o primeiro fora de sala de aula com mais interesse no tema foi participando dos workshops com roteiristas e das palestras. A participação no evento foi fundamental para ter mais contato com profissionais roteiristas e suas vivências, despertando o interesse na pesquisa científica de roteiros. A participação do Minicurso de Roteiro com 10h de duração com o roteirista Di Moreti, como parte da programação, resultou no início de uma relação com a produção de roteiro.

O "II Seminário Histórias de Roteiristas: Arte e Comunicação na Era dos Roteiristas" foi realizado de 17 a 19 de novembro de 2010. No âmbito das atividades do Seminário Histórias de Roteiristas aconteceu o "I Workshop de Tecnologias do Vídeo Digital" concebido, organizado e coordenado pelos professores Flávio Albuquerque (NAV) e Marcos Nepomuceno, precedendo o Seminário na data de 16 de novembro de 2010.

Nessa edição tive contato por meio das palestras com excelentes roteiristas dos quais destaco Newton Cannito – na ocasião Secretário do Audiovisual (MinC) – e Bráulio Mantovani (Tropa de Elite) e do Prof. Dr. Roberto Moreira, professor de roteiro na ECA-USP, grande estudioso e referência do tema. Na mesma ocasião, realizei juntamente com o estudante do Curso de Audiovisual da USP Ezequiel Pordeus duas apresentações num dos Grupos de Trabalho, coordenado então pelo Prof. Celio da Matta que naquele momento era aluno especial do Mestrado em Artes da UNESP. Foi o primeiro contato e início de uma amizade e parceria acadêmica que permanece até hoje.

Nesse mesmo ano aconteceu a participação na Oficina Roteiro Cinematográfico, coordenada pela cineasta Thais Fujinaga na Biblioteca Roberto Santos (Temática em Cinema). As aulas, realizadas durante os meses de agosto e setembro de 2010, aliaram informações teóricas e práticas sobre a produção audiovisual contemporânea, além de propor argumentos e roteiros por parte dos alunos. Ao final, os participantes desenvolveram um projeto de ficção como trabalho de conclusão. Nessa oficina o autor Fernando Berlezzi desenvolveu um roteiro, cujo argumento foi submetido nas

Oficinas Kinoforum de 2011 visando o ingresso na oficina de roteiro, tendo sido um dos seis selecionados para compor a turma. Na ocasião escreveu com Anelise Ferrão o curta metragem "Psycho lover" que retrata a história de dois colegas de trabalho "Bety e João que trabalham num bar noturno. Bety procura um novo amor para sua vida. João já encontrou, mas anseia por ele sozinho, silenciosa e intensamente... Será ele um psycho lover?" Na mesma ocasião produziu o curta "Cotidianos" que aborda a discussão sobre a relação familiar na descoberta da sexualidade e valores familiares que envolvem a fase da adolescência. Os filmes foram exibidos no 22° Festival Internacional de Curtas-metragens de São Paulo (2011).

Em 2012, foi convidado para compor a Equipe das oficinas Kinoforum, na atividade paralela ao 23° Festival Internacional de Curtas-metragens de São Paulo. Na "Noites de Kino", alunos de escolas parceiras do Festival recebem, desde 2003, uma câmera e um tema para roteiro durante o Festival Internacional de Curtas-Metragens de São Paulo - Curta Kinoforum. E em clima de gincana, produzem curtas em tempo máximo de 36 horas. O resultado de cada edição é o DVD Noites de Kino.

O "III Seminário Histórias de Roteiristas 'Múltiplas Telas'", foi realizado de 29 a 31 de outubro de 2012. A terceira edição dos seminários foi relacionada ao crescente prestígio do roteirista do audiovisual no Brasil e no mundo e às necessidades mercadológicas e artísticas desencadeadas pela multiplicidade de formatos de concepção, produção, distribuição e recepção de mensagens nos formatos, tamanhos e proporções mais diversos. O autor Fernando Berlezzi, como Pesquisador do Núcleo Audiovisual – Nav do Centro de Comunicação e Letras, juntamente com a Profa. Fernanda Nardy foi o organizador do Concurso e mostra de Vídeo "Vida de Roteirista", atividade do Seminário daquele ano. Nesse ano a participação em GTs ocorreu apresentando trabalhos resultantes de dois PIBICs desenvolvidos tendo justamente o tema roteiro. Sob a orientação da Profa. Dra. Fernanda Bellicieri, o trabalho relatou o desenvolvimento de uma proposta para série de TV e o episódio piloto da mesma e, sob a orientação do Prof. Dr. Fred Izumi Utsunomiya, tratou do desenvolvimento de um programa educativo envolvendo a temática dos Objetivos de Desenvolvimento de Milênio.

O "IV Seminário Histórias de Roteiristas: Roteiro como dispositivo audiovisual" aconteceu de 28 e 29 de novembro de 2013. No universo em que os dispositivos tecnológicos parecem se espraiar, o roteiro ganha mais força como o cerne estrutural e semântico das ideias traduzidas audiovisualmente. O roteiro enquanto processo criativo é um manifesto em processo que define as regras internas e a dinâmica da peça audiovisual. No mercado multiplataforma o roteirista vai ocupando seus espaços. Como sabemos, a trajetória da valorização do roteirista é positiva em todo o mundo. Foi no reacendimento da cinematografia, no crescimento de canais de distribuição, de teleprogramas, da alta definição das TVs e dos formatos menores dos aparelhos móveis que o trabalho do roteirista foi e continua se consolidando, embora haja um caminho mais sólido a ser construído. Nessa edição, o trabalho "Transformação de conteúdo de livretos educacionais em videoaulas: a técnica do roteiro como condutor pedagógico" foi apresentado por Fred Izumi Utsunomiya e Fernando Berlezzi, no GT Dispositivos Audiovisuais, Indivíduo e Aprendizagem e apresentou um relato de processo de desenvolvimento de roteiro educacional e produção de uma série de vídeos sobre o tema educação financeira do qual participaram os autores. Na mesma edição os autores deste artigo, Prof. Dr. Célio Martins da Matta e Prof. Me. André Martins da Matta, apresentaram trabalho em GT.

No ano de 2014, o "V Seminário Histórias de Roteiristas: Cenas das interfaces com o mercado" foi realizado pelo Grupo de Pesquisa Núcleo Audiovisual - NAv; o Centro de Comunicação e Letras CCL; o Laboratório de Humanidades Digital LHuDi, da Universidade Presbiteriana Mackenzie UPM, o Grupo de Pesquisa Artemídia e Videoclipe, do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista (IA UNESP) e do apoio, presença e reconhecimento da nova associação Autores de Cinema e apoio do MackPesquisa. Nessa edição o autor Fernando Berlezzi participou do evento como membro da equipe organizadora e de comunicação. André Martins Da Matta (Mestrando em Artes UNESP), Célio Martins Da Matta (Doutorando em Artes UNESP) e Pelópidas Cypriano de Oliveira Pel (Prof. Dr. Livre Docente e orientador dos autores) apresentaram o trabalho "Artemídia: um roteiro para o aprendizado e as tecnologias do mercado (roteiro e criação)", na categoria artigos livres [não acadêmicos e publicados].

O "VI Seminário Histórias de Roteiristas: Entre Encanto e Conhecimento" foi realizado nos dias 17 e 18 de setembro de 2015 e evidenciou a atualidade, o crescimento do interesse profissional, dos estudos e pesquisas inerentes ao tema, uma movimentação que demonstra o valor que o roteiro e seu processo imprimem na obra audiovisual. Há um resgate à reorientação de valores tanto no que se refere ao pensamento audiovisual quanto os processos de produção e de comercialização que envolvem essa mídia. As particularidades do processo de criação do roteiro envolvem o conhecimento da linguagem do cinema (linguagem matriz do audiovisual contemporâneo), da dramaturgia para as telas, diversas áreas do conhecimento, dos próprios meios de veiculação e até mesmo de procedimentos técnicos que podem expandir ou limitar o processo. Dessa edição somente o autor Celio Martins da Matta participou apresentando o trabalho "Processo criativo: Roteiro de utilização de técnicas híbridas para execução de protótipos e modelos em cursos de Design Arquitetura e Arte".

O "VII Seminário Histórias de Roteiristas: No Ponto de Virada" aconteceu nos dias 5 e 6 de setembro de 2016. Os filmes, os livros, os contos se encerram no último frame, na última linha, no último ponto, mas as histórias nunca acabam, elas se perpetuam nas intertextualidades, nas mentes, nas novas criações, nas suas extensões, nas experiências vivas; elas evoluem - movimentos contínuos em ciclos espiralados. Como num seriado de diversos episódios, personagens vão, personagens chegam, fazem, desfazem, outros reagem, forças externas a eles podem intervir nas suas condutas e assim por diante; outros novos movimentos simultâneos e as reverberações de experiências passadas vão constituindo essa grande massa viva, as histórias dos roteiristas, as histórias que eles criam e as que eles vivem. No GT 6 - Diversidade nos Procedimentos Laborais em Roteiros, com a coordenação do Prof. Celso Figueiredo o autor Fernando Berlezzi apresentou o trabalho "O roteiro como condutor pedagógico para videoaulas e aulas presenciais". No mesmo GT, André Martins Da Matta apresentou o trabalho "Artemídia Learning: metodologia de diário de bordo e roteiro virtual". Os dois autores ainda participaram do painel temático "Concepção - Materialização" coordenado pelo Prof. Dr. Célio Martins da Matta.

O "VIII Seminário Histórias de Roteiristas: Confabulações Imaginárias" foi realizado nos dias 26 e 27 de setembro de 2017, reuniu pesquisadores e roteiristas para debater os roteiros audiovisuais, o que inclui os audiovisuais em movimento, os essencialmente visuais ou os essencialmente sonoros, para diversas mídias, telas e não telas (suportes), suas expansões, poéticas, suas objetividades, inserção

nas novas realidades e as confabulações próprias da criação, do mercado, da formação, dos agentes culturais, das pesquisas, etc. O autor Fernando Berlezzi apresentou duas comunicações no "GT 26-5 denominado Diálogos Pertinentes: Audiovisual e Educação" realizado sob Coordenação/ mediação: do Prof. Dr. José Estevão Favaro. Também apresentou o trabalho "A importância do roteiro de audiovisual no processo de ensino-aprendizagem", resultante de sua dissertação de mestrado (defendida em maio/2017), e a comunicação "O uso do código escrito do audiovisual (roteiro!) na educação" em parceria com a Doutoranda Helena Prates, originado de um projeto Mack Pesquisa sobre a aplicação da linguagem audiovisual. O autor Prof. Dr. Célio da Matta coordenou a "Mesa temática 8: C.M.M. - Concepção, Métodos e Materialização de projetos" que contou com a participação dos Mestres André da Matta e Fernando Berlezzi além de 07 alunos – graduandos do curso de Design, orientandos do Prof. Célio. As discussões contribuíram para o aprimoramento do trabalho apresentado, visando ingresso no Doutorado do autor Fernando Berlezzi.

O "IX Seminário Histórias de roteiristas: narrativas difusas em suportes sensíveis", realizado nos dias 27 e 28 de setembro de 2018, se atentou aos suportes da sensibilidade e da percepção do difuso das narrativas, quando diferentes tons de vozes sussurram suas histórias. Em 2018, contou apenas com a participação do autor Fernando Berlezzi e se deu na apresentação oral da comunicação que resultou em artigo denominado "Construindo o roteiro para podcasts educativos: relatando uma experiência de produção e uso de podcasts como recurso de apoio no processo de ensino-aprendizagem no ensino superior.".

O tema de 2019, não por acaso, num universo de amplas possibilidades, é o "Roteiro-X", que propõe a discussão acerca das múltiplas definições possíveis e cabíveis ao universo narrativo do contar histórias. Assim aconteceu o "10TH SCREENWRITERS' (HI)STORIES SEMINAR THE X-SCRIPT", entre os dias 15 e 17de outubro de 2019. Na edição comemorativa do décimo evento, os três autores apresentaram de forma sucinta os princípios do Grupo de Pesquisa C.M.M. - Concepção, Materialização e Métodos, reflexões e as produções neste trabalho intitulado "A formação do roteirista: relatando trajetórias de pesquisadores-roteiristas de 2009 a 2019" no GT 161 - Cinema e Caminhos da Ficção.

A formação do grupo C.M.M. - Concepção, Métodos e Materialização

Relatando a experiência acadêmica, a ideia central da formação do grupo C.M.M. - Concepção, Métodos e Materialização é a ajuda entre os participantes em prol do conhecimento acadêmico para que todos recebam e transmitam informações. De maneira sistematizada, cada qual relata sua experiência acadêmica e ouve as intervenções alheias.

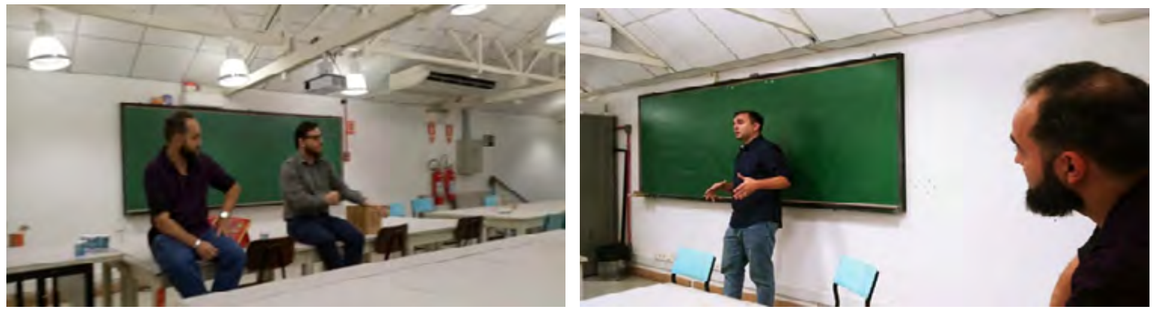
O sistema vem funcionando bem e está sugerindo a criação de um novo grupo de pesquisa (em processo de oficialização), que ainda não foi construído por motivos diversos, mas que se mostra atuante com a participação em eventos locais, regionais, nacionais e internacionais, entre os mais recentes, tais como: Seminário Histórias de Roteiristas (SP, 2009-2019), Semana Viver na Metrópole (Faculdade de Arquitetura e Urbanismo - Mackenzie SP, 2018), SeFCI2019 (Semana da Faculdade de computação e Informática - Mackenzie SP, 2019), Semana de Inovação Fatec Sebrae (SP, 2019), ABCIBER (Encontro Regional Centro-Sul da ABCiber - Associação Brasi-

leira de Pesquisadores em Cibercultura - FAPCOM-SP, 2019), WEBCURRÍCULO (Seminário Web Currículo - PUC-SP, 2019), EDUCERE (Congresso Nacional de Educação - PUC-PR, 2019), JIG (Jornada Internacional GEMInIS - UFSCAR-SP, 2018), INTERMÍDIA (Colóquio Internacional Escrita, Som, Imagem – UFMG-MG, 2019), CIANTEC (Congresso Internacional em Artes, Novas Tecnologias e Comunicação – SP, 2018) e WCCA (Congresso Mundial de Comunicação e Artes - Portugal, 2018 e Salvador, 2019) que ressaltam a questão interdisciplinar e contribuem com o objetivo de oficialização do grupo perante o CNPQ.

Figura 1 – Participação na Jornada Internacional GEMInIS

Fonte: Os Autores (2018)

Figura 2 – Participação na Semana Viver Metrópole (FAU-MACK)



Fonte: Os Autores (2018)

Figura 3 – Participação no Congresso Internacional em Artes, Novas Tecnologias e Comunicação

Fonte: Os Autores (2018)

Figura 4 – Participação no Encontro Regional Centro-Sul da ABCiber

Fonte: Os Autores (2019)

Figura 5 – Participação no Congresso Nacional de Educação

Fonte: Os Autores (2018)

A aplicação dos conceitos e as discussões do grupo em formação no evento, principalmente nas últimas edições, convergem para o entendimento de apresentações de projetos através de roteiro. A pesquisa em grupo analisa como exemplificar materialmente um roteiro de execução, procurando um roteiro para materialização e algumas vezes confabulando.

A grande perda na falta da possibilidade de montar essa mesa foi a preparação acadêmica para os orientandos do autor, que (como informaram) não tinham contato com eventos científicos apesar de cursarem muitas matérias consideradas científicas. Esse seria o momento ideal para que fossem colocados em contato com esse meio e para que o evento ficasse ainda mais conhecido.

Assim, a intenção seria que eles entendessem o funcionamento de um evento, participassem, tivessem seus horários, compromissos e escrevessem (a seu modo)

para publicar em parte seus textos.

Poderíamos discutir de forma a perceber que os artigos não estão completos em sua totalidade. Poderiam existir novas alterações? Sim. Mas, isso se deve à falta de experiência científica dos novos autores e à insegurança ao escrever inclusive sobre seus próprios projetos. Então o autor (doutor e orientador) procura dar a liberdade de escrita para não contaminar totalmente os trabalhos dos alunos e confere aos mesmos dias e momentos de correção, mas não altera o pensamento crítico e as condições momentâneas de cada um, preservando seu processo criativo.

O mesmo ocorre para os mestres que estariam nessa mesa sob tutela do autor. O mesmo tem liberdade de atuar para treinar suas orientações mesmo que sob supervisão.

O auxílio do autor orientador corre ainda a orientação sobre representação e expressão através de um conjunto de elementos artemidiáticos como desenhos conceituais, projetos, maquetes e animações.

Quando assimilados, esses conhecimentos nas mãos dos alunos são utilizados como ferramentas de materialização, facilitadores de representação de suas ideias e de seus processos criativos. Uma das ferramentas para a organização dessa representação seria o roteiro, assim como discutido nos eventos de 2014 e 2015.

No evento, foram estimuladas discussões sobre os roteiros apresentados e dados estímulos à construção de desenhos, modelagens, animações, entre outros, itens expostos muito frequentemente nas edições de 2012 e 2013.

Cada aluno é diferente e tem suas peculiaridades, mas sempre com uma vertente que pode ser inserida no processo projetual do Desenho Industrial (Design) e suas variantes.

Dentro de um evento como o Seminário de Roteiristas, tem-se o intuito de captar conhecimentos principais e ideias críticas de alunos variados e nos diferentes estágios acadêmicos e gerar novas discussões.

É interessante mostrar aos envolvidos que muitos trabalhos e suas execuções que permeiam conceitos misturados de arte, design e arquitetura demonstram dificuldades em suas materializações porque necessitam de testes laboratoriais e/ou empíricos.

Isso porque não tem acesso a todo o ferramental que necessitariam para o desenvolvimento completo de um trabalho. Dado o fato, é mais interessante procurar integrar conhecimentos para que um ajude o outro procurando ideias novas e integrando conhecimentos.

> A finalidade básica da leitura cultural é a procura, a captação, a crítica, a retenção e a integração de conhecimentos, e isto se faz, em primeiro lugar, pela procura das idéias-mestras, das idéias principais, também chamadas idéias diretrizes. (RUIZ, 1986, p.37)

A aplicação da Cibernética Pedagógica Freinetiana é uma das ferramentas utilizadas pelo grupo:

> A Cibernética Pedagógica possibilita, através de princípios científicos de comunicação e controle – portanto cibernético -, aperfeiçoar as relações entre dois sistemas; Sistema Docente (S. Do), aquele que pretende ensinar; e sistema Discente (S.Di.), aquele que deve aprender, sejam eles constituídos por seres humanos ou máquinas. (SANGIORGI, 1999)

A metodologia utilizada na coordenação da mesa é inspirada na prática da pedagógica freinetiana, nos processos de comunicação e controle da cibernética, no conceito de serendipidade que pode aliar conhecimentos anteriores, perseverança, inteligência e senso de observação. Isso pode ser observado no conjunto de textos resultantes dessa mesa temática, desde 2012.

Os alunos começam a se sentir mais à vontade no momento em que são tratados profissionalmente, item utilizado por uma vertente de Freinet. Esse método é utilizado pelo autor, que também organizou a mesa temática que pretende ser realizada na próxima edição do evento, em 2020.

Foram exemplificados para os alunos, fora do evento, os conceitos de materialização utilizados nos processos de doutoramento e mestrado de um dos autores que também agregam conhecimentos por serendipidade.

> Mas também é verdade que o mesmo poderá ter conhecimentos agregados por Serendipidade, (também conhecido como Serendipismo, Serendiptismo ou ainda Serendipitia, que é um neologismo que se refere às descobertas afortunadas feitas, aparentemente, por acaso), é que é interessante se entender que história da ciência está repleta de casos que podem ser classificados como serendipismo, então caso ocorra, o fato será também considerado e não descartado. (MATTA, 2011, p.117)

Muitas vezes, durante o evento de 2016, onde realizou-se a mesa temática, foram realizadas intervenções durante a apresentação dos projetos de cada aluno. Houve o intuito de estimular uma aceitação de novas intervenções realizadas por outros participantes em um roteiro já iniciado. Esse fato promoveu um ganho na maioria dos projetos, apesar de o trabalho inicial procurar seguir o roteiro ou projeto inicial.

Ainda é estimulado o conceito de grupo para que a análise e o conhecimento não sejam bloqueados. É como manter um conceito de rede.

> Tomando a continuidade do processo e a incompletude que lhe é inerente, há sempre uma diferença entre aquilo que se concretiza e o projeto do artista que está por ser realizado. Sabemos que onde há qualquer possibilidade de variação contínua, a precisão absoluta é impossível. (SALLES, 2008, p. 20)

Pode-se observar que a maior dificuldade é encontrar um limite para a criação, concepção e fechar a pesquisa para que se iniciem os testes empíricos e início/fim de materialização dos projetos.

Durante o evento, foi possível exemplificar que o processo de trabalho é a parte em que o pesquisador desenvolve seu produto final, em que 'processo' diz respeito a "uma série de ações sistemáticas visando um certo resultado" (ZAMBONI, 2006, p.67) e 'trabalho' é a "operacionalização material das ideias anteriormente acumuladas pela observação" (idem, p.67). É a fase em que o pesquisador procura chegar ao produto final a partir das ideias iniciais, das expectativas e das interpretações das observações.

Considerações

A discussão no evento estimulou a busca de novos itens (pós evento) estimu-

lando os alunos a criarem mais, serem mais críticos e desenvolverem seus trabalhos na busca de representar seus insights. Considera-se a análise e aplicações de dois binômios ponderados como indissociáveis: criativo-Racional e Conceituação-Materialização consolidados em mestrado, doutoramento e eventos científicos. Procura também meios de aplicar na prática essas análises artístico-científicas obtidas através de trabalhos e pesquisas com ateliês-laboratórios e materialização de insights criativos de maneira bidimensional ou tridimensional, agregando conhecimentos profundos em softwares, processos manuais e conceitos híbridos de produção e apresentação.

Até o momento pode ser notado que a atuação coletiva (em grupo) facilita a concepção e discussão de ideias e diminui a distância entre concepção e materialização. Durante os eventos de 2015 e 2016, os mestres Fernando e André conseguiram conversar com os alunos pós evento ajudando-os também com dados de pesquisa, não somente no ambiente de um evento científico. Desta maneira, o grupo pretende voltar ao evento na 11ª edição realizando novamente uma mesa temática sobre o tema.

Referências

BERLEZZI, Fernando Luis Cazarotto. Formação de professores de educação básica para uso de linguagem híbrida: a importância do roteiro de audiovisual no processo de ensino-aprendizagem. 2017. 163 f. Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2017. Disponível em: <http://tede.mackenzie.br/jspui/bitstream/tede/3269/5/Fernando%20Luis%20Cazarotto%20Berlezzi.pdf> Acesso em 10 de setembro de 2019.

DÁMBROSIO, O. (2012). Interface entre Ciência e Arte. Revista UNESP Ciência, 42 e 43.

DÁMBROSIO, O. (2015). Hibridismo: Aplicação em Arte. Revista UNESP Ciência, 42 e 43.

FREINET, Célestin. As Técnicas Freinet da Escola Moderna. Lisboa: Estampa, 1975 (Tradução de Silva Letra).

MATTA, Célio Martins da. Artemídia influente: Ateliê-laboratório nas interfaces Arte, Ciência e Tecnologia. 2016. 73 f. Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes, 2016. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/137975> Acesso em 10 de setembro de 2019.

MATTA, Célio Martins da. Artemídia: Processos e procedimentos no ateliê-laboratório do artista-cineasta. 2011. 125 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes, 2011. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/86986>. Acesso em 10 de setembro de 2019.

MATTA, Celio Martins da, DA MATTA, André. Artemídia: tecnologias que interferem na educação. In Revista Internacional de Aprendizaje en Ciencia, Matemáticas y Tecnología, Vol. 2, N. 1, 2015. Disponível em: <http://sobrelaeducacion.com/>

RUIZ, João Álvaro. Metodologia científica: guia para eficiência nos estudos. São Paulo: Atlas, 1986.

SALLES, Cecília. Redes da criação. Vinhedo: Horizonte, 2008

ZAMBONI, Silvio. A pesquisa em arte: um paralelo entre a arte e a ciência. São Paulo: Editores Associados, 2001.

Documentário 10léxicos: veja o mundo através dos olhos de um Disléxico. Disponível em: http://www.festivaldominuto.com.br/pt-BR/contents/41649. Acesso em 10 de setembro de 2019.

Cotidianos. Disponível em: http://www.kinoforum.org/curtas/2011/detalhe.php?c=27911&idioma=1. Acesso em 10 de setembro de 2019.

Psycho lover. Disponível em: http://www.kinoforum.org/curtas/2011/detalhe.php?c=27910&idioma=1. Acesso em 10 de setembro de 2019.

O valor do cult: referências culturais na série "Billions"

ADÉLIO GONÇALVES BRITO[1], MARCIO ALMEIDA RIBEIRO[2] E MARLON LUIZ CLASEN MURARO[3]

Resumo: Séries e seriados não são uma novidade. Podemos considerar que a literatura já se servia dos formatos muito antes de Horkheimer e Adorno cunharem o termo "Indústria Cultural", responsável pela proliferação desse tipo de narrativa. Assim como nos filmes e livros, existem aqueles produtos seriados que se tornam cult, ora por servirem como referência a outras produções, ora por se servirem de antecessoras como matéria-prima referencial. À exceção dos infelizes plágios, essa prática, além de ser usada pelos roteiristas para prestar uma justa homenagem a obras-primas das artes, faz com que, nas palavras de Umberto Eco, "fãs possam citar personagens e episódios como se fossem parte das crenças de uma seita, um mundo privado de seu próprio, um mundo sobre o qual se pode jogar jogos de quebra-cabeça e concursos de trivia, e cujos adeptos se reconhecem através de uma competência comum." Esse caminho está sendo trilhado por "Billions", da Netflix, série recheada de referências à literatura, música, filmes, entre outros segmentos culturais. O objetivo deste trabalho é mapear elementos usados pela série e avaliá-los à luz do postulado de Eco sobre cult, apoiado por autores de linguística e roteiro.

Palavras-chave: roteiro; série; Billions; cult; referência.

Abstract: Series aren't new. We might consider that literature used formats long before Horkheimer and Adorno coined the term "Cultural Industry", responsible for the proliferation of this kind of narrative. As in movies and books, there are those serial products that become cult, sometimes because they serve as references to other productions, sometimes because they serve as predecessors as a reference raw material. Except for the unfortunate plagiarism, this practice, in addition to being used by screenwriters to pay a fair tribute to masterpieces of the arts, makes, in the words of Umberto Eco, "fans can quote characters and episodes as if they were part of the beliefs of a sect, a private world of their own, a world about which one can play puzzle games and trivia contests, and whose adepts recognize each other through a common competence". This path is being trodden by Netflix's "Billions", full of references to literature, music, movies, among other

1 Mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUCSP. Publicitário e professor da Universidade Presbiteriana Mackenzie – adelio.brito@mackenzie.br
2 Mestre em Educação, Arte e História da Cultura pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Professor da Universidade Presbiteriana Mackenzie – márcio.ribeiro@mackenzie.br
3 Pós-doutor em Linguística Aplicada pela Universidade Cruzeiro do Sul. Doutor em Letras e Mestre em Comunicação e Letras, ambos pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Professor da Universidade Mackenzie – marlon.muraro@mackenzie.br

cultural segments. The aim of this paper is to map elements used by the series and evaluate them in the light of Eco's postulate on cult, supported by linguistic and script authors.

Key words: script; series; Billions; cult; reference.

A série (contém spoilers)

Diferentes dos filmes em geral, sejam curta ou longa-metragens, seriados e séries têm fragmentos da história total divididos pelos seus episódios, sendo que suas temporadas podem se estender por semanas, meses ou anos. Enquanto nos seriados as narrativas podem se desenvolver e se resolver num único episódio, nas séries cada episódio se conecta ao próximo, fazendo com que a ação se conclua ao longo de um período. Um bom exemplo de como encadear uma história e seus componentes ao longo de episódios é a série "Billions", cujas tramas por vezes se estendem por mais de uma temporada.

Lançada em 17 de janeiro de 2016 pela emissora de TV norte-americana Showtime, a série (atualmente, dividida em 48 episódios e quatro temporadas) narra o embate de proporções épicas entre Chuck Rhoades, o promotor público federal no estado de Nova York e chefe de uma força-tarefa que combate crimes do mercado financeiro, e Bobby Axelrod, um bem-sucedido bilionário, dono de uma das maiores empresas do segmento de investimentos.

Filho de uma tradicional (e abastada) família, Chuck Rhoades frequentou as melhores escolas e se formou em Direito em uma tradicional universidade. Sua ambição é de ascender a postos mais altos na política, por isso cultiva uma reputação ilibada, envergando uma personalidade austera e disciplinada. Ele chega pontualmente no escritório da promotoria ou em seus compromissos e é admirado por seus pares, superiores e subordinados. Quando não está trabalhando, está com a família: sua esposa Wendy e seus dois filhos. Sempre vestido num austero e muito bem cortado terno, Rhoades é a imagem da ética e da moral implacáveis. Na verdade, ele quer mesmo ser a imagem da justiça implacável.

Já Bobby Axelrod é de origem humilde. Nascido e criado em uma vizinhança pobre, "Axe" como é apelidado, teve que começar a trabalhar ainda criança para ajudar nas despesas da casa, ao mesmo tempo que estudava em uma escola pública. Ainda jovem, teve seus estudos financiados por um de seus patrões, que percebera seu talento para finanças. Depois de formado, passou a sócio de uma companhia de investimentos e, num golpe do destino, tornou-se único proprietário (renomeando-a de AxeCap), fazendo com que a empresa aumentasse seu capital exorbitantemente. Apesar do status de bilionário e dos seus gostos extravagantes (carros de luxo, mansões, jatinhos), Axelrod se veste de maneira simples (jeans e camiseta de banda) e é um ostensivo filantropo. Ele é tudo aquilo que um norte-americano médio sonha ser.

Um dos fatos mais interessantes é perceber que nenhum deles é um herói ou um vilão e que, apesar das virtudes apregoadas logo nos episódios iniciais da primeira temporada, Rhoades e Axelrod têm seus podres. Enquanto um tem hábitos pessoais incompatíveis com seu cargo, além de usar do poder do estado para atingir seus objetivos, o outro carrega uma sombria história sobre como enriqueceu inescrupulosamente às custas da tragédia de 11 de setembro de 2001.

Com o passar dos episódios e o avançar das temporadas (e remetendo a exemplos reais e contemporâneos), é possível assistir e comprovar que, em se tratando

da manutenção do poder ou sua destruição, não há limites. Ambos os protagonistas não economizam recursos e esforços nesse conflito, que algumas vezes os coloca no mesmo time, contra inimigos em comum, mas que sempre os devolve à rota de colisão original, arrasando com tudo e com todos no caminho.

Mas "Billions" não é apenas "Chuck Rhoades versus Bobby Axelrod". Esse embate cria também um vórtex destrutivo, que atrai outras personagens, tão arquetípicas quanto os protagonistas principais – igualmente densas e complexas – que, assim como Rhoades e Axelrod, se perdem nos terrenos pantanosos e desconhecidos que existem nos arredores da ética e da moralidade, enriquecendo ainda mais a trama. Wendy Rhoades e Lara Axelrod são um bom exemplo disso.

Esposa de Chuck Rhoades, Wendy é uma mulher bonita e bem-sucedida. Sempre vestida de maneira elegante e discreta, ela é uma psicóloga renomada, especialista em comportamento no trabalho. Surpreendentemente, trabalha como psicóloga na AxeCap, o que não impede que tenha um relacionamento harmonioso e equilibrado com Chuck. Em casa, é uma esposa e mãe dedicada e carinhosa. Mas quando fecha a porta do quarto, ela e seu marido assumem papéis diferentes do cotidiano: ela se transforma numa dominatrix e ele em parceiro submisso, numa relação sadomasoquista com direito a chicotes, algemas e roupas de couro.

Inicialmente, Wendy mantém o relacionamento com Axe num nível estritamente profissional, porém, à medida que a série avança, percebe-se que eles têm uma relação de amizade, mas nunca deixando seu casamento interferir. A consequência disso tudo é que Wendy passa parte do seu tempo tentando colocar panos quentes na contenda entre seu marido e seu empregador, não só em nome da manutenção do equilíbrio entre suas vidas pessoal e profissional, mas porque entende que ambos podem conviver e se beneficiar mutuamente. Consequentemente, sua personagem ao longo da temporada vai adquirindo uma importância crucial no desenrolar das ações.

Amiga de infância de Bobby, Lara Axelrod é a típica garota norte-americana: loira, olhos claros, rosto delicado e corpo esbelto. Da mesma forma que seu marido, se veste de maneira despojada, sem extravagância. Não fica claro se tem alguma profissão, pois a única coisa que faz é cuidar da família e das propriedades do casal. Se fosse um animal, Lara seria uma leoa, pois apesar da aparência bela e tranquila, ataca furiosamente qualquer um que ameace seu marido ou seus filhos, não medindo esforços para destruir quem quer que seja que esteja à sua frente.

Mas se engana quem acha que ela seja apenas uma dona de casa de luxo, ou uma simplória mãe de família. Lara sempre esteve ao lado de Axe, desde os tempos de "vacas magras" e o apoiou desde o início. Cada movimento dele na carreira era acompanhado de perto por ela, a ponto de nunca fazer nada sem consultá-la antes. Isso faz com que ela seja a única que sabe cada um dos movimentos de Axe, inclusive aqueles reprováveis que o tornaram bilionário às custas do ataque terrorista às Torres Gêmeas, onde funcionava a empresa que era sócio. Mas, no fundo, Lara é mais complexa do que aparenta, pois tem crises de consciência, associadas a um forte instinto de sobrevivência.

Outra personagem potencialmente arquetípica é Bryan Connerty, um advogado de origem humilde e braço direito de Rhoades na promotoria pública. Na verdade, ele é mais que isso: é o seu melhor aprendiz. Talvez porque nutra uma profunda admiração pela pessoa que Rhoades é e representa, o que faz com que Connerty se espelhe nele, desde a vestimenta até o vocabulário. Talvez por tentar com afinco absorver tudo que seu chefe é e faz, Connerty acaba por adquirir no pacote a sagacidade e

a implacabilidade de Rhoades, inclusive sua ambição. No decorrer da série, o assistente do promotor vai "colocando as mangas de fora" e se rebela contra seu chefe. Connerty quer ser aquele a quem sempre admirou, mesmo que para isso tenha que destruí-lo.

Assim como Rhoades, Axelrod tem seu fiel escudeiro: Mike Wagner. "Wags", como é conhecido por todos, é o funcionário mais antigo da AxeCap, por isso goza de privilégios na empresa que nenhum outro funcionário tem, além de ser o conselheiro mais confiável de seu chefe. Se Axelrod tem gostos extravagantes, Wags os tem peculiares e excêntricos, assim como seu temperamento. Além de comandar a equipe com mão de ferro, como se fosse um imediato num navio, ele tem uma dedicação incondicional a Axelrod, a ponto de não medir esforços pela empresa e seu chefe. Entretanto, apesar de sua liderança beirar a tirania, os funcionários têm um enorme respeito por ele, além de confiarem plenamente em suas decisões, pois Wags nunca erra.

Se Wags se dedica incansavelmente à AxeCap e seu proprietário, "Dollar" Bill Stearn tem o que se chama de "lealdade cega". Pode parecer que ele tenha o mesmo grau de intensidade do braço direito de Axelrod, mas "Dollar" Bill está mais para um cão de guerra. Ele está disposto até a se sacrificar pela empresa e pelo seu chefe, como fez em algumas vezes ao longo da série, chegando até a ser preso. Num primeiro olhar, a personagem parece ser apenas "músculos", mas por baixo desse verniz troglodita, "Dollar" Bill é frio e calculista, como um operador do mercado financeiro deve ser.

Chuck Rhoades tem sua própria "Dollar" Bill. Kate Sacker era estagiária da promotoria até ter seus talentos percebidos pelo promotor. Filha de uma tradicional família multimilionária, Kate tem uma trajetória acadêmico-profissional similar à do seu chefe, bem como sua ambição. É competente, inteligente, bonita e sedutora, usando essa combinação constantemente em favor da promotoria. Assim como Connerty, admira e se espelha e Rhoades, com a diferença que ela não quer destruí-lo, aparentemente por um senso de corporativismo, já que ambos são da mesma classe social e com origens parecidas.

É possível ocupar páginas e páginas deste trabalho com uma dezena de outras personagens igualmente ricas, como a prodígio Taylor Mason (autodefinida "não binária"), que se torna inimiga mortal de Axelrod depois de ter sido sua protegida, ou Chuck Rhoades Sr., o pai inescrupuloso do promotor que faz de tudo para fortalecer o seu legado e a carreira do filho, além de outras efêmeras, mas igualmente ricas e complexas. Entretanto, as que foram elencadas até aqui são mais que suficiente para a aplicação do artigo "'Casablanca': cult movies and intertextual collages", de Umberto Eco.

Mas, antes de partir para o texto de Eco, se faz necessário salientar que, a título de recorte, a análise feita será apenas da primeira temporada.

O texto de Eco

Em 18 de junho de 1984, Umberto Eco apresentou um trabalho sobre o cult no Simpósio Semiotics of the Cinema:The State of the Art, em Toronto, Canadá. Para ilustrar cada um dos conceitos postulados acerca do assunto, Eco escolheu o clássico de 1942 "Casablanca", sendo que o resultado foi o artigo "'Casablanca': Filmes

Cult e Colagens Intertextuais” 4.

Nesse artigo, Eco mostra que nada é novo e que tudo é retirado de algum lugar, seja de um livro, uma obra de arte ou uma música. Na visão do autor, “Casablanca” é uma obra que bebe de outras, ao mesmo tempo que serve como referência a outras, tornando-a um “clássico cult”, apesar da sua “realização estética muito modesta”, se comparada aos filmes de Eisenstein ou Antonioni, por exemplo. Entretanto, ainda de acordo com Eco, “é um ótimo exemplo de discurso cinemático”, já que é “uma mistura de cenas sensacionais amarradas juntas de forma implausível; seus personagens são psicologicamente incríveis, seus atores agem de um jeito maneirista”.

Mas, o que de fato faz de uma obra um cult para Eco? A essa pergunta, feita logo nos primeiros parágrafos do artigo, ele responde:

> O trabalho deve ser amado, obviamente, mas isso não é suficiente. Deve fornecer um mundo completamente equipado, para que seus fãs possam citar personagens e episódios como se fossem parte das crenças de uma seita, um mundo privado de seu próprio, um mundo sobre o qual se pode jogar jogos de quebra-cabeça e concursos de trivia, e cujos adeptos se reconhecem através de uma competência comum. Claro todos esses elementos (personagens e episódios) devem ter algum apelo arquetípico (...). 5 (ECO, 1985)

Ou seja, é óbvio que o culto a uma obra é motivado pela paixão (ou amor, mais especificamente). Atualmente, o fã, talvez até por estar inebriado pela produção, desmembra-a a ponto de perceber que cada elemento é importante isoladamente e tem uma trajetória própria, o que enriquece ainda mais a história. Isso faz com que surjam grupos de discussão em plataformas digitais, competições entre amigos e conhecidos a respeito de quem sabe mais sobre detalhes desconhecidos da obra, até a criação e divulgação de fanfics, com desenrolares paralelos à história original e compartilhadas junto às mais diversas teorias sobre a produção.

É interessante notar o quanto essa parte do postulado de Eco vai ao encontro do conceito de cultura de convergência de Jenkins, na medida em que temos a associação entre os três conceitos que definem este último na construção do culto: convergência das mídias, cultura participativa e inteligência coletiva6. Se até o advento das mídias sociais algumas produções se tornavam facilmente cult, mesmo sem a facilidade da internet móvel, atualmente os “jogos de quebra-cabeça e concursos de trivia”, bem como a “competência comum”, ocorrem e se espalham com muito mais facilidade, contribuindo para consolidar o caráter de cult de uma obra. Apesar disso, não é qualquer obra que se torna um.

Além disso, ainda de acordo com Eco (1985), um cult “não deve exibir uma ideia central, mas muitas” e “não deve exibir uma filosofia coerente de composição”. Isso para fortalecer a busca pela fragmentação da obra e percepção isolada dos elementos. Essa ausência de ideia central também contribui para que personagens complexas e elaboradas possam brilhar no enredo, enriquecendo mais a trama, mesmo que aparentemente incoerente no princípio.

Outra característica apontada por Eco acerca de uma obra cult é que ela

> [...] ainda deve exibir certas características textuais desde que, além do controle consciente do produtor, torne-se uma

4 Tradução livre do título original ’Casablanca’: cult movies and intertextual collages.
5 Tradução livre.
6 Este último, na verdade, um conceito de Pierre Levy que Jenkins usa para dar consistência ao seu.

> espécie de programa textual, um exemplo vivo de textualidade viva. Diante disso, o destinatário deve suspeitar que não é verdade que as obras são criadas por seus autores. Os trabalhos são criados por obras, os textos são criados por textos e, juntos, eles falam e se comunicam independentemente das intenções de seus autores. [7] (ECO, 1985)

Com isso, Eco mostra que mesmo os cults, aqueles que servem como inspiração a outras obras, também se inspiraram em algo antes. Entretanto, apesar de ele afirmar que "a literatura vem da literatura, o cinema também vem do cinema", o que mais se vê, principalmente de uns 20 anos para cá, são produções que vêm de mais de um tipo de fonte. Muitas vezes porque, para representar determinadas situações ou encarnar personagens peculiares numa mesma história, uma única obra não é o suficiente. Isso leva aos dois últimos conceitos abordados por Eco no que se refere ao cult.

Um é o de frames comuns, que são "estruturas de dados para representar situações estereotipadas, como jantar em um restaurante ou ir à estação ferroviária; isto é, uma sequência de ações que são mais ou menos codificadas pela nossa competência normal". Tais frames contribuem para trazer um pouco de realidade e distanciamento para a obra, ao mesmo tempo que trazem consigo fortes e reconfortantes referências, como de um saudoso seriado cancelado, um filme antigo ou mesmo um livro lido na juventude.

Essas referências remetem ao outro conceito, as molduras intertextuais, que por sua vez são "situações estereotipadas vindas da tradição textual anterior e registradas por nossa enciclopédia, por exemplo, o duelo entre o xerife e o vilão ou a situação narrativa em que o Herói luta contra o Vilão e vence". Cada obra tem as suas, retratadas diferentemente, contaminadas pelas características do formato e/ou do suporte. Combinadas numa única produção, garantem a riqueza de detalhes e complexidade necessárias a um cult.

De posse desses conceitos de Eco, torna-se possível partir para uma análise da série apontada no começo deste artigo, em que se busca elementos que corroborem com o seu potencial de se tornar uma obra cult.

O potencial cult em "Billions" (contém muitos spoilers)

Antes de entrar no aspecto do arcabouço referencial da série "Billions", faz-se necessário apontar dois aspectos que contribuem para que se tornem um cult em potencial. O primeiro deles é a trilha sonora, que ilustra de maneira primorosa cada um dos momentos críticos ou delicados da produção. Cada música, escolhida a dedo pelos produtores, é quase uma extensão com vida própria da cena.

É claro que isso é o mínimo que se espera de uma trilha sonora. Entretanto, essas músicas surgem logo após minutos de cenas sem qualquer apoio musical, além do fato de quase sempre serem responsáveis por combinações inusitadas, conferindo um contraste dramático entre as situações.

Um excelente exemplo é a escolha de Master of Puppets, da banda californiana Metallica. A música que fala de alguém que controla a vida e os movimentos de outro, como um titereiro, compõe a cena em que Rhoades, deliberadamente, provoca

7 Tradução livre.

Axelrod a perder a têmpera e desistir de um acordo, colocando-se em uma grave encrenca, como era desejado pela promotoria.

O outro aspecto é o dos títulos dos episódios que, de maneira simples e eficiente, resumem aquilo tudo que está por vir nos próximos cinquenta e poucos minutos. Short Squeeze, por exemplo, título do episódio IV, é um termo que se refere a uma manobra no mercado de valores, que induz investidores a venderem suas ações, valorizando demasiadamente seu preço ou fazendo com que caia vertiginosamente. Tal manobra foi feita por Rhoades para induzir Axelrod a abrir mão da prudência e se expor, comprando uma casa com preço muito além do que costuma declarar à receita federal.

As referências por sua vez foram organizadas em oito categorias principais, levando-se em consideração o assunto abordado na construção delas e a quantidade na composição de cada grupo. São elas:

Fatos Históricos – Todas as personagens gostam muito de ostentar sua erudição no campo da História. Afinal, ambos os lados, promotoria e investidores, trabalham com estratégia e riscos, sendo que levam à sério a máxima de Confúcio: se deseja prever o futuro, estuda o passado. O que acontece, na verdade, é que os fatos históricos servem como metáfora para reforçar algo dito pelas personagens, como no caso de Wags, que cita Catarina, a Grande8, para ilustrar a importância de se agarrar uma oportunidade assim que ela se apresenta.

Cinematográficas – Em se tratando de cultura pop, os filmes são riquíssimos em elementos metaforizadores, como é o caso da prisão de Dollar Bill pelos federais. Numa manobra para cercar Axelrod, a promotoria faz uma diligência à AxeCap. Ao surpreenderem uma clara prova de corrupção, Dollar Bill assume integralmente a culpa e, mesmo pressionado a entregar seu chefe, não o faz, gritando teatralmente enquanto luta contra as algemas "I'm Keyser Söze, motherf*****!"9.

Musicais – Como dito anteriormente, as músicas escolhidas para compor cada cena parecem ter sido escolhidas com base num modelo matemático sofisticado. Assim funciona, também, quando citadas num diálogo ou contexto. Um belo exemplo, que não é o de uma música em específico, mas de um estilo, é do diálogo entre Rhoades e sua assistente, Kate Sacker. No final do dia, Sacker entra no escritório de seu chefe para avisá-lo de que está de saída para assistir Don Giovanni. Espirituoso como sempre, Rhoades começa a descrever os citados no caso que está analisando, comparando-os a personagens de uma ópera bufa. Conclui sua fala perguntando se Sacker não gostaria de trocar Don Giovanni pela ópera bufa da promotoria.

Literárias – A variedade de personagens, bem como de seus gostos e preferências, faz com que esta categoria seja igualmente rica. De clássicos a contemporâneos, livros e seus trechos costuram os diálogos da série de forma mais que competente, como quando Axelrod fala com seus diretores sobre seus planos de evitar que seus funcionários se mudem para a concorrência. Sarcástico, Wags pergunta se uma solução ao estilo Misery, de Stephen King, faz parte desses planos. Na obra, a enfermeira eremita Annie Wilkes mantém em cárcere o escritor Paul Sheldon, até que ele reescreva o final de seu livro favorito, chegando ao extremo de amputar sua perna para que não fuja.

Cotidianas – Estas são as mais discretas das referências, o que as torna as mais sofisticadas, pois são coisas, como o próprio nome diz, do dia a dia. Aconse-

8 Princesa Sofia Frederica Augusta de Anhalt-Zerbst-Dornburg, ou Catarina II, casada com o Imperador Pedro III da Rússia, organizou um golpe de estado contra seu marido dias depois dele ascender ao trono.

9 Keyser Söze é o mítico criminoso do filme Os Suspeitos, de 1995. A personagem é conhecida por ser extremamente inteligente, frio e cruel, que nunca foi apanhado pela polícia, a ponto de pensarem ser apenas uma lenda, como o bicho-papão.

lhado a desistir da compra de uma suntuosa casa na praia, a título de não chamar a atenção da promotoria para si, Axelrod passa a se sentir acuado, condição que não combina com o seu espírito de predador financeiro. Mas, está consciente de que isso é estratégico para que continue operando impune. Ao chegar em casa, depois de um estressante dia, ele nota que o cão da família está amuado e encolhido num canto da cozinha. Quando pergunta à esposa o motivo daquilo, descobre que o animal havia sido castrado naquela manhã. Num momento de epifania, Axelrod percebe que estava na mesma situação de seu animal de estimação, decidindo que não se deixaria ser "castrado" pelo promotor.

Políticas – O pano de fundo da série faz com que esse tipo de referência seja quase que onipresente. Ainda mais nos EUA, em que a polarização entre democratas e republicanos é tradicional e antiga, gerando uma quantidade enorme de histórias. Ao ser informado pelo chefe sobre a dificuldade de prender Axelrod, por ser o retrato perfeito do sonho americano e da popularidade, Connerty cita o notório ex-governador de Nova Iorque, Eliot Spitzer, que teve sua gigantesca popularidade maculada por um escândalo sexual (que envolvia até prostitutas), fazendo com que a população exigisse que o nome do político fosse banido de qualquer endereço público, de placas de rua a monumentos. Para Connerty, se até Spitzer escondia algo, certamente Axelrod também teria algo que o comprometesse.

Esportivas – Metáforas esportivas são sempre bem-vindas nas histórias, principalmente daqueles esportes mais populares. Da mesma forma que Connerty comparou Axelrod a Spitzer anteriormente, em outro momento da série Rhoades compara o megaespeculador a Mike Tyson em seu auge, quando derrotava todos os seus oponentes com facilidade e rapidez, o que lhe garantia uma crescente popularidade.

Com conotação sexual – Apesar dos tempos atuais serem difíceis para esse tipo de recurso, as referências com conotação sexual vêm sendo usadas cada vez com mais frequência, principalmente como expressão de rebeldia e, principalmente, com humor. Talvez por conta da perseguição, seu uso é sutil e quase sempre seguido de alguma situação que desvie completamente a atenção do assunto, como foi o caso da conversa entre Axelrod e um funcionário que queria vender um conjunto de ações imediatamente, com medo de uma iminente queda brusca. Axelrod, que de maneira ilícita sabia exatamente qual evento (e quando ocorreria) derrubaria os preços no mercado, proíbe o funcionário de vender as ações, concluindo sua fala com a frase "Como sua esposa diz: 'continue nessa posição até eu estar satisfeita'", virando-se logo em seguida para cumprimentar amigos que não via há anos.

Conclusão

Assistir "Billions" é prazeroso. Em meio a tantas produções disponíveis que usam violência e sexo como atrativos, a série opta por usar um roteiro inteligente, sem maniqueísmos baratos, tampouco receitas politicamente corretas, tão em moda nos dias de hoje. Os diálogos afiados e atuações brilhantes, principalmente de Paul Giamatti e Damian Lewis, fazem com que ninguém sinta falta de efeitos especiais ou perseguições em alta velocidade.

Isso é o suficiente para fazer da série um cult? Umberto Eco, em seu artigo "'Casablanca': cult movies and intertextual collages", aponta algumas características de produções cult, apesar de existirem outros aspectos a serem considerados. Mas, seguindo apenas os postulados por Eco no texto usado neste artigo, pode-se

chegar a algumas conclusões.

Cada personagem é carregada de apelo arquetípico, ou seja, de imagens primordiais derivadas do imaginário do inconsciente coletivo: Chuck Rhoades é o burocrata inflexível; Bobby Axelrod é o capitalista inescrupuloso; Dollar Bill é o funcionário dedicado e leal; Lara Axelrod é a esposa dedicada à família; entre outros de iguais riqueza e complexidade.

A série, devido a essas personagens e elementos do roteiro em cada episódio, é um verdadeiro repositório de referências colecionáveis, das originais às inspiradas em outros materiais culturais, como pode ser visto nas páginas anteriores. Cada episódio pode ser desmembrado, a ponto de ser lembrado por partes isoladas, independentemente de seu relacionamento original com a série completa.

Apesar da ideia central de "Billions" ser o embate entre os dois protagonistas principais, os acontecimentos periféricos e dramas pessoais das outras personagens criam arcos tão fascinantes quanto a espinha dorsal da série. E o mais interessante disso tudo é que cada arco converge para o duelo entre Rhoades e Axelrod, deixando as coisas mais complicadas para qualquer um que esteja no raio da ação.

A textualidade de Billions é tão viva que parece que as personagens estão criando suas falas naquele momento, de improviso, sem apoio nenhum do roteiro, tamanha é a variedade de personas a cada episódio. Sem mencionar a quantidade de plot twists recorrentes, quando é possível presenciar a mudança brusca numa personagem a cada invertida de jogo de qualquer uma das outras. Além disso, o humor da personagem no momento influencia até o tipo de referência que usa em seus diálogos, inclusive suas fontes, que ora podem ser de livros, ora de filmes, entre outros.

Por fim, a série é composta de frames comuns, que podem ser contemplados em jantares em pizzarias, passeios no parque e conversas triviais de escritório, por exemplo, além de molduras intertextuais, principalmente quando se trata das disputas entre lados antagônicos, não necessariamente "bem" e "mal", "opressor" e "oprimido".

"Billions" certamente tem predicados e características para se tornar um cult contemporâneo. Ainda é cedo para dizer se a produção logrará êxito ou não. Entretanto, há que se reconhecer que o esforço empreendido por roteiristas, produtores e atores é digno de nota e que vale a pena ficar atento aos próximos episódios dessa empreitada.

Referências

ECO, Umberto. 'Casablanca': cult movies and intertextual collages. The University of Wisconsin Press Journals Divisions. Wisconsin, vol. 14, no. 2, issue 47, 3-12, 1985.

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

BILLIONS. IMDb. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt4270492/?ref_=ttmi_tt >. Acesso em: 9 nov. 2019.

Monstros no cinema: da obsessão à criação

PATRICIO DUGNANI[1]

Resumo: Partindo da questão de Francisco Goya, que o sonho da razão produz monstros, pretende-se observar a relação entre a constituição da representação do monstro no cinema e a obsessão da razão como produtora de irracionalidade, ou de monstros. Acredita-se que, nas metáforas fílmicas, é muito recorrente, principalmente em filmes de ficção científica, naqueles criados a partir da literatura gótica. Por causa dessa premissa é que se pretende verificar a constituição do monstro na cinematografia, com base nas obsessões humanas. Esta pesquisa será exploratória e bibliográfica e pretende-se utilizar como base teórica a visão do mal radical e do mal banal de Hannah Arendt (2007). Para fundamentar a partir da antropologia e dos estudos do imaginário, será levantada, do livro As Estruturas Antropológicas do Imaginário (2002), de Gilbert Durant, a observação do simbolismo dos regimes noturnos da imagem e as relações com a representação. De J. Jeha, do livro, Monstros e Monstruosidades na Literatura (2007), devido a sua análise da constituição da representação do monstro na literatura, pretende-se utilizar a visão sobre o monstro como metáfora do mal, do artigo com o mesmo nome, além de observar sua descrição analítica sobre a formação da representação do monstro, do livro Da Fabricação de Monstros (2009).

Palavras-chave: Monstro; Cinema; Obsessão; Medo; Representação.

Abstract: Starting from the question of Francisco Goya, that the dream of reason produces monsters, we intend to observe the relation between the constitution of the representation of the monster in the cinema, and the obsession of reason as producer of irrationality, or of monsters. It is believed that in filmic metaphors is very recurrent, especially in science fiction films, especially those created from Gothic literature. Because of this premise, it is intended to verify the constitution of the monster in cinematography, from the human obsessions. This research will be exploratory and bibliographical and intends to use as a theoretical basis the vision of the radical evil and banal evil of Hannah Arendt (2007). Based on anthropology and imaginary studies, Gilbert Durant's book "The Anthropological Structures of the Imaginary" (2002) will be drawn from his observation of the symbolism of nocturnal regimes of the image and relations with representation. From J. Jeha's book, Monsters and Monstrosities in Literature (2007), due to his analysis of the constitution of the representation of the monster in literature, it is intended to use his view on the monster as a metaphor of evil, his article

1 Doutor em Comunicação e Semiótica. Universidade Presbiteriana Mackenzie. patricio@mackenzie.br

with the same name , besides observing its analytical description on the formation of the representation of the monster, of the book of the Manufacture of Monsters (2009).

Key words: Monster; Movie; Obsession; Fear; Representation.

Introdução

O sonho da razão produz monstros.
Francisco Goya

Francisco Goya desenvolveu em 1799 uma série de 80 gravuras em metal que nomeou como "Caprichos". Nessas gravuras o artista espanhol criou representações satíricas da sociedade espanhola. Dessas gravuras, uma chama a atenção particular, pois apresenta, além da representação visual de um homem encostado em uma mesa, cercado por morcegos, aves noturnas e um gato, a frase "El sueño de la razón produce monstruos", que traduzindo ficaria: "O sonho da razão produz monstros".

Nesse sentido essa frase servirá de mote para iniciar esta análise, a qual pretende verificar a constituição do monstro na cinematografia, a partir das obsessões humanas. Embora muitos dos filmes destacados tenham suas histórias provindas da literatura, principalmente a ficção gótica dos séculos XVIII e XIX, neste texto serão observados aqueles que foram traduzidos para a linguagem visual do cinema.

Esse debate surge de uma controvérsia na interpretação da frase de Goya: Primeiro, será que o artista espanhol queria dizer que quando a razão sonha, ou seja, quando a consciência adormece, quando deixa de ser regida pelo pensamento racional, essa falta de vigilância poderia possibilitar a produção, a reprodução, a proliferação de monstros? Ou seja, nesses momentos de adormecimento da razão, as ações inconscientes se avolumam, possibilitando o surgimento de um humano instintivo, movido mais pelas reações do que pelas ações políticas (ARENDT, 2004; DUGNANI; SOUZA; REIS, 2018)?

Ou será que Goya queria dizer que quando a razão sonha, ou seja, quando se liberta das amarras criadas pelo próprio pensamento racional, ela produz monstros?

Finalmente, será que Goya, quando afirma que o sonho da razão produz monstros, não está se referindo ao sonhar da razão. Ou seja, quando a razão sonha, liberta o seu querer, podendo levar o sonhador a ultrapassar os limites da própria razão que defende. Nessa última hipótese, percebe-se que esse sonhar com a razão pode se tornar um querer tão impulsivo, transformando-se em obsessão e produzindo monstros.

Na impossibilidade de responder essa questão, que não é o cerne deste debate, ela servirá, como dito anteriormente, de mote. Sendo assim, a terceira hipótese de interpretação é que será o fio condutor desta argumentação que pretende observar a relação entre a obsessão e a criação de monstros na cinematografia moderna.

Partindo da questão de Francisco Goya, que o sonho da razão produz monstros, pretende-se observar a relação entre a constituição da representação do monstro no cinema e a obsessão da razão como produtora de irracionalidade, ou de monstros. Acredita-se que, nas metáforas fílmicas, é muito recorrente, principalmente em filmes de ficção científica, um enredo onde um guardião da razão, por exemplo um cientista, devido a um querer impulsivo, que visa solucionar racionalmente os problemas da humanidade, parte de um objetivo positivo e acaba gerando um efeito contrário,

um negativo. Nesse caso, o efeito negativo é gerado por sua obsessão pela solução positiva aos males que afligem o humano: como a morte, ou a doença. O desenvolvimento de uma obsessão em relação à própria razão que defende, acaba produzindo, assim, as tais monstruosidades. Esta receita é uma boa fórmula para o desenvolvimento de um filme de monstro: um guardião da razão, obcecado pelas potencialidades de sua ideia, acaba produzindo um monstro, o qual passa, com sua irracionalidade, a violentar a população. Isso quando o próprio guardião da razão não se torna o monstro, transformando-se, assim, no algoz da racionalidade tão defendida por ele. Por causa dessa premissa é que se pretende verificar a constituição do monstro na cinematografia, com base nas obsessões humanas.

Esse parece um bom roteiro, contudo não é nada original, podendo-se elencar uma grande quantidade de filmes e personagens que seguem essa estrutura narrativa: "Dr. Jekyll e Mr. Hyde" (1931), "Frankenstein" (1931), "A Mosca da Cabeça Branca" (1958), "O Homem Invisível, Fausto" (1926). Além destes, inspirados em livros clássicos, pode-se encontrar essa estrutura, mesmo em produções mais contemporâneas, e em filmes inspirados em quadrinhos, como do personagem de Stan Lee, o Hulk (2003), que nasce da obsessão do Dr. Bruce Banner, ou o filme do Lanterna Verde (2011), em que o personagem Parallax se torna o vilão destrutivo, por tentar controlar o medo, para proteger a humanidade. Realmente Goya estava correto: "O sonho da razão produz monstros".

Esta pesquisa será exploratória e bibliográfica e pretende-se utilizar como base teórica a visão do mal radical e do mal banal de Hannah Arendt (2007). Para fundamentar com base na antropologia e nos estudos do imaginário, será levantada, do livro As Estruturas Antropológicas do Imaginário (2002), de Gilbert Durant, a observação do simbolismo dos regimes noturnos da imagem e as relações com a representação. De J. Jeha, do livro, Monstros e Monstruosidades na Literatura (2007), devido a sua análise da constituição da representação do monstro na literatura, pretende-se utilizar sua visão sobre o monstro como metáfora do mal, de seu artigo com o mesmo nome, além de observar sua descrição analítica sobre a formação da representação do monstro, do livro Da Fabricação de Monstros (2009).

Sendo assim, dando continuidade às pesquisas da relação entre meios de comunicação e sociedade, realizados a partir dos estudos desenvolvidos no grupo de pesquisa, inscrito no CNPq, LISEM (Linguagem, Identidade, Sociedade - Estudos sobre Mídias) este artigo pretende observar a relação entre a constituição da representação do monstro no cinema e a obsessão da razão como produtora de irracionalidade.

Toma-se como método desta análise a busca em revelar os epistemes, os discursos que compõem o pensamento de determinada sociedade, para apresentar o pensamento de uma época, como descreve Foucault, em seu livro As Palavras e as Coisas (1990), como sendo uma Arqueologia do Saber.

Do monstro

O minotauro é o senhor ou escravo do labirinto?

Pedro Navarro

Afinal, o que é o monstro e o que ele representa?

Tradicionalmente o monstro está ligado à parte negativa, ao que Durand

(2002) chamaria de regime noturno. O monstro representa o mal, a escuridão, a deformação, o vilão, o vício, a violência, mas também o instintivo, o reativo, o animalesco e aquilo que representa algo que está fora do campo do natural: o sobrenatural. Ou seja, o monstro está em contradição com as forças do bem, representadas pela virtude, pela coragem, pela fortaleza, pela prudência, pela luz pela razão, por tudo aquilo que se aproxima do natural. Haja vista que esse natural se assemelha à visão clássica da natureza, relacionada ao equilíbrio, harmonia, simetria e proporção. Ou seja, a natureza do bem, a natureza perfeita, por fim, uma natureza idealizada, não real.

Dessa maneira, o monstro é um signo, uma representação cultural e social, não uma força da natureza. O monstro é um discurso e, parafraseando Roland Barthes, do livro Mitologias (1999), o monstro é uma fala, é um mito, podendo-se compreendê-lo como uma ideologia. O monstro é um discurso cultural e moralizante. E como discurso, como representação, o mito, para Durand (2002) já carrega em si uma busca de racionalização dos fenômenos: "O mito é já um esboço de racionalização, dado que utiliza o fio do discurso, no qual os símbolos se resolvem em palavras e os arquétipos em ideias" (DURAND, 2002, p.63).

A feiura do monstro, por exemplo, sua deformação física e/ou moral torna-se um discurso moralizante, até mesmo um alerta, um aviso. Torna-se um aviso do que pode acontecer com quem romper os limites das relações sociais, morais e culturais, ou mesmo naturais. Para Jeha (2007, p.20), o "monstro é um estratagema para rotular tudo que infringe esses limites culturais".

Por isso o monstro está relacionado ao mal e condenado a uma existência à margem das relações naturais, à margem do convívio com os outros. Jeha (2007) observa sobre Santo Agostinho que, ao ser privado do bem, os seres estariam condenados, como os monstros, a uma não existência. "Agostinho se debateu com o problema do mal e propôs que este é uma privação do bem e, como tal, só pode ter uma não existência" (JEHA, 2007, p.10).

O monstro assim como o mal torna-se um agente moral dos seres humanos: O mal, então, é necessariamente predicado na existência de seres humanos como agentes morais (JEHA, 2007, p.15). Dessa forma o mal é, também, uma representação social, não natural e, segundo Arendt (2004):

> O homem não é apenas um ser racional, ele também pertence ao mundo dos sentidos, que o tentará a se render às suas inclinações em vez de seguir a razão ou o coração. Por isso, a conduta moral não é natural, mas o conhecimento moral, o conhecimento do certo e do errado, é. (ARENDT, 2004, p.126)

Com isso a representação do monstro assim como o discurso do mal são mitos. Mitos, como dito anteriormente, de acordo com Barthes (1999), são falas, discursos: "agentes morais" (JEHA, 2007, p.15). Sendo assim, agindo em concordância com os valores morais, como o negativo que deve ser evitado, tanto o monstro como o mal tornam-se ideologias. Conjunto de ideias que acabam por normatizar comportamentos e mesmo a moral.

Sendo ideologias, também, de acordo com Barthes (1999), podem ser naturalizadas. A naturalização da ideologia, ou do mito (para Barthes os dois conceitos guardam certa semelhança) ocorre quando uma ideologia, que se constitui histórica e socialmente, acaba por ser vista como um fenômeno natural, ou seja, quando se observa a ideologia, a sociedade e seus discursos, como algo biológico, genético, en-

fim, hereditário. Entendendo-se esse conceito, observa-se que a naturalização acaba por deturpar o significado e as características histórias, dinâmicas e mutáveis dos conceitos e ideias originadas no âmbito da cultura e da sociedade. A naturalização acaba por imprimir um caráter de estratificação, de solidez às representações sociais, pois se fossem advindas da natureza, essas representações seriam determinadas biológica, geneticamente, dessa forma tornando-se imutáveis. Nesse sentido as ideologias são constituídas no berço da alteridade, através das relações sociais. Concordando com Clifford Geertz (2008), quando ele afirma que a cultura é um sistema simbólico no qual o humano atribui significados, essa atribuição de significados, que se dá socialmente, também interfere na constituição da ideologia. Dessa forma a ideologia, o mito, o discurso são históricos, sociais, culturais. Como o mal e o monstro são mitos, eles são, também, ideologias, logo, seu discurso cumpre uma função social, muitas vezes, senão todas, moralizante.

Sendo o monstro e o mal mitos, ideologias com função moralizantes, eles tornam-se capazes de interferir com o comportamento humano e, consequentemente, com toda organização da sociedade. Logo, com a naturalização do monstro e do mal, a sociedade ganha uma arma potente e, ao mesmo tempo, perigosa. Potente quanto ao seu poder de conciliar opiniões, reunir grupos, fortalecer laços sociais de uma comunidade; perigosa quando cria estereótipos a serem seguidos, onde qualquer desvio de comportamento pode ser considerado uma monstruosidade e, sendo considerado monstruosidade, é confundido com o mal, considerado elemento digno de repreensão, mesmo que violenta. Afinal, aos desvios, a punição; ao monstro, a destruição. Ou seja, quando se naturaliza o modelo do monstro, qualquer desvio pode significar, para o humano, a necessidade de uma intervenção, mesmo violenta, para reparar o desvio e fazer retornar a situação para uma perfeição idealizada, não necessariamente real. E esse perigo, já sentido pela humanidade em outros tempos, como nas visões deterministas, evolucionistas, ou fascistas, acaba por se tornar hegemônico, simplista, produzindo violência contra tudo que possa ser considerado um desvio. O mal e o monstro são considerados “desvios” (JEHA, 2007, p.21).

Nesse sentido o monstro como discurso, como mito, como ideologia, é essa representação que catalisa as atenções e pode promover as mais diferentes reações e, assim como o mal, é utilizado como um discurso moralizante pela sociedade, um discurso fundador das relações humanas.

Da obsessão: o monstro é um duplo, um desvio

A literatura gótica é uma das principais fontes inspiradoras dos filmes de terror, constantemente observa-se a atuação de um monstro muito específico, e que interessa a este artigo: o monstro que nasce da obsessão humana.

Entende-se a literatura gótica, com o conceito descrito por Júlio França (2016), como um tipo de narrativa que aparece no século XVIII, a partir de romances de escritores como Horace Walpole, e que tem como uma das grandes representantes Mary Shelley, com seu livro Franknstein ou o Prometeu Moderno, no ano de1818. Nessa literatura, segundo França (2016), destacam-se três características constantes: “o locus horribilis, a personagem monstruosa e a presença fantasmagórica do passado” (FRANÇA, 2016, p.2492).

> Através de seus temas e de suas figuras recorrentes, de suas convenções e de seus maneirismos, a literatura gótica conso-

lidou-se como uma tradição artística que codificou, por meio de narrativas ficcionais, um modo de figurar os medos e de expressar os interditos de diversos grupos sociais. Um de seus principais traços distintivos – a exploração de categorias estéticas negativas, como o sublime terrível da tradição burkeana, o grotesco, o trágico, o melodramático, o art-horror etc. – é resultado direto da visão moderna de mundo que lhe enforma, isto é, o que chamamos de Gótico é a consubstanciação de uma percepção de mundo desencantada em uma forma artística altamente estetizada, convencionalista e simbólica. (FRANÇA, 2016, p.2492)

Observa-se, porém, nessa literatura gótica e nos filmes inspirados nela, a presença muito frequente de uma obsessão no comportamento do personagem criador do monstro, que acaba por criar a criatura. Essa obsessão produtora de monstros, que provém muitas vezes do sonhar da razão da personagem – como na história do Dr. Franknstein – surge, constantemente, na verdade, de um medo: medo da morte, da doença, do envelhecimento, da loucura... Esses são sentimentos que impulsionam os personagens a desenvolver um comportamento obsessivo. Esse comportamento obsessivo se manifesta indiretamente a partir de um medo, no entanto, é busca de uma cura para esses males da humanidade que acaba por criar uma monstruosidade. Essa monstruosidade é, principalmente, criada pela busca da cura, pois o criador, em nome do bem, em nome dessa busca, acaba por romper com os limites da natureza. Nesse sentido, o rompimento com as regras que regem natureza, dita perfeita, é que acabam por gerar a criatura. Ou seja, movido pela obsessão, incentivado por uma "ciência sem controle" (JEHA, 2007, p.23), o criador acaba criando a criatura, um ser que nasce e demonstra características que vão além do natural. Dessa forma, o criador, em busca do bem, cria o mal, apresentando um fenômeno sobrenatural.

> Todos eles [Dorian Gray de Oscar Wilde, Frankenstein de Mary Shelley, Dr. Moreau, Homem Invisível, Dr. Jekyll e Mr. Hyde de Stevenson2] são metáforas da degenerescência humana e, assim, da essência do humano, que, como nos ensinam Leopardi e Bataille, é o próprio mal. Entre esses cinco mitos modernos, Frankenstein e a sua Criatura, que são o duplo um do outro, se destacam como uma metáfora dos males decorrentes do Iluminismo, de uma família disfuncional, da reprodução assexuada e, por fim, da ciência sem controle. (JEHA, 2007, p.23)

Portanto, criador, pela sua obsessão, pela sua desobediência em relação às leis da natureza, e criatura, apenas pelo seu nascimento sobrenatural, fazem parte, como em um sistema orgânico, da monstruosidade criada. Sendo assim, criador e criatura, na literatura gótica e nos filmes oriundos desses textos, são um duplo. O monstro é um duplo. O criador é um duplo, ambos são um espelho, um reflexo. A obsessão de um reflete a monstruosidade do outro, e vice-versa. São ao mesmo tempo objeto e fenômeno. Muitas vezes o monstro convive internamente no criador e externamente na criatura, como no caso de Franknstein, ou de Dr. Jeckill e Mr. Hyde. O monstro interno é a obsessão, o externo é o horror criado pela aparência da criatura, e pelos atos praticados por ela. Mas criador e criatura se complementam. O criador inventa o monstro, assim como o monstro reinventa o criador.

Há um monstro em cada indivíduo, ou a possibilidade de um. Esse monstro

2 Anexado pelo autor da pesquisa.

enclausurado no interior do humano, contido pela alteridade, pela socialização do sujeito através de processos culturais, a qualquer momento pode se libertar, produzindo efeitos desastrosos. Esse é um bom enredo para um filme, ou uma análise interessante para o momento contemporâneo. Muitos são os monstros sendo criados, frequentemente, em nome de um bem maior. Essas ideias obsessivas podem gerar monstros a qualquer momento.

> Talvez a caracterização mais sucinta da época que começa com a Primeira Guerra Mundial seja a famosa frase atribuída a Gramsci: "O velho mundo está morrendo, e o novo mundo luta para nascer: agora é o tempo dos monstros. (ZIZEK, 2011, p.13)

Jeha, descrevendo os possíveis conceitos de monstros, em seu livro Monstros e Monstruosidades na Literatura (2007), descreve que, diferente dos gregos da antiguidade em geral, Aristóteles entende o monstro como um desvio, não uma punição, nem uma ofensa à natureza.

> Ao contrário da maioria dos gregos, Aristóteles considerava o monstro não o resultado de uma punição divina para faltas humanas, mas sim uma questão do estágio em que o conhecimento estava. Para o filósofo, o monstro não era uma ofensa contra a natureza, mas simplesmente um desvio do que nela usualmente ocorria. (JEHA, 2007, p.21)

Nesse sentido, para este artigo, o monstro é um desvio. Mas como a criatura e o criador são um duplo, como dito anteriormente, a obsessão do criador, ou do cientista é um desvio da natureza, que acaba por gerar a criatura, o monstro. Todo desvio do natural, nessas obras de ficção acabam se encaminhando para a criação de algo além do natural, ou seja, sobrenatural.

No caso de filmes de ficção, principalmente os inspirados na literatura gótica, como Franknstein, Dr. Jeckill e Mr. Hyde, Dr. Moreau, o monstro é forjado a partir de alguma obsessão de seu criador, obsessão impulsionada por um medo: da morte, da dor, da degradação. Esse desvio da natureza acaba criando as monstruosidades, o mal, mas geralmente nascem da busca do bem, a procura de criar um mundo perfeito, um mundo dominado pela razão. Um mundo perfeito, sem doenças, sem a morte, é um mundo que cria um desvio em relação às leis da natureza e essa obsessão pela perfeição gera as monstruosidades. A obsessão pelo bem acaba criando o mal.

Esse desvio da razão, esse sonhar com a perfeição cria os desvios da natureza e, segundo Jeha (2007), os desvios estéticos. O monstro é representado por esse desvio estético e científico. Desejado obsessivamente por seu criador, a criatura é "rejeitada" depois, pois se transforma em algo que se distancia do natural.

> A Criatura representa um objeto desejado, mas logo rejeitado por se desviar dos padrões estéticos, produzindo, assim, aquela variação que define o monstro como uma diferença que destrói toda possibilidade de uma explicação genética. (JEHA, 2007, p.24)

Levando em consideração a argumentação deste artigo, a representação dos monstros no cinema, principalmente em filmes inspirados na literatura gótica do século XVIII e XIX, acaba por se desenvolver a partir de um esquema de três etapas. Na primeira etapa surge o medo, que acaba sendo entendido como o mal. Na segunda etapa a busca insana em sanar esse mal, restaurando o bem, acaba por se tornar uma

obsessão, e esta leva o criador a romper os limites da natureza, através de uma "ciência sem controle" (JEHA, 2007, p.23). Por fim, na terceira etapa, o criador acaba criando um mal maior, uma criatura além do natural, além da própria razão, um ser sobrenatural. Essa criatura acaba rejeitada, mas não sem antes consumir seu criador. Nesse sentido, quem é o monstro, criador ou criatura? Na verdade, ambos. O monstro é um duplo, sendo assim, a sua existência monstruosa não surge com sua criação, mas desde sua imaginação por seu criador. O monstro já existe, nos filmes de ficção, assim como na literatura que é sua inspiração, desde o momento do medo primordial, como da obsessão em lutar contra esse medo, que motiva seu criador. Por isso, a representação do monstro provém de três conceitos: do medo, da obsessão e do desvio.

Considerações

A representação do monstro nos filmes, principalmente naqueles inspirados na literatura gótica dos séculos XVIII e XIX, nasce, com certa frequência, de três princípios: de um medo humano, da obsessão do criador em eliminar esse medo, e do desvio da natureza que essa jornada acaba por instaurar. Nesse sentido, essas monstruosidades nascem da irracionalidade do sujeito, do desejo incontrolado, de uma obsessão. Embora a vontade de instaurar o bem, em detrimento do mal, parta de patamar bem racional, como a própria ciência, a obsessão acaba por criar um desvio, que leva, no caso dos filmes, o personagem para sua derrocada, para um fim trágico. Foi assim com o Dr. Franknteín, com o Dr. Jeckill, com o Dr, Moreau e com outros personagens que acabaram se desviando da natureza. Esse desvio que cria o monstro não é uma exclusividade do cinema, ou dos livros, até mesmo nas histórias em quadrinhos do século XX, monstros foram criados de uma obsessão, de um desvio da natureza. Como exemplo pode-se citar o caso do cientista Bruce Banner, transformado no monstro Hulk, personagem criado por Stan Lee e Jack Kirby, que teve a sua primeira aparição em 1962. Além de Alec Holand, transformado no Monstro do Pântano, personagem criado por Lein Wein e Berni Wrightson que teve a sua primeira aparição em 1971.

A representação do monstro pode suscitar diversas metáforas que representariam o lado obscuro do ser humano, libertado pelo medo, pela obsessão em sanar o medo com a razão, e do desvio provocado por essa trajetória. Sendo assim, esse personagem, o monstro, que representa muitas vezes o mal, a irracionalidade, a escuridão, o sobrenatural, o vício, acaba por povoar o imaginário do ser humano, ganhando, em toda sua história, um espaço de destaque, principalmente pela frequência com que ele parece em todas as formas de expressões humanas: na literatura, no cinema, nas lendas, na história em quadrinhos, ou seja, em toda dimensão simbólica humana.

No entanto, de maneira muito recorrente, principalmente na literatura gótica, ou nos filmes de ficção inspiradas nela, o monstro nasce do sonhar da razão, da idealização extrema dessa razão, da busca de uma perfeição que vai além da natureza, do biológico e do genético. Essa obsessão pela instauração de uma razão, que representaria o bem absoluto, acaba por criar sua antítese, o mal. Nesse sentido, essa busca obsessiva de uma perfeição acima do natural, acaba por criar o monstro, o sobrenatural. Sendo assim, nos filmes de ficção e pode-se dizer que na realidade, principalmente na contemporaneidade, muitos monstros estão sendo criados, a partir

do sonhar da razão. Então, desde o século XVIII, Francisco Goya já havia percebido que "o sonho da razão produz monstros".

Referências

ARENDT, H. Algumas Questões de Filosofia Moral. In: Arendt, H. Responsabilidade e julgamento. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

BARTHES, R. Mitologias. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.

DUGNANI, L. A. C.; SOUZA, V. L. T.; REIS, E. C. G. Psicologia da Arte: fundamentos e práticas para uma ação transformadora. (2018). Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/estpsi/v35n4/1982-0275-estpsi-35-04-0375.pdf. Acesso em: 03/04/2019.

DUGNANI, P. O Ódio, o Mal Radical e a Mídia: O Azul, o Vermelho e a Intolerância Constante nas Redes Sociais. Disponível em: http://anais-comunicon2016.espm.br/GTs/GTPOS/GT4/GT04-PATRICIO_DUGNANI.pdf. (2016). Acesso em: 24/05/2019.

DURAND, G. As Estruturas Antropológicas do Imaginário. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

FOUCAULT, M. As Palavras e as Coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

FRANÇA, J. O Gótico e a Presença Fantasmagórica do Passado. Disponível em: http://www.abralic.org.br/anais/arquivos/2016_1491403232.pdf. Acesso em: 29/06/2019.

GEERTZ, Clifford. Interpretação das Culturas. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

JEHA, J. Monstros como Metáfora do Mal. In: JEHA, J. (org.). Monstros e Monstruosidades na Literatura. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007.

ZIZEK, S. Primeiro como Tragédia, depois como Farsa. São Paulo: Boitempo, 2011.

Norman Bates e sua evolução construtiva: do filme para a série

LUCIANA DE ALMEIDA PEREIRA JORDÃO

Resumo: Na última década a demanda por séries de TV vem crescendo acima da oferta e, com isso, surge a necessidade de compreensão de suas especificidades por parte de roteiristas. O primeiro e mais óbvio aspecto que diferencia os filmes das narrativas seriadas está em sua duração. Enquanto no cinema o tempo médio é de menos de duas horas, uma série como "Bates Motel" (Criação: Anthony Cipriano, Carlton Cuse, Kerry Ehrin. EUA: American Genre Film Archive, Kerry Ehrin Productions, Universal Television, 2013-2017) alcança os 2141 minutos. Partindo desta característica, propõe-se que essa diferença no tempo disponível para a construção da protagonista permite a criação de uma personagem mais complexa, como o são as próprias narrativas do início do século XXI. De forma a desenvolver tais argumentos e melhor delimitá-los, será analisada a evolução da personagem Norman Bates na série acima citada, comparando-a com a protagonista de "Psicose" (Título original: "Psycho". Direção: Alfred Hitchcock. EUA: Shamley Productions, 1960). Acredita-se que estudar a construção da personagem em cada um dos meios seja enriquecedor para a compreensão desse marco divisório na história da televisão e para o estudo do audiovisual contemporâneo. Do ponto de vista da narratologia, a personagem é condutora de toda ação, o que no audiovisual adquire um peso ainda maior, já que não se tem acesso tão direto aos pensamentos, sentimentos e intenções das personagens, como na literatura. A ação, muito mais do que diálogos ou texto em off, é a base da linguagem clássica cinematográfica, trazendo relevância para o estudo da personagem.

Palavras-chave: Personagem; Narrativa Seriada; Narratologia; Cinema; Série de TV.

Abstract: In the last decade, TV series' demand has been growing above the supply and, with it, the necessity of comprehension of its specificities by the screenwriters. The first and most obvious aspect that sets films apart from serial narratives is their length. While in the movies the average time is less than two hours, a TV series like "Bates Motel" (Creation: Anthony Cipriano, Carlton Cuse, Kerry Ehrin. USA: American Genre Film Archive, Kerry Ehrin Productions, Universal Television, 2013-2017) reaches the 2141 minutes. Based on this characteristic, it's proposed that this difference in available time for protagonist construction allows the creation of a more complex character, like the 21st century's narra-

tives begin to be. In order to develop these arguments and better delimit them, the evolution of Norman Bates character in the TV series mentioned above will be analyzed, comparing it with the protagonist of "Psycho" (Original title: "Psycho". Direction: Alfred Hitchcock. USA: Shamley Productions, 1960). Studying the construction of character in each medium is believed to understand this dividing mark in the history of television and for the study of contemporary audiovisual. From the point of view of narratology, the character is the conductor of every action, which in the audiovisual acquires an even greater weight, since the viewer does not have a direct access to the thoughts, feelings and intentions of the characters, as in the literature. The action, much more than dialogues or text itself, is the basis of classic cinematic language, bringing relevance to the study of the character.

Keywords: Character; Serialized Narrative; Narratology; Movies; TV Series.

Introdução

A personagem Norman Bates surgiu pela primeira vez em 1959 no livro Psicose, de Robert Bloch (1917-1994). Este, tão logo foi lançado, teve seus direitos negociados para a realização do filme homônimo dirigido por Alfred Hitchcock (1960)1. A afinidade entre os autores foi imediata, o que fez com que, antes de terminadas as filmagens do longa metragem, Bloch assinasse um contrato para compor a equipe de roteiristas do programa de TV "Alfred Hitchcock Apresenta" (1955-1962).

O sucesso comercial do livro, no entanto, não explica o fato de Norman Bates ser considerado a quarta mais importante personagem cinematográfica de todos os tempos2. O filme de Hitchcock e sua narrativa inovadora é que são responsabilizadas por isso. A trilha sonora musical da sequência do chuveiro, inclusive, é reiterada até hoje como referência em diversas modalidades ficcionais, assim como gêneros dramáticos incluindo a comédia.

Essa parece ser a premissa da série "Bates Motel" (2013-2017)3, que se propõe a mergulhar na construção desta personagem lendária, investigando as causas concretas e emocionais que levaram Norman Bates tanto a ser um assassino como a assumir um alter ego de sua mãe. A série resolve, então, criar a vida pregressa de Bates, indo além do que o livro e o filme de Hitchcock haviam construído, e terminar de forma original, propondo um novo final para a trajetória de Norman. A infância dele, inclusive, é radicalmente diferente dos filmes da sequência ("Psicose" II, III, IV), assim como a personagem da mãe.

De forma a compreender as diferenças construtivas entre a personagem cinematográfica e a televisiva, também foram utilizados como referência os diversos filmes que deram sequência a "Psicose" (1960), como "Psicose" II4, III5 e IV6, que tentaram ampliar a personagem Norman Bates. Porém, cada lançamento falhou em alcançar as qualidades narrativas da obra de Hitchcock e, por consequência, em expandir o universo de criação de Bates. Por este motivo, o presente artigo se restringirá à

1 PSICOSE. Título original: Psycho. Direção: Alfred Hitchcock. EUA: Shamley Productions, 1960.

2 Norman Bates aparece em diversas listas, mas é a quarta em https://www.filmsite.org/100characters4.html. Acesso em: 12 outubro de 2019.

3 BATES MOTEL. Criação: Anthony Cipriano, Carlton Cuse, Kerry Ehrin. EUA: American Genre Film Archive, Kerry Ehrin Productions, Universal Television, 2013-2017.

4 PSICOSE II. Título original: Psycho II. Direção: Richard Franklin. EUA: Universal Pictures, 1983.

5 PSICOSE III. Título original: Psycho III. Direção: Anthony Perkins. EUA: Universal Pictures, 1986.

6 PSICOSE IV. Título original: Psycho IV. Direção: Mick Garris. EUA: Universal Television, 1990.

análise do livro, do filme de 1960 e da série televisiva.

O lançamento de "Psicose" (1998) de Gus Van Sant tampouco representou um avanço. A opção por uma refilmagem quase literal colocou em discussão a própria existência do filme. A grande diferença parece residir no uso de cores, o que torna o vermelho do sangue ainda mais marcante, mas uma comparação frame a frame das duas obras, mostra que o preto e branco de Hitchcock permite opções poéticas, enquanto a cor de Van Sant leva a cena para a literalidade. Sente-se falta de um "banho de sangue" na cena do chuveiro dos anos 90, pois a aparência de realidade assim o demanda. Já no filme dos anos 60, o contraste entre o branco dos azulejos, na parte superior do quadro, e o cinza da água turva pelo sangue, na parte inferior, transmite muito mais sobre a situação de Marion Crane. Ao morrer, a personagem parece "escorrer" como o sangue, deixando a vida de moça honesta e trabalhadora para morrer como ladra em fuga, de forma tão cruel, mesmo depois de decidir devolver o dinheiro. Ainda, nenhuma alteração no roteiro permite caracterizar Norman de maneira diferente, reforçando a opção por manter como referência fílmica, exclusivamente, "Psicose" de Alfred Hitchcock.

Outro aspecto relevante para a presente análise está nas especificidades de cada obra. A novela conta com uma liberdade muito maior na construção de Norman Bates, por não ter extensão ou número de páginas definido, o que é próprio da literatura. Por outro lado, o filme tem, por razões comerciais, certo limite de duas horas ou 120 minutos de duração, limite este magistralmente manipulado por Hitchcock, capaz de dilatar ou comprimir a narrativa utilizando a linguagem cinematográfica. Porém, cabe destacar que, por esta mesma razão, Norman precisa ser rapidamente apresentado e desenvolvido, levando à concentração dramática que é, ao mesmo tempo, eficiente como narrativa, mas excessivamente direta e simplificada. Quanto à série, tem-se 2141 minutos de duração, permitindo a construção de um Norman com uma complexidade nunca vista. É deste ponto que parte o presente artigo, da hipótese de que o tempo de tela concedido à ilustre protagonista influi diretamente em sua complexidade e que essa ampliação é parte inerente das séries de TV contemporâneas.

A massiva audiência de narrativas seriadas, percebida a partir dos anos 2000, vem sendo objeto de inúmeros estudos, que passam pelas teorias da recepção, do impacto de novas tecnologias como o streaming e até mesmo de questões ideológicas envolvidas nos conteúdos veiculados. Porém, ainda são em menor número, os estudos sobre a narrativa em si e suas possíveis especificidades. Por este motivo, acredita-se que analisar a evolução de Norman Bates em cada um dos meios seja enriquecedor para a compreensão desse marco divisório na história da televisão e para o estudo do audiovisual contemporâneo. Do ponto de vista da narratologia, a personagem é condutora de toda ação, o que no audiovisual adquire um peso ainda maior, já que não se tem acesso tão direto aos pensamentos, sentimentos e intenções das personagens, como na literatura. A ação, muito mais do que diálogos ou texto em off, é a base da linguagem clássica cinematográfica, trazendo relevância para o estudo da personagem.

Antes de entrar na questão da personagem especificamente, é importante contextualizar sua inserção no modelo narrativo do qual faz parte. Durante décadas a produção ficcional na TV foi relacionada a uma excessiva simplificação originada pela redução dos custos e prazos de produção, enquanto o cinema já havia adquirido o status de arte.

No roteiro, a diferença muitas vezes aparecia na adoção de estruturas fixas

que se repetiam a cada semana, apenas temas e diálogos eram substituídos, trazendo a novidade. Paralelamente, pontos de virada ou de clímax eram mantidos no mesmo timing da trama, pensados para maior eficiência da inserção de comerciais. Quanto à mis-en-scène, as limitações vinham também do tamanho das telas, ainda muito pequenas, e da qualidade da transmissão, muito irregular dependendo da localidade e topografia, fazendo com que os planos fossem mais fechados e a narrativa resolvida excessivamente pelos diálogos e elementos sonoros.

Porém, com o desenvolvimento e disseminação de novas tecnologias digitais, a narrativa televisiva incorporou o storytelling do cinema, trazendo mudanças significativas para o meio. Os televisores se tornaram cada vez maiores e os equipamentos de som cada vez mais potentes, além de acessíveis à classe média. Com isso, a programação de TV passa a competir de forma mais efetiva com os filmes em cartaz, ao mesmo tempo em que o advento do streaming abriu uma nova demanda por produtos audiovisuais de qualidade. Para o cinema, representou mais um canal de distribuição, mas foram as séries que passaram pela maior mudança de paradigma. Na programação por demanda, quase sempre, todos os episódios e temporadas são disponibilizados de uma só vez, criando um fenômeno antes desconhecido, o binding watching, primariamente iniciado pelo lançamento de temporadas completas de séries em DVD. Adentrar nesses meandros foge aos objetivos deste artigo, mas é importante salientar que a possibilidade de assistir à obra completa motivou muitos espectadores que não gostavam de programas seriados devido à espera pelo próximo episódio, que muitas vezes era frustrada por um compromisso no mesmo horário, por exemplo. Escolher quando e o quanto quer assistir de determinado programa ampliou a base de admiradores e abriu um novo mercado, ávido por todo tipo de histórias e gêneros narrativos.

Não foi somente no terreno ficcional que tal ampliação se deu. Os chamados reality shows também caíram nas graças do público. E o que aparentemente nada tem a ver com as séries televisivas ficcionais, na verdade contribuiu indiretamente para seu crescimento. Os reduzidos custos de produção e grande lucratividade, quando comparados aos conteúdos ficcionais, concentraram investimentos nessa programação que dispensa a contratação de roteiristas. Estes, por sua vez, reagiram ao oferecer narrativas que evidenciam a manipulação cuidadosa da trama e que permitem uma dramaticidade impossível de ser criada em programas documentais.

Narrativas de grande complexidade em formatos seriados de longa duração vieram do grande controle sobre a criação que os roteiristas possuem na televisão. No cinema, quem fica à frente é a direção. Este é outro elemento que contribuiu para o desenvolvimento narrativo das novas séries.

> Muitos desses escritores aceitam os grandes desafios e possibilidades criativas nos formatos seriados longos, já que o aprofundamento na caracterização das personagens, a continuidade do enredo e as variações a cada episódio não são possíveis num filme de duas horas de duração. (MITTEL, 2012, p.33)

Para demonstrar a afirmação anterior, sobre o aprofundamento da construção de personagens nas novas séries com relação aos filmes de longa metragem, Norman Bates se torna um importante exemplo. Fixado no imaginário coletivo cinematográfico, Bates foi levado à televisão e desenvolveu um novo grau de complexidade. Pretende-se a seguir, comparar as duas obras para enfatizar a relação do tempo de tela e o desenvolvimento de uma protagonista.

O primeiro aspecto a ser analisado é a entrada em cena de Norman Bates. No

filme de Hitchcock, ela apenas se dará aos 27 minutos, sendo construída como protagonista, até esse ponto, Marion Crane. Em sua fuga, após roubar a empresa em que trabalhava em Phoenix, Arizona, para no Bates Motel antes de chegar ao seu destino, Fairvale, Califórnia, cidade ficcional criada por Robert Bloch para o livro. Chove muito e a longa distância a deixa muito cansada. Ela chega a parar para dormir no acostamento, mas um policial a avisa do perigo. Norman Bates surge então como um rapaz solícito e simpático, que cuida de um motel completamente desocupado pela construção de uma nova rodovia, que desviou o tráfego e acabou com seu negócio. Além destas características, sabe-se que Norman tem como hobby a taxidermia, não tem vida social e vive uma relação tóxica com sua mãe, que o maltrata verbalmente de forma tão veemente que Crane consegue ouvir seus gritos, mesmo estando à distância, no motel. Seu pai morreu quando ele tinha cinco anos de idade e ele se sente em débito com a mãe, já que insinua que ela seja mentalmente doente. Norman teve, posteriormente, um padrasto que morreu de alguma forma terrível que ele não detalha. O ponto central é a forma com que ele defende a mãe de todos os comentários de Marion, justificando todas as suas duras palavras.

Poucos minutos depois de ser apresentado, Norman Bates começa seu desenvolvimento. Considera-se aqui o desenvolvimento da personagem quando suas características originais, ou seja, que puderam ser percebidas pela sua apresentação, surgem em forma de ação, levando a protagonista ao efetivo encadeamento da trama.

Em "Psycho" (1960), após o jantar no escritório, Marion Crane segue para seu quarto, contíguo à administração, e Norman fica junto à parede, ouvindo seus movimentos. Depois retira um quadro ali pendurado e revela um buraco por onde observa a moça em roupas íntimas se preparando para o banho. Ele olha rapidamente e segue para casa. A tela utilizada para esconder a fresta por onde olha é "Susana e os Velhos", de Van Mieris Frans, o velho (1635-1681), que representa a personagem bíblica observada por voyeurs no momento que sua intimidade é revelada e ocorre uma tentativa de violação. Alfred Hitchcock chama atenção para a pintura tanto no enquadramento das cenas quanto no trailer, ironicamente, já que Marion se mostrou muito diferente da imagem pura e fiel de Suzana. Porém, é depois dessa imagem que a amante em fuga resolve devolver o dinheiro e retomar sua integridade moral. Em seguida, a Sra. Bates entra em cena na icônica sequência do chuveiro e a personagem de Norman é desenvolvida explicitamente a partir das reações do filho ao crime da mãe, e veladamente, já que ao final se descobrirá que ele é realmente o assassino.

Esse é o ponto de virada no roteiro, que acaba por gerar uma espécie de troca de protagonistas, mantém ainda um aspecto dúbio, já que da Sra. Bates só se tem a silhueta e a voz, e o aparentemente inocente e dedicado filho é quem age, no sentindo da condução da narrativa, livremente. No mais, a trama de Norman passa, funcionalmente falando, a se dividir entre a prisão do assassino de Marion e a revelação de sua doença mental. Ao chegar a esse ponto, o filme cumpre sua jornada clássica e se encerra. Reduzir a trajetória de Norman Bates a estes poucos aspectos pode parecer extremo, mas no tocante à construção da protagonista, não se tem novas adições de características físicas ou psicológicas depois de seu primeiro diálogo com Marion, nem ações inesperadas de Norman. Na Sra. Bates são depositados os caracteres que faltam para que ao final a protagonista esteja completamente construída e seu plot seja finalizado.

Quanto ao Norman de "Bates Motel" (2013-2017), são tantos os caracteres que vão sendo adicionados e tantas ações a serem desempenhadas que se faz pertinente

um corte para os limites de extensão deste artigo. Sendo assim, toda a teia de relacionamentos entre personagens, que no caso da série são muitos, ficará para uma análise. O foco no presente trabalho será a apresentação de Norman Bates, seu desenvolvimento, exemplificado a partir dos assassinatos por ele cometidos e por sua relação com a mãe, e seu desfecho na trama.

Ainda, para que se possa melhor conhecer a criação da protagonista, se faz necessário diferenciar as personagens de Norma Bates e da Mãe. Norma, enquanto personagem autônoma, existe apenas no filme televisivo "Psicose IV"7 e na série em questão, enquanto nos demais ela é apresentada apenas como um cadáver mumificado. Sendo assim, em "Bates Motel", Norma será integrante fundamental da trama e da construção de Norman ao interagir, no plano diegético e, portanto, "real", com ele. Já a personagem da Mãe8 está presente em todas as obras e da mesma forma se relaciona, inclusive dialogicamente, com o filho.

A primeira sequência da série já traz Norman no primeiro plano, o que é curioso quando comparado ao filme de Hitchcock que o esconde por mais de vinte minutos. Ele está deitado em primeiro plano, mas só se vê sua barriga. Ao fundo, numa TV antiga, passa "Jejum de Amor" (1940) de Howard Hawks. Corte para seu rosto e ele, imediatamente, abre os olhos. Em seguida, a câmera em plongé sobre a cama onde Norman está deitado revela que ele está vestido e calçado sobre os lençóis, o que gera certo estranhamento. O curioso é a fala de "Jejum de Amor" que se destaca nesse momento:

No, just my mother.

Just your mother. Oh, you're gonna live with your mother?

Well, just for the first year.

Corte seco para tela preta, o que inclui a ruptura brusca do som. É então inserido o efeito sonoro de rangido de uma porta que se abre. Sobre a escuridão pode-se perceber um retrato de um homem mais velho, em preto e branco, o que confere à fotografia um tom fantasmagórico. Ao abrir a porta, a imagem de Norman saindo do quarto é refletida no vidro que protege a foto, deslocando-a para a esquerda enquanto o rapaz toma o centro da cena, abrindo passagem. Antes que alguma informação objetiva seja fornecida através de ações e falas, a série utiliza a linguagem cinematográfica para narrar que Norman Bates estava, naquele momento, tirando o pai de seu caminho.

A primeira palavra dita por Norman é mãe, que ele repete a plenos pulmões, chamando por Norma. Na parede do corredor por onde passa, vê-se fotos de família, mas a direção enfatiza uma imagem, que toma o centro do quadro: um casal feliz com trajes do casamento, indicando que aquela mulher deve ser a mãe por quem ele chama. Depois ele começa a bater na porta do banheiro e gritar. Mesmo com tanto alarde por parte do filho, Norma abre a porta calma e perguntando o motivo do desespero, e sua indiferença demonstra que ela sabe o que aconteceu. Norma arruma o roupão vagarosamente e com a mesma lentidão segue o filho até o porão. Ele se senta no chão, junto ao corpo do pai, chorando, com as mãos sobre ele, repetindo "pai, pai!". Norma ao final o coloca no colo e o abraça dizendo sentir muito.

Mesmo parecendo surpreso ao encontrar o cadáver do pai, o espectador já desconfia que foi ele quem o matou e, dado seu quadro psiquiátrico, a personagem já era

7 Em "Psicose IV" surge uma tia de Norman que afirma ser sua verdadeira mãe. Norma o teria criado. Ele então mata a mãe biológica. Outra diferença entre as obras está no sobrenome de solteira da personagem: Spool ("Psicose IV") e Calhoun ("Bates Motel").

8 Será grafada com a primeira letra maiúscula para que seja mais fácil a diferenciação do uso da palavra mãe como variação do substantivo próprio.

conhecida muitos anos antes do lançamento, a surpresa vem de seu bloqueio mental ao ocorrido e não de sua inocência. As reações de sua mãe confirmam esta afirmação, mas ao mesmo tempo jogam dúvida sobre a autoria do crime. Norma pode ser a autora, ainda mais que o primeiro homicídio ocorrido na casa, na primeira temporada, foi cometido por ela9. Essa dubiedade vai durar até o terceiro episódio da terceira temporada, quando a Mãe sugere que Norman tente repetir, mergulhado na banheira, a sensação de sufocamento que sentiu ao ficar preso em uma caixa, de forma a buscar por memórias reprimidas. Nesse momento ele consegue visualizar Mãe matando o pai com o ferro de passar e a diferença já bem marcada entre Norma e Mãe, conferem a certeza de que o rapaz é o assassino.

A apresentação da protagonista dura todo o primeiro episódio, seguindo a lógica aplicada ao filme de 1960, já que ele só vai partir para uma ação efetivamente ligada a seu arco narrativo no momento que reage ao ataque contra Norma. Porém, uma narrativa de longa extensão apresenta a peculiaridade de oferecer novas informações construtivas da personagem ao longo de toda a série. Pouco a pouco, Norman se depara com situações que o levam a matar e o espectador, com elementos que fazem aquele jovem, aparentemente gentil e bondoso, o vê se transformar no assassino da icônica cena do chuveiro de Alfred Hitchcock. Há uma escalada gradual que é percebida a cada novo sintoma, como a perda da memória, o comportamento agressivo com os namorados da mãe e mudanças bruscas no humor tanto com o irmão, a melhor amiga Emma quanto com Norma.

Quanto aos seus caracteres físicos, Norman não se altera até o final. Porém, as transformações na casa a tornam uma espécie de retrato de Dorian Gray. Na primeira temporada, chegam ali para um novo recomeço e, portanto, ela é bem iluminada, ampla e colorida em tons predominantemente quentes. Na segunda, a iluminação começa a escurecer, chegando na quinta a um local sinistro, apertado, escuro e com cores menos saturadas, prevalecendo os tons de azul. Outro aspecto importante da relação entre a protagonista e a casa é sua movimentação e ocupação que muda a cada temporada. Norman que antes passava a maior parte do tempo com a mãe no quarto ou na cozinha, inicia uma espécie de novo domínio no porão, onde faz taxidermia, depois esconde o cadáver de Audrey Decody, mãe de sua amiga, e finalmente a múmia de Norma Bates, cercada por flores murchas do seu sepultamento e outros objetos estimados por ela. A casa representa, assim, o lado "físico" do desenvolvimento da personagem, já que, por ser tão emblemática, não comportaria uma mudança muito radical em sua aparência. Importante lembrar que Freddie Highmore é magro e tem cabelos fartos, assim como Anthony Perkins, o que demonstra uma homenagem ao filme, já que no livro ele é assim descrito: "A luz brilhou em seu rosto rechonchudo, refletido em seu óculos sem aro, banhou o tom rosado do couro cabeludo sob os cabelos ralos e arenosos enquanto ele inclinava a cabeça para retomar a leitura" (BLOCH, 1960. p.10).

A apresentação difusa da protagonista de "Bates Motel" também concerne aos seus caracteres emocionais e psicológicos. Norman é um rapaz tímido, pouco comunicativo e que não se envolve atividades esportivas ou culturais na escola ou comunidade. Quando excitado sexualmente se torna agressivo, comportamento que se repete quando a mãe tenta reprimir suas tentativas de se desligar dela e ser mais independente. Além disto, tem episódios de amnésia, nos quais esquece, por horas, tudo que fez, ouviu ou falou. Sua relação com a mãe é de total devoção e admiração, chegando a despertar no rapaz um desejo sexual que é reprimido, inutilmente, fa-

9 Trata-se de Keith Summers que bate nela e tenta violentá-la. Norman tenta defendê-la, brigando com ele, mas é Norma que desfere diversas facadas em seu abdome.

zendo com que seu comportamento se torne violento. Outro aspecto importante dessa relação edipiana mal resolvida é que, como num sintoma de esquizofrenia, Norman Bates conversa com a personagem Mãe, que não é real, sobre os homicídios e sobre as mulheres desejadas por ele. O diálogo entre eles é sempre tenso, já que a culpa por todos os crimes sempre recai sobre Mãe e Norman pode assim se imaginar como um bom garoto que faz tudo para proteger a genitora de sua própria loucura.

Todas essas características emocionais e mentais de Norman surgem esparsamente na primeira temporada e começam a se tornar cada vez mais comuns daí em diante. Como dito anteriormente, é como se os sintomas fossem se agravando, tornando-se mais comuns de forma que a construção da personagem passa a ser o grande arco narrativo de "Bates Motel". Sua trajetória só se completará no momento que aquele rapaz se tornar o assassino de Marion Crane, já que esta é a premissa da série, a de mostrar o que levou Norman a ser daquele jeito.

O desenvolvimento da protagonista em uma série é tão extenso que sutilezas podem servir para a complexificação da personagem e, portanto, seu enriquecimento. A paixão de Norman por taxidermia, por exemplo, é um dado importante para o filme de Hitchcock, afinal de contas ele vai empalhar a mãe, mas dado o limite temporal que o mercado cinematográfico impõe, é sintetizado pela inclusão de diversos pássaros que compõem a decoração do escritório e pela citação textual em um diálogo com Marion. Já na série, há um longo trajeto a percorrer desde que Norman descobre a taxidermia com o pai de Emma até o ponto em que ele mumifica a mãe. O uso do termo mumificação é intencional, mesmo não sendo cientificamente preciso, para indicar as mudanças entre as técnicas de conservação do cadáver entre filme e série. No tocante à construção de Norman Bates, esse importante detalhe não diz respeito apenas à direção de arte e à realidade histórica entre diferentes décadas, mas também permite uma nova interação entre a personagem e a chamada múmia. Na série, Norma continua bonita e elegante, guardadas as devidas proporções, enquanto no filme é reduzida a um esqueleto coberto por uma pele seca e escurecida, com uma peruca e roupas simples. Em "Bates Motel", durante onze episódios (de T04E09 a T05E10), o filho troca seu relacionamento complicado com uma Norma viva pela convivência totalmente controlada com seu cadáver. A personagem Mãe, mesmo representando uma parte sufocada do inconsciente de Norman, é a única constante.

Sra. Bates em "Psycho" (1960)

Fonte: http://bit.ly/Sra_Bates_P

Sra. Bates em "Bates Motel" (2013-2-17)

Fonte: http://bit.ly/Sra_Bates_BM

Um importante aspecto do desenvolvimento de personagens em tramas de grande extensão é o uso da reiteração. Além de conferir estabilidade aos seus caracteres, fazendo o espectador adquirir uma intimidade crescente com a própria personagem, este recurso narrativo permite que sua doença mental seja tratada de forma mais naturalista, com sintomas que se agravam pouco a pouco em paralelo às mudanças em seu comportamento e forma de reagir. A reiteração pode ser encontrada em algumas

frases exaustivamente repetidas por Norma. Ao longo de cada temporada, Norman reage de forma diferente a cada uma destas frases que vão mudando de significado de acordo com o contexto. Seguem alguns exemplos:

- Estamos recomeçando do zero. A primeira vez que aparece denota felicidade e esperança, já que deixaram para trás o trauma da morte do pai e o seguro faz com que possam abrir um novo negócio. Depois, a frase surge ao final de momentos que Norman perde o controle de si e precisa ser acalmado. Recomeçar a vida parece então apenas uma ilusão dessa mãe desesperada. Em outro momento, no qual o rapaz se encontra apaixonado por Bradley, a fala da mãe o faz explodir de raiva, pois ela fala em se mudar para o Havaí e deixar para trás o péssimo investimento em um motel que ficará fora da estrada principal, mas para ele isso significa se afastar da garota que ama.
- Tudo vai acabar bem. A cada vez que a frase surge, seu significado inicial de esperança e oferecimento de uma segurança emocional por parte da mãe se torna a redundância de certo agouro, já que o espectador sabe através do filme de 1960 que ela acabará morta e ele trancafiado num asilo penitenciário por homicídio.
- Ficaremos juntos para sempre. Da mesma forma que a frase acima, a ironia de apresentar um final já conhecido pelo espectador é ainda maior por ser dado que, para a mãe, o "para sempre" significará que seus restos mortais serão conservados para a eternidade por um processo de taxidermia.
- Faça algo normal, Norman! A mãe pontua cada sintoma que o filho apresenta quando está consciente. Se ele se descontrola ela se desdobra entre medo e carinho, mas se ele demonstra um comportamento estranho enquanto seguem a vida cotidiana, ela o reprime usando esta frase. Norma usa mais de uma vez com relação ao gosto por taxidermia, mas também sobre o fato de Norman, já maior de idade, ainda gostar de dormir na cama da mãe. Além disso, de forma indireta, a mãe demonstra estranhamento quando ele diz algo que considera anormal, como na sequência em que estão num barco a remo e Norman diz: "Mãe, você é tudo para mim. Você é minha família. Minha família inteira, meu eu completo. Você sempre foi. É como se existisse um cordão entre nossos corações". Juntamente com um franzir da testa, demonstrando desconfiança, faz questão de ressaltar que o texto é de Jane Eyre. Norman atesta saber e reforça que é justamente uma frase que Orson Welles diz para Joan Fontaine, o que reforça seu amor "romântico" e desejo pela mãe. O diálogo acaba com juras de amor, que, para Norma, só pode ser filial.

Cartazes de Bates Motel – 1ª e 5ª temporadas

Fonte: http://bit.ly/BatesM_1st_5thSeason

Retomando o grande arco dramático de "Bates Motel", pode-se afirmar que o público espera, depois de anunciado que a quinta seria a última temporada, que se chegue ao ponto na trama em que o filme "Psicose" e a série se encontram, cronologicamente. Norman mata a mãe na quarta temporada, o que também é um indicativo de que esse momento de encontro das duas narrativas estaria próximo.

Para condensar o que seria a finalização da construção da personagem central, a cena do chuveiro será analisada mais de perto. O Norman do século XXI foi construído por quatro anos e sua extensa teia de relacionamentos, ações e falas o levou a um ponto em que ele não distingue a realidade daquilo que se passa em sua mente. Abandonou os medicamentos e a terapia, isolou-se do irmão e da cunhada, que nem mesmo foram comunicados sobre a morte de Norma. Aliás, ele vive em uma casa suja e escura, imaginando ainda estar limpa e arrumada pela mãe, mantida viva em seu delírio pela presença física de seu cadáver mumificado. Esse contexto é fundamental para compreender o desfecho da protagonista e até mesmo se surpreender pela opção da equipe de roteiristas, que opta por reescrever sua história.

Marion Crane foge com o dinheiro da empresa na qual trabalha e sua viagem é semelhante ao filme de Hitchcock, incluindo o cochilo no acostamento interrompido por um policial, a chuva e a chegada no "Bates Motel" (Final de T05E05). Os enquadramentos também são próximos, repetindo a descida de Norman pela longa escadaria que liga o motel à casa, assim como os diálogos e a dinâmica das ações das personagens. Norman vai para casa, faz sanduíches enquanto Marion se instala no quarto de número um (Início de T05E06). Eles comem e o teor da conversa é o mesmo, incluindo comentários sobre a grosseria da mãe, taxonomia e a decadência do motel. Em seguida, Marion vai para o quarto e Norman passa a espioná-la pelo buraco na parede. O quadro que o camufla é diferente, se tratando de uma paisagem naïf, e o contra plano do olho, visto pela fenda, é inserido. Como no "Psicose", de Gus Van Sant, o protagonista se masturba, mas diferentemente das demais obras, termina o que está fazendo e não segue para matá-la. Por mais confuso que isso pareça, ele se contém, mesmo tendo a Mãe ordenando que a mate. Pela primeira vez na série, ele consegue reprimir toda a violência que, até então, tinha vitimado todos os que haviam despertado nele tais sentimentos.

A equipe de Anthony Cipriano, Carlton Cuse e Kerry Ehrin traz para a nova versão uma mudança significativa após seu mais importante homicídio, o de Norma. Ele não o faz com violência e em momento de raiva, mas com uma calma e serenidade admiráveis. Resolve se matar e levar consigo a mãe, ligando um aquecedor que está

fora de uso por estar com vazamento de gás carbônico. Romero, padrasto que ele tanto odeia, os surpreende e consegue apenas salvá-lo. O sofrimento decorrente da perda dela e da sua sobrevivência é canalizado para o marido de Norma, a quem culpa pela separação da mãe, já que ela, em sua forma distorcida de ver o mundo, o trocou pelo novo cônjuge. Em sua confusão mental, culpa Romero verbalmente pelo suicídio que não ocorreu. Assim, quando ele sente atração por Marion, não vai descarregar sua violência nela, mas sim em Sam Loomis, para quem transfere toda a raiva, tanto por enganá-la quanto à sua esposa, Madeleine Loomis, por quem Norman nutre um amor baseado na semelhança física que ela tem com Norma.

Depois de assistir ao banho de Marion, Norman segue para o quarto dela que está inconsolável pela descoberta das mentiras de Sam. Em um dado momento os dois se abraçam e ele se excita. A montagem leva à dedução de que, enfim, ele a matará, mas ele se levanta desesperado e começa a forçar Crane a ir embora. Vai pegando as coisas dela, conduzindo-a para a porta, para o carro, como quem sabe que, se ela demorar, ele não vai mais conseguir se segurar. Marion parte e joga pela janela o celular, fugindo com o dinheiro e começando uma nova vida, por si mesma. Condizente com o pensamento contemporâneo, "Bates Motel" propõe um final feminista para Marion Crane, que deixa de ser vítima da enganação do namorado e da violência do dono do motel para traçar um novo destino, cheio de esperança, como Norma no primeiro episódio (T01E01). Ainda, demonstra uma mudança na protagonista e um resgate, para ela, dos sonhos perdidos ao longo de sua trajetória.

Após a partida da moça, Mãe começa a gritar com Norman: "Você a deixou escapar! (...) Ela estava tentando fazer você dormir com ela, você sabe". Nesse momento, Sam chega ao motel e, se o espectador ainda não percebeu que ele tem o mesmo nome do pai de Norman, ela completa: "Ele me lembra o seu pai. Egoísta, idiota egocêntrico!" A conversa segue por um bom tempo, demonstrando que Norman começa nesse momento a compreender os motivos pelos quais criou a Mãe como forma de se proteger. Paralelamente, Sam tenta se comunicar com Marion, sem sucesso, e resolve, chorando, tomar um banho e aguardar. Voltar para casa não é mais uma opção, já que a esposa também descobriu tudo e o colocou para fora. Agora sim acontece a cena do chuveiro, que não se restringe a uma cópia da decupagem de Hitchcock, mas guarda certas similaridades como homenagem, como o término da sequência com um close no olho do cadáver, que cai puxando a cortina, para fora da banheira. A violência das facadas repetidas não é pontuada por uma trilha original que busca potencializar o terror da ação. Os movimentos do braço de Norman e as reações de Sam são embalados pela canção "Crying", de Roy Orbison, de 1961, o que confere um caráter de conflito entre som e imagem, gerando um tom melancolicamente sinistro à sequência.

A jornada de Norman Bates se aproxima de sua conclusão. Durante os próximos quatro episódios, as personagens coadjuvantes encontrarão seu destino, principalmente com relação ao seu relacionamento com a protagonista. Romero foge da cadeia, para se vingar de Norman, a quem acusa de ter matado sua amada. Aterrorizado, descobre que o rapaz tirou a mãe da sepultura e faz com que ele o leve até ela. O antigo delegado fica tão transtornado que abaixa a guarda ao ver Norma estirada no gelo, permitindo que Norman o mate. A nova xerife irá encontrar todos os corpos das vítimas de Norman, mas não conseguirá, em tempo, ligar os crimes a ele. Quanto a Dylan, passa por problemas no casamento com Emma depois que ele descobre que o irmão havia matado sua sogra. Somada à descoberta de que Norma havia morrido e o fato tinha sido escondido, Dylan resolve ir até a casa da família. Numa sequência

final, os irmãos se reúnem para jantar e Norman acredita ter arrumado e limpado tudo, enquanto na realidade há muito lixo e sujeira por todo lado e a comida está estragada. Dylan fica assombrado pela situação do irmão, que o trata com simpatia e naturalidade, o que é ainda mais exacerbado quando encontra o cadáver da mãe esperando sentada a um canto.

Ao demonstrar preocupação, Dylan acaba despertando a ira de Norman, que parte para cima dele com uma faca. Já antecipando o que iria encontrar pela frente, pede uma arma a um amigo e, sendo assim, a dispara em legítima defesa. Norman Bates morre lembrando da mãe abraçado ao irmão, encerrando assim seu sofrimento. Não há possibilidades de continuação, de nova temporada, numa declaração clara de que a equipe de roteiro considera a série, efetivamente, terminada.

A diferença na complexidade da protagonista de "Psicose" e de "Bates Motel" pode ser percebida não apenas pelos exemplos acima, mas em inúmeras nuances que só uma narrativa de longa duração permite. Seriam necessárias muitas páginas para enumerar todas as personagens que interagem com Norman e analisar esses acontecimentos, para mostrar todas as sutilezas de sua caracterização, para adentrar os detalhes de seu relacionamento especial com a mãe. Não se trata, no entanto, de dizer que uma personagem é melhor do que outra, pois cada qual possui as qualidades e desenvolvimento mais adequados a cada um dos formatos.

Referências

BLOCH, Robert. Psycho. New York: Crest, 1960.

BORDWELL, David. Narration in the fiction film. Madison: Univ. of Wisconsin, 1985.

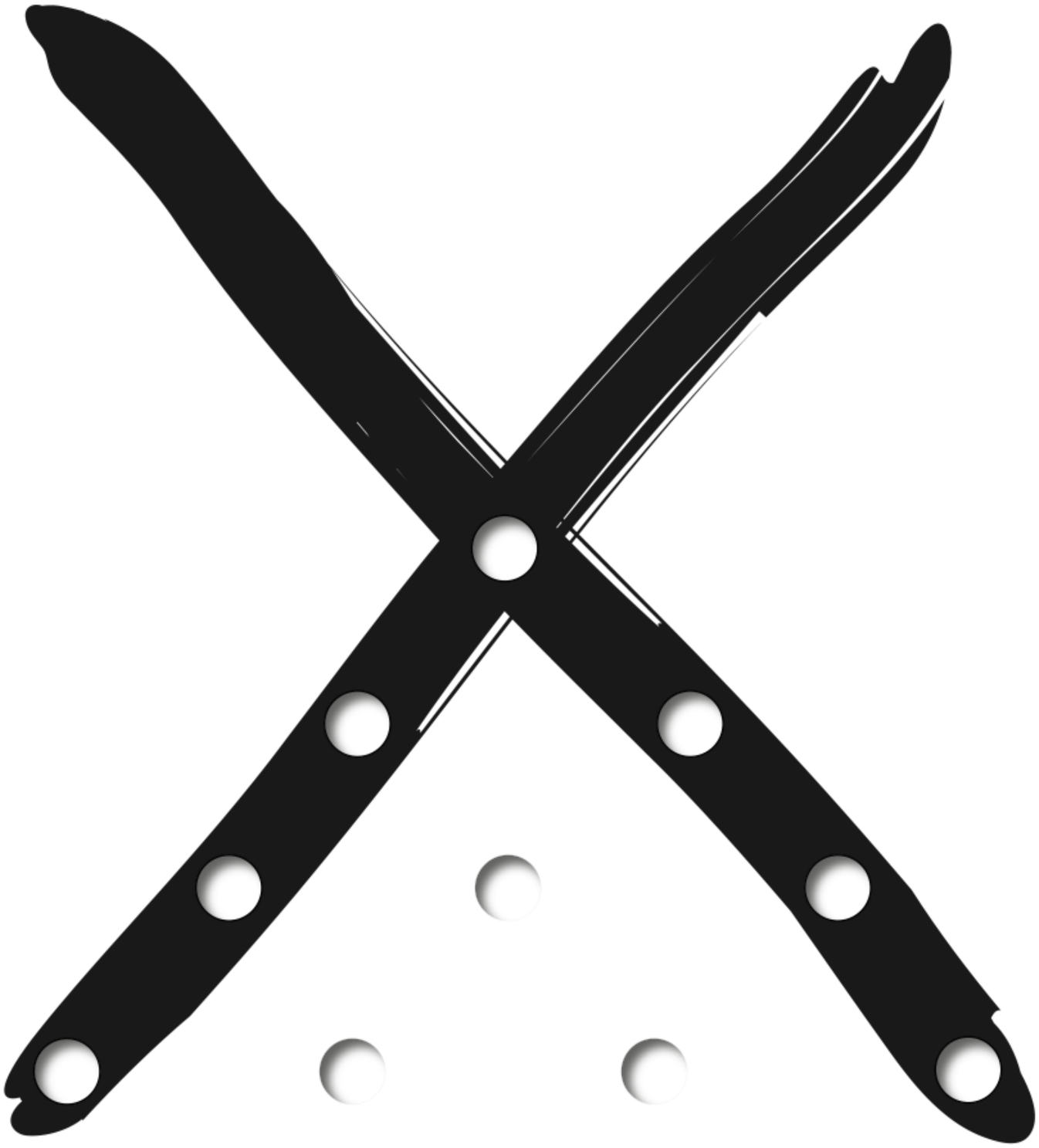
MITTEL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. São Paulo: Universidade de São Paulo, Revista Matrizes, Ano 5, No 2, Jan./jun, 2012. Disponível em: www.matrizes.usp.br/index.php/ matrizes/article/download/337/pdf. Acesso em: 20 nov. 2014.

MITTEL, Jason. Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling. Nova Iorque: NYU Press, 2015. Edição do Kindle.

BATES MOTEL. Criação: Anthony Cipriano, Carlton Cuse, Kerry Ehrin. EUA: American Genre Film Archive, Kerry Ehrin Productions, Universal Television, 2013-2017.

PSICOSE. Título original: Psycho. Direção: Alfred Hitchcock. EUA: Shamley Productions, 1960.

PSICOSE. Título original: PSYCHO. Direção: Gus Van Sant. EUA: Universal Pictures, 1998.



SEMINAR

10th

Screenwriters´ (Hi)stories Seminar

THE X-SCRIPT

Cap 5

Temáticas contemporâneas em pauta

A problemática de gêneros fílmicos em roteiros adaptados ambientais

SIMÃO FARIAS ALMEIDA[1]

Resumo: O debate a respeito dos gêneros tem sido constantemente problematizado na área de cinema desde que Robert Stam (2008, p.23) tratou da transcodificação de convenções na adaptação cinematográfica. Autores têm defendido o surgimento de outros vinculados às representações ecológicas em filmes, sem confrontá-los ou torná-los híbridos com gêneros tradicionais constantemente renovados há mais de um século em contextos históricos distintos de racionalidade humana e ambiental. Lee Gambin (2012, p.20-21) defende o surgimento do eco-horror antecipando o movimento feminista dos anos 1970, ao caracterizar protagonistas livres para lutar pelos seus desejos, no entanto, afetando o meio ambiente por meio de uma psicologia mental estereotipada e indutora de alterações nos comportamentos dos animais, todavia, não o relaciona com o gótico e o drama. Daniel Bloom (2014) apontou a origem do climate-fiction na literatura, sugerindo sua manifestação também no cinema, e suas características de antecipar efeitos futuros do aquecimento global e de proximidade com a ficção científica, sem discutir aspectos das tramas dramáticas. Nossa proposta é fazer um debate teórico-crítico dessas questões no campo do roteiro cinematográfico. Segundo Steven Price (2010, p.113), ele não é transferência automática de um meio narrativo a outro, mas um conjunto de equivalências bastante diferentes ao meio filme. A partir desses autores, pretendemos apontar assertivas sobre roteiro adaptado enquanto narrativa fílmica num progressivo construto, em que gêneros tradicionais e ambientais convergem e se confrontam entre si engajados nas causas ecológicas.

Palavras-chave: Cinema ambiental; gêneros fílmicos; roteiro adaptado.

Abstract: The debate regarding genres has been repeatedly problematized within the field of cinema, ever since Robert Stam (2008, p.23) addressed the manner in which conventions have been transcoded in cinematographic adaptations. Authors have advocated the emergence of others linked to ecological representations in films, without confronting or hybridizing them with traditional genres that have been constantly renewed for over a century in distinct historical contexts of human and environmental rationality. Lee Gambin (2012, p.20-21) argued for the emergence of eco-horror, thereby anticipating the feminist movement of the 1970s, through characterizing free protagonists that fight for their desires, yet affecting the

1 Professor Doutor da Universidade Federal de Roraima onde é líder do grupo de pesquisa Mídia, conhecimento e meio ambiente: olhares da Amazônia (CNPq/UFRR) sobre mídias e cinema ambientais. Roteirista e escritor. E-mail simon-jp@hotmail.com.

environment through a stereotypical mental psychology, inducing changes in animal behaviour, while not however, relating it to the gothic or to the drama. Daniel Bloom (2014) indicated the origin of climate fiction in literature, and also suggested its manifestation in the cinema, and its characteristics of anticipating future effects of global warming and proximity to science fiction, without discussing aspects of dramatic plots. Our proposal herein is to undertake a theoretical-critical debate of these issues in the field of film screenplays. According to Steven Price (2010, p.113), it is not an automatic transfer from one narrative medium to another, but rather a set of quite different equivalences to the medium of film. With the work of these authors, our intention is to indicate assertions concerning adapted screenplays as a film narrative in a progressive construct, in which traditional and environmental genres converge and confront one another engaged in ecological causes.

Key words: Environmental cinema; film genres; adaptaded screenplay.

O roteiro e outras narrativas no processo de adaptação

O roteiro de cinema só passou a distinguir-se do texto literário, no sentido do stricto sensu da palavra, quando autores como André Bazin (1991) e Jean-Claude Carrière (1994) reconheceram essa produção no processo de construção da forma fílmica até a edição final do filme. Todavia, eles subjugam ou sobrevalorizam o roteiro em relação às outras etapas ao não o compreender enquanto um conteúdo finalizado e, ao mesmo tempo, uma unidade dependendo das demais para ganhar sentidos próprios e compartilhados. Bazin (1991, p.103) critica a inversão "insensível" quando se legitima esse produto cinematográfico, tratado por "fundo", em detrimento das filmagens e da montagem, responsáveis pela "forma". Segundo Carrière (1995, p.46), por um lado, o filme não pode apenas ilustrar o conteúdo roteirístico, pois este deve permitir que o outro "ganhe vida". Trata-se do elemento menos visível, um todo independente fadado a desaparecer ao se fundir numa forma definitiva (CARRIÈRE, 1995, p.144). Mas por outro lado, a narrativa final só está pronta no evanescer do roteiro, indicando o potencial deste em deixar marcas na produção fílmica "em desenvolvimento" mesmo não estando "mais à vista" (CARRIÈRE, 1995, p.164-165). Partiremos da compreensão do cinema como processo, nos termos de Jean-Claude Carrière e Steven Price (2013), de modo que possamos delimitar melhor a singularidade e o lugar da narrativa roteirística na produção cinematográfica, especificamente de adaptação, e de seus gêneros tradicionais e ambientais.

Price (2013, p.19) supera a dialética engessada entre conteúdo e forma ao apontar múltiplos diálogos e divergências no ofício de roteiristas, diretores, autores e editores. Para Claudia Sternberg (apud PRICE, 2013, p.232), o roteiro é uma "literatura em fluxo". Seus modos de narrar incluem a descrição do mise-en-scene e design fílmico, o reportar das sequências das ações e seu comentário autoral (STERNBERG, 1997 apud PRICE, 2013, p.211). Interessa-nos a relação deste processo com a delimitação e o hibridismo de gêneros na narrativa adaptada. Steven Price avança na singularidade do roteiro cinematográfico ao reconhecer nele o estilo de storytelling através do qual há a circulação de aspectos extraficcionais e ficcionais (PRICE, 2013, p.213), e o formato de modular text [texto modular] enquanto modelo de narrativa aberta cujas sequências de cenas sofrem tratamento ou substituição

por parte dos diretores (PRICE, 2013, p.237). Seguindo os paradigmas desses pressupostos, o construto de gêneros fílmicos envolve os responsáveis pelas etapas do processo.

Price (2010, p.51) compartilha a ideia de que o roteiro problematiza, por um lado, o filme e seu gênero e, por outro lado, o inside and outside [inerente e externo] à narrativa fílmica. Trata-se de uma espécie de autoconsciência por meio da qual reconhece seus limites ou pode avançar em relação à produção audiovisual. É melhor "be written and read with the notion that the transposition process from the written to filmed text is already inherent in the script pages2" (PRICE, 2010, p.51). Nestes termos, o autor compreende a narrativa roteirística enquanto efeito e não causa do filme (PRICE, 2010, p.52), evitando qualquer hierarquia entre os meios escritos e cinematográficos. Assim, tomaremos o cinema como um processo in progress [em progresso] e a questão dos gêneros em constante construção. No caso da adaptação fílmica, os gêneros tradicionais e ambientais são parte de cada tipo de narrativa, desde a literária até o formato final do filme, e estranhos a ele, pois sua legitimidade ou recusa depende da produção posterior. De acordo com Steven Price (2010, p.59), o roteiro é menos concernente à fidelidade à narrativa anterior do que engajado a algo inerente e externo a ele [inside and outside]. O cinema em progresso, portanto, reconhece a peculiaridade de cada produção e as mudanças ocorridas em relação à outra. A edição audiovisual final vai decidir as ações, os discursos e os efeitos referentes a cada gênero, reservando ao roteiro um resíduo indigesto (PRICE, 2010, p.56) porque é de sua exclusividade determinadas decisões inoperantes no filme.

2 "ser escrito e lido com a noção que o processo de transposição a partir do texto escrito ao filmado já é inerente nas páginas do script" [tradução nossa].

O roteiro já traz consigo o mise-en-scene das filmagens ao sugerir aspectos de iluminação, cores, figurino, cenário, interpretação dos atores, efeitos visuais (SUBAHI, 2012, p.28), mas há outro processo associado a este que é exclusivo dessa narrativa pré-produção. Ammar Subahi (2012, p.27-28) fala em mise-en-page a referenciar as escolhas de palavras e seus sentidos, sentenças e seus efeitos, pontuações e suas frequências, escritas de áudio e imagem, inclusive as lacunas existentes nas páginas, pois os detalhes omitidos também devem ser considerados. Noções de espaço e tempo nas descrições e nos diálogos também são relacionadas a este processo de página a página. *Mise-en-scene* e *mise-en-page* combinados legitimam a narrativa roteirística como proto-filme:

> Put differently, we will look at how the (compositions of the) written word of the screenplay tries to evoke spatiotemporal cinematic imagery (the "proto-camera") that is filled with colour, sound, tempo, and in what way it tries to connect and structure these images into a bigger whole that will essentially become "the film".[3] (SUBAHI, 2012, p.28)

As imagens e os conteúdos descritos e relacionados no roteiro, por um lado, são formas antecipadas e sob expectativa de serem mantidas, e, por outro lado, são negociadas nas práticas audiovisuais. As noções de tempo e espaço, as ações, as angulações da proto-câmera, os discursos e os efeitos previstos vão definindo os gêneros fílmicos e demarcando os dois processos supracitados enquanto construtos dos sentidos cinematográficos in progress. Subahi (2012, p.30) deixa claro a não

3 Em outras palavras, veremos como a (composição da) palavra escrita do roteiro tenta evocar imagens cinematográficas espaço-temporais (a "proto-câmera") que são preenchidas com cor, som, ritmo e de que maneira ela tenta conectar e estruturar essas imagens em um todo maior que se tornará essencialmente o "filme" [tradução nossa].

hierarquização do mise-en-page em detrimento do mise-en-scene e a não transformação redutora do primeiro processo no segundo, mas parece apontar a ideia de cinema in progress mais apropriada para o mise-en-scene e os conteúdos e efeitos residuais reservados ao mise-en-page. Todavia, o residual se insinua durante todo o processo produtivo até a edição final e apela às decisões dos diretores a respeito do seu uso ou desuso. Afinal, a construção página a página vai constituindo o estilo de proto-câmera prévia do filme, no entanto não se programa como equivalente à direção na página, conforme aponta Ammar Subahi (2012, p.87). O autor elucida a combinação dos dois processos ao demonstrar que o mise-en-scene mobiliza o outro adiante na produção fílmica:

> [...] I am taking the liberty of adapting a less "strict" account of mise-en-scene which allows for discussion of editing and sound. In part because it fits the disposition of the analysis beginning with the contents of the frame, then moving on the discussing the composition of the frame itself, until finally then discuss the movement of this frame. But also because the purpose of this frame. But also because the purpose of this essay is after all to discuss the screenplay alluding to general film style.4 [grifos do autor] (SUBAHI, 2012, p.29)

Deste modo, o *mise-en-scene* e o *mise-en-page* movimentam o estilo do filme e, por extensão, seus gêneros in progress. Mas precisamos insistir no residual cinematográfico: será que o cinema é sempre um processo para frente? Acreditamos na sua "operância" também através de um backward [movimento para trás]. Prova disso é alguns diretores e atores fazerem a leitura da narrativa literária em meio ao contato com o roteiro adaptado. No caso da montagem cinematográfica, os inserts de imagens já exibidas no filme podem revelar novas nuances a respeito da sua trama e dos seus gêneros. O texto roteirístico e seus processos de encenação e angulação fílmica, conforme já sugerimos, contemplam o outside e o pós-residual da produção audiovisual, mas também insinua a seus profissionais, por exemplo, o hibridismo de gêneros já num romance ou num conto, sendo estes capazes de oferecer respostas não encontradas no roteiro adaptado. Deste modo, cada narrativa contempla a anterior e a posterior enquanto outside e pós-residual. Também pode recorrer a produções mais remotas, incluindo outros filmes no caso dos remakes. Teóricos tratam, no entanto, a adaptação como se ela fosse a transferência de sentidos da literatura para a narrativa cinematográfica, pulando a etapa do roteiro. Vejamos a percepção de alguns autores sobre o tema.

Steven Price recorre ao teórico Brian McFarlane (1996 apud PRICE, 2010, p.55) a fim de evidenciar esse processo:

> What connects novel and film most closely is narrative, but "there is a distinction to be made" between what may be transfered from one narrative medium to another and what necessarily requires adaptation proper, that is, "the processes by which other [less amenable] novelistic elements must find quite different equivalences in the film médium".5 [grifos do autor]

4 Estou tendo a liberdade de adaptar um relato menos "estrito" da mise-en-scene, que permite discutir a edição e o som. Em parte porque ele se encaixa na disposição da análise, começando com o conteúdo do quadro, passando a discutir a composição do próprio quadro, até finalmente discutir o movimento desse quadro. Mas também por conta do objetivo deste quadro e porque o objetivo deste ensaio é, afinal, discutir o roteiro aludindo ao estilo geral do filme [tradução nossa].

5 O que une romance e filme mais de perto é a narrativa, mas "há uma distinção a ser feita" entre o que pode ser transferido de um meio narrativo para outro e o que necessariamente requer adaptação adequada, ou seja, "os processos pelos quais outros [menos acessíveis] elementos

Price (2010, p.56), no entanto, lembra o papel do roteiro em intermediar a relação entre literatura e cinema, denunciando que o termo adaptation proper [adaptação adequada] não cabe na experiência roteirística e defendendo a expressão indigestible residue [resíduo indigesto] referente à sua prática capaz de excluir excessos da narrativa literária em favor do estilo do meio cinematográfico. Segundo Price (2010, p.59), o roteiro se caracteriza mais pelo inside e outside do que pela fidelidade, provavelmente por saber da liberdade do filme ao selecionar alguns aspectos da sua trama e outros não. O teórico ainda usa a expressão midwifery [obstetrícia] para caracterizar o estágio intermediário entre o texto precursor e a narrativa fílmica marcado pelo roteiro adaptado (PRICE, 2010, p.56). Essa metáfora pode ser adequada, nos termos de nossa discussão neste artigo, à compreensão do roteirista enquanto capacitado a se aprofundar num romance ou num conto e, por fim, "diagnosticar" ou "suturar" gêneros, deixando as decisões finais aos diretores e produtores.

Imelda Whelehan (in CARTMELL; WHELEHAN, 1999, p.9) aponta não caber a fidelidade na tradução de gêneros clássicos da literatura ao cinema popular. Ela lembra do mise-en-scene cinematográfico ao referenciar a adaptação do ponto de vista literário às escolhas de câmera objetiva (análoga ao olhar do narrador onisciente) e subjetiva (representa o olhar de um personagem que pode ser o narrador onipresente) da produção audiovisual (WHELEHAN in CARTMELL; WHELEHAN, 1999, p. 11). Se incluísse em sua discussão a mediação roteirística, entenderia o caráter da proto-câmera como responsável pela seleção antecipada de recursos ao filme, sem impedir os diretores de recorrer aos pontos de vista da narrativa literária. Assim, em vez de uma relação obrigatoriamente fiel, literatura, roteiro e audiovisual são seletivos ao contemplar as tramas e os gêneros um do outro.

Robert Stam (in NAREMORE, 2000, p.60) fala em fissura entre as narrativas literária e fílmica, recorrendo ao mise-en-scene performático da encenação e fotografia do cinema para identificar as interações e contradições nem tão pacíficas entre elas. Em relação aos gêneros, aponta que eles são absorvidos e alterados de acordo com a grade de discursos, ideologias, escolhas autorais e de estúdio (STAM in NAREMORE, 2000, p.68-69). Caso a concepção de mise-en-page já fosse conhecida, o autor dimensionaria o papel das lacunas roteirísticas necessárias à soma de novas decisões audiovisuais próprias de todo o processo cinematográfico. A relação entre literatura, roteiro e audiovisual pode ser considerada um problema de paródia e pastiche, nos termos de James Naremore (in NAREMORE, 2000, p.13), apesar de ele esquecer a segunda narrativa. Compreendemos a paródia (destronamento de outro texto) e o pastiche (falsa impressão de legitimidade de um texto) fílmicos dependentes das escolhas in progress e backward de uma narrativa em consideração ou em detrimento da outra. O roteiro vai definir suas lacunas e adições de gêneros na correlação com o texto anterior e posterior. Conforme aponta Linda Hutcheon (2006, p.7), há transcodificação de gêneros na passagem da literatura ao cinema. Segundo a teórica, "we experience adaptation (as adaptation) as palimpsests through our memory of other works that resonate through repetition with variation6" (HUTCHEON in HUTCHEON, 2006, p.8). Podemos entender o mise-en-page envolvendo práticas de repetição e variação de sentidos das demais narrativas da adaptação cinematográfica. A partir de nosso entendimento, ele legitima a adaptação enquanto processo

novelísticos devem encontrar equivalências bastante diferentes no filme médium" [tradução nossa].

6 "nós experimentamos adaptação (como adaptação) como palimpsesto através de nossa memória de outros trabalhos que ressoam através de repetição com variação" [tradução nossa].

nos termos de Hutcheon (in HUTCHEON, 2006, p.20), pois implica a interpretação de sentidos anteriores e a criação de novos. Migrando a questão ao debate de gênero fílmico na adaptação, ocorrem transposição, descarte, suplementação, transcodificação e substituição de convenções de gênero (STAM, 2008, p.23).

Robert Stam (2003, p.150) ajuda ainda mais em nossa discussão quando afirma que narrativas fílmicas podem aparentar pertencer a um gênero, porém, em um nível mais profundo, pertencer a outro, processo análogo ao pastiche, segundo James Naremore. Contextualizando essa assertiva no caso da suplementação, transcodificação e substituição de convenções entre a literatura, o roteiro e o audiovisual, podemos dizer que uma narrativa busca aspectos residuais de gênero na narrativa anterior ou anteriores, endossando o papel do mise-en-page no cinema in progress e backward. O roteiro de "The birds" (1962) de Alfred Hitchcock, por um lado, trata de temas não encontrados no conto da escritora Du Maurier do qual foi adaptado: a intriga sexual entre os protagonistas e a ex-namorada dele, e o ciúme da mãe do galã em relação à pretensa nora (PAGLIA, 1998, p.8-9), e, por outro lado, mantém o caráter de carnificina devido ao ataque das aves (PAGLIA, 1998, p. 9-10). Todavia, segundo Camille Paglia (1998, p. 9-10), o gênero horror se consolida na narrativa roteirística pelo fato de a personagem ornitologista passar do ceticismo à crença no descontrole dos animais ao ouvir uma notícia de rádio. Steven Price (2010, p.90), por sua vez, identifica no roteiro a passagem de comédia romântica ao horror quando a protagonista deixa de defender a cunhada dos ataques dos pássaros e se impacta diante da morte da rival com a qual compete pelo amor do galã.

Seguindo a trilha de Stam acerca de gêneros profundos e de uma análise do filme feita por nós (ALMEIDA in ALMEIDA; SILVA, 2016, p.132), se alternarmos a perspectiva dos protagonistas humanos para os pássaros, além do horror, atribuímos o gênero ecoanimal por meio do qual são demarcadas as angulações dos animais vítimas do descontrole ecológico. O fato de eles se livrarem da presença humana em Bodega Bay leva-nos a interpretar o filme enquanto proposta de gênero específico sobre animais, adequando ao cinema a assertiva de Graham Huggan e Helen Tiffin (2010, p.139) acerca de eco-gênero na literatura ao defenderem "interpret texts of all kinds about animal anthropocentrically trapping them in distinct representational categories, e. g. animal-specific literary genres"7. De acordo com apontamentos de Steven Price, os roteiristas focaram exclusivamente no horror da trama. Caberia ao diretor norte-americano resgatar a perspectiva das aves presente no conto literário. Sua ironia no trailer da película a respeito das atitudes dos homens sugere a opção por uma angulação subjetiva não humana na trama audiovisual:

> Meu nome é Alfred Hitchcock e eu gostaria de lhes falar sobre minha mais nova produção. Ela é sobre os pássaros e seu longo relacionamento com o homem [...] [Hitchcock exibe chapéu com penas de pássaros:]. Este chapéu de pluma do período de Charles I. Como os pássaros devem ter se sentido orgulhosos de terem suas penas colhidas para o orgulho da vida de um homem. Aqui temos algo mais, um refinamento do objeto, neste caso o homem ou mulher, se preocuparam o bastante a ponto de colocar um pássaro inteiro como decoração, mas é claro, ele está morto [...]. Homens e pássaros foram responsáveis por muitos avanços em nossa civilização, por exemplo: o pássaro serviu de inspiração na

7 "interpretar textos de todos os tipos sobre animais antropologicamente tipifica-os em categorias distintas de representação, a exemplo de gêneros literários especificamente animais" [tradução nossa].

> invenção da pólvora, [exibindo espingarda:] e foi a sua velocidade que trouxe o desenvolvimento da arma de fogo. Porém, o homem nunca se esqueceu de seu débito com os pássaros, ele os honrou de várias formas, colocando-os em gaiolas, e os trancando orgulhosamente na maioria de nossos zoológicos. E o peru, tradicionalmente nosso convidado nas ações de graça. [exibindo réplica de pássaro:] Suspeito que vocês nunca perceberam que se não fosse pelos pássaros, um de nossos passatempos prediletos não existiriam, a caça, por exemplo, um bando de caçadores tem a honra de se divertir, mas o suprimento está um pouco escasso. [Hitchcock senta-se ante a mesa e usa talheres para cortar uma ave assada:] Espero que não se importem se eu comer algo, mas hoje estou com um pouco de pressa, planejar minha produção foi muito educativo para mim, comecei a me sentir mais íntimo dos pássaros e desenvolvi uma grande simpatia por nossos... O que eu dizia? Ah, sim, me sinto muito íntimo dos pássaros e cheguei a perceber como eles se sentem quando... [Hitchcock desiste de continuar cortando a ave e levanta-se da cadeira:] Acho que não vou comer agora e dificilmente lhes direi a razão. [Ele aproxima-se de gaiola com pássaro preso:]. Seguramente os pássaros apreciam tudo que já fizemos por eles, você não? Lindas gaiolas, água fresca, nenhum outro pássaro para te importunar, nenhuma luz brilhante do sol. [pássaro engaiolado bicando dedo de Alfred Hitchcock:]. Nossa, por que ele faria isso? Que estranho! Mas por quê? [personagem Melanie Daniels abre a porta e entra assustada:] Eles estão vindo! Eles estão vindo! (OS PÁSSAROS TRAILER, 1963)8

Os animais agem em "Os pássaros" mais por instinto contra ameaças a uma vida saudável do que por explicações sobrenaturais, mesmo elas também sendo sugeridas no enredo. Afinal, em uma das sequências do filme, personagem sugere o comportamento animal decorrente da contaminação da ração oferecida a eles. O mise-en-page reservou à produção audiovisual hitchcockiana fazer novas leituras da narrativa de Du Maurier. Vimos na discussão deste artigo esse backward fílmico livre para acontecer.

Estudo de caso de roteiro fílmico

Robert K. Yin (2010, p. 39) aborda o estudo de caso como investigação empírica que inquire um fenômeno contemporâneo em profundidade e em seu contexto de vida real, principalmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não são claramente evidentes. É importante ressaltar as finalidades às quais o método se submete. Vale destacar que há pelo menos quatro aplicações para o estudo de caso:

> O mais importante é explicar os presumidos vínculos causais nas intervenções da vida real que são demasiado complexos para as estratégias de levantamento ou experimentais. Uma segunda aplicação é descrever uma intervenção e o contexto da vida real no qual ela ocorreu. Em terceiro lugar, os estudos de caso po-

8 Usamos a legenda em português do trailer disponível no Youtube.

> dem ilustrar determinados tópicos em uma avaliação, novamente em um modo descritivo. Em quarto lugar, a estratégia de estudo de caso pode ser usada para explorar as situações em que a intervenção sendo avaliada não possui um único e claro conjunto de resultados [...]. (YIN, 2010, p.41)

O estudo de caso de roteiro adaptado precisa envolver a análise de seu script, da narrativa literária e da edição final do filme ou, pelo menos, das duas primeiras narrativas. O pesquisador deve investigar em quais contextos as distintas produções foram feitas, os fenômenos sociais e culturais motivadores e suas representações, as relações do roteirista com o romance ou o conto e do diretor com o roteiro adaptado e a literatura que o antecedeu. Ainda é necessário apontar os graus de (in)fidelidade entre as três produções. Consideramos indispensável utilizar também a técnica de pesquisa entrevista de profundidade para conseguir informações acerca da relação entre os profissionais e os textos produzidos no processo cinematográfico. Seguimos o pressuposto teórico fenomenológico desta técnica compreendido por Mark Orbe (1998, p.40), para quem esse tipo de entrevista parte de questões gerais a fim de explorar tópicos particulares das experiências dos sujeitos da pesquisa.

O estudo de caso dos gêneros fílmicos na literatura, no roteiro e na produção audiovisual deve levar em conta a transposição, o descarte, a suplementação, a transcodificação e a substituição de convenções nos textos e nos discursos dos entrevistados. Esses processos de adaptação podem ser reconhecidos por meio de um estudo comparado das lacunas e dos resíduos dos sentidos vinculados a essas convenções. O pesquisador ainda não pode esquecer das ações e dos discursos dos personagens, dos episódios e dos pontos de virada, os quais tensionam a trama de modo a movê-la adiante (FIELD, 2001, p.97), os efeitos de cena e proto-câmera na narrativa roteirística. Todos estes elementos são engajados na combinação de mise-en-scene e mise-en-page, e cada um instiga os diretores e produtores a tomarem decisões nas filmagens e na ilha de edição. Além disso, a pesquisa na área precisa identificar as questões de gênero no construto do cinema in progress e backward.

Pedimos licença ao leitor deste artigo para ilustrar na seção seguinte o método de estudo de caso de nosso romance Novos Cariris Velhos (2018) e do roteiro adaptado homônimo. Eles são exemplos de literatura e narrativa roteirística ecológicas permeados de relações entre gêneros tradicionais e ambientais. Ao reconhecer os contextos, os processos e os elementos supracitados nas duas produções, poderemos contribuir para pesquisadores e autores planejarem e realizarem arranjos levando em consideração distintos gêneros nas narrativas de adaptação fílmica, identificarem lacunas, resíduos e suturas com a finalidade de imprimir preocupações ambientais.

O caso "Novos Cariris Velhos"

O romance narra o apoio dado por jovens de um lugarejo a mortos vivos a fim de eles revelarem as causas de mortes há séculos na região. O roteiro adaptado conta a história de um mendigo que aparece no distrito de Boa Vista e descobre um mistério associado à tentativa de mortos vivos de revelar as causas das mortes de moradores em duplas. As duas narrativas foram publicadas no mesmo e-book em 2018, momento no qual o meio ambiente era um dos temas de confronto entre candidatos à

Presidência da República no Brasil. O autor parte desse contexto com o intuito de denunciar danos ambientais acobertados historicamente porque advindos de atividades econômicas.

A narrativa literária começa com um episódio no qual personagens são despertos do sono e, posteriormente, revelados como zumbis. A revelação justifica a descrição de suas características e ações em alguns trechos do primeiro capítulo:

> Movimentou os braços percebendo a inércia das sobrepedras, daí, instigou-se sobre a raça dos antepassados cujo construto genético compunha-se de energias motivadas pelas condições sociais, econômicas e ambientais. Contou os segundos para não contar as horas subjugadas às fraquezas de corpo e de espírito, assim, livrou-se num só sobressalto do protótipo da engenharia castelã adiada devido à ocupação sobre-humana [sic] do momento (ALMEIDA, 2018, p.15).
>
> A mulher descabelada que acompanhava o movimento dos dois sorriu, sabia ser difícil resolver a revolta dos seus próprios fios. Desta forma, limitava-se a coçar a nuca e olhar de olhos arregalados o entorno há pouco alterado. Voltava a notar os raros passos deles, tentando invocar em si alguma força capaz de removê-la da pacata inércia pela qual optou após o despertar. No sepulcral sedentarismo, urinou a escorrer também secreção pelas pernas. (ALMEIDA, 2018, p.17)

Estas descrições delimitam o caráter gótico9 do enredo antes mesmo de o leitor identificar os personagens enquanto mortos vivos. O roteiro adaptado deixa claro a diretores e produtores na primeira sequência (ver expressões "do próprio túmulo") após as imagens dos créditos iniciais:

> Sequência 12.
>
> Cena 1. Cemitério. Externa. Dia amanhecendo.
>
> Copa de árvore frondosa. Pássaros cantam. Cangaceiro preso a galho da árvore. Tronco da árvore.
>
> Cena 2. Cemitério. Externa. Dia amanhecendo.
>
> Pés do cangaceiro sobre o solo.
>
> Cena 3. Cemitério. Externa. Dia amanhecendo.
>
> Padre sobre escombros do próprio túmulo sustenta-se na cruz para tentar erguer-se.
>
> Cena 4. Cemitério. Externa. Dia amanhecendo.
>
> Mulher tenta erguer-se em meio aos escombros do próprio túmulo.
>
> Cena 5. Cemitério. Externa. Dia amanhecendo.
>
> Mulher descabelada sentada sobre os escombros do próprio túmulo coça a nuca, olha na direção da outra mulher e ri. (ALMEIDA, 2018, p.83)

9 Vamos referenciar pressupostos teóricos dos gêneros predominantes na narrativa roteirística no final do desenvolvimento deste artigo.

Esta mise-en-scene sucede as sequências iniciais nas quais uma procissão religiosa é interrompida por uma tempestade responsável por "desacralizar" este ritual e o repouso eterno dos defuntos e incide o mise-en-page numa progressiva angulação dos zumbis e de suas ações. No caso do romance, há apenas a insinuação dos efeitos da chuva nos túmulos do cemitério, e o que interrompe a procissão é um incêndio criminoso numa cerca entre duas fazendas. Deste modo, o gótico fílmico tem um apelo mais popular do que o gênero literário.

Nas terceira e quarta partes da primeira narrativa, as ações variam entre aspectos do romance histórico, quando a história da família dos Serras é narrada no contexto geográfico e social da região do Cariri, e do realismo fantástico caracterizado pela superação da realidade através de soluções mágicas e irreais:

> Desde criança, era predisposta a intuições e premonições sobre-humanas [sic] herdadas da avó materna. Imaginava as máscaras brancas do Clube do Riso flutuando e os brincantes revelando e sendo aceitos pela sua cor. Sabia que essa equidade deveria ser projetada ao futuro, e até aqueles dias os bicineiros ainda não tinham conquistado os direitos econômicos e sociais plenos a uma vida de respeito (ALMEIDA, 2018, p. 47-48).

> Selmar chega falando do caso de Semeador explodindo bombas nas crianças. Quando soube da confusão, logo imaginou as pedras flutuando e não pegando nas crianças. Tinha piedade de Semeador, por isso convocou Samires e Senador a lhe acompanharem até o sítio dele. Quando lá chegaram, a batalha já tinha cessado e o homem estava em sua cama tentando acalmar os nervos. (ALMEIDA, 2018, p.50-51)

O apelo gótico no romance volta a ter destaque no décimo primeiro capítulo no qual a história de cada zumbi é revelada e, em seguida, o confronto verbal entre os moradores do lugarejo e os mortos vivos até sua expulsão volta a ser narrado. O discurso do padre referindo-se ao padre defunto demarca a única passagem romanesca com caráter gótico popular:

> - Compartilhamos da mesma missão de batina, das ordens da santa igreja, mas cada um no seu tempo. Sua missão já passou, a minha está em andamento. Não há comunicação direta entre o céu e a terra, aqui não é o lugar apropriado para vocês. Lamentamos o incidente profanador dos vossos túmulos, entretanto não temos culpa por isso ter acontecido. Vocês devem retornar ao cemitério. (ALMEIDA, 2018, p.62)

Este discurso é mantido na sequência 34 do roteiro adaptado (ALMEIDA, 2018, p.91) com o intuito de reforçar o gótico popular nesta narrativa, estendido até a sequência 36:

> Cena 69. Praça central. Externa. Dia.
>
> Padre vivo: As pessoas não estão preparadas para essa porta escancarada entre o plano divino e o terrestre. Melhor vocês seguirem caminho... (ALMEIDA, 2018, p.92)

O mise-en-scene sugerido por esta passagem tem o papel de prorrogar o aspecto popular do gênero marcado no discurso ("porta escancarada entre o plano divino

e o terrestre") até as filmagens. O roteiro passa a delimitar o realismo fantástico nas sequências 40 e 41 em que mesmo personagem do romance também faz objetos de cena flutuarem, para evitar outro personagem indispensável na solução ambiental da trama ser encarcerado devido a comportamentos violentos:

> Sequência 40.
>
> Cena 81. Próximo à praça central. Externa. Dia.
>
> Selmar fecha os olhos e imagina pedras voando.
>
> Sequência 41 (Flashback).
>
> Cena 82. Praça central. Externa. Dia.
>
> Mãe de Selmar criança: Vê filha aqueles palhaços negros de máscaras brancas...
>
> Cena 83. Calçada de casa em frente à praça central. Externa. Dia.
>
> Moradores do bairro dos ex-escravos com roupas de palhaço e máscaras brancas dançando, cantando e pedindo dinheiro à moradora da casa na janela.
>
> Cena 84. Praça central. Externa. Dia.
>
> Mãe de Selmar criança (Off durante close up do rosto de selmar): Estão lutando por alguma dignidade na vida...
>
> Selmar criança fecha rapidamente os olhos, cerrando-os com força.
>
> Cena 85. Praça central. Externa. Dia.
>
> Mãe de Selmar criança também fecha os olhos.
>
> Cena 86. Calçada de casa em frente à praça central. Externa. Dia.
>
> Máscaras brancas flutuam dos rostos dos moradores do bairro dos ex-escravos sob os olhares impressionados deles e da moradora. (ALMEIDA, 2018, p.93-94)

Mise-en-scene e mise-en-page no caso acima até insinuam ainda perpetuarem o real sobre-humano nas sequências posteriores, porém o realismo fantástico se dissipa nas duas narrativas e o gênero gótico se desenvolve de forma distinta até o final do romance e do roteiro adaptado. Na narrativa romanesca, ele é reforçado na luta de armas entre vivos e defuntos, e se funde com a ecoliteratura no penúltimo capítulo:

> Levaram semanas para dissipar as polêmicas de calçadas e praças sobre os mortos-vivos, os perigos da exploração mineral, a união entre vivos e zumbis com o intuito de combater os proprietários da fábrica, a reforma do cemitério e dos jazigos da igreja. (ALMEIDA, 2018, p.77)

A ecoliteratura se prolonga no relato em flashback das mortes de outros per-

sonagens devido à contaminação do solo. No caso da produção roteirística, o gótico é reforçado por narração off capaz de atribuir ao discurso um caráter sacralizado sobre a morte:

> Semeador (Off): Até quando houve uma epidemia de varíola aqui, as mortes eram de duas em duas... As pessoas tiveram que queimar esterco e se trancarem dentro de casa... se protegeram até do cortejo dos mortos que passaria pelas ruas e praças... Os corpos foram enterrados do lado de fora do cemitério em covas muito profundas, para não contaminar o solo e quem visitasse o cemitério... Foram considerados os oito mortos sem família, porque não poderiam ter os túmulos visitados... a contaminação poderia acontecer e matar qualquer pessoa, levando-a a óbito... Foi o tempo mais gótico pelo qual Bom Jesus dos Martírios passou... (ALMEIDA, 2018, p.102)

O mise-en-scene e mise-en-page deste discurso ("se protegeram até do cortejo dos mortos", "os oito sem família", "Foi o tempo mais gótico") associado à descrição de imagens de cortejos fúnebres garantem a perpetuação do gótico até a produção audiovisual a fim de atrelar ainda mais as mortes aos danos ecológicos. O apelo ambiental se insinua na sequência 64 do roteiro, numa parte da trama diferente do romance, antes da batalha entre zumbis e vivos:

> Sequência 64.
>
> Cenas 197 e 198. Ponte da cidade. Externa. Dia.
>
> Mendigo Sem Nome sob a ponte olha a chuva, mas se distrai olhando uma área do solo que não molha sob a chuva.
>
> Cena 199. Ponte da cidade. Externa. Dia.
>
> Mendigo se agita ansioso para compartilhar o fenômeno com alguém. Ele esconde sua sacola atrás da estrutura inferior da ponte e sai em direção ao cemitério. (ALMEIDA, 2018, p.107)

O solo contaminado repele a água da chuva e a revelação dele como causa das mortes no distrito vai sendo reforçada nas sequências fílmicas permeando os discursos dos personagens:

> Cena 275. Praça central. Externa. Dia.
>
> Semeador distribuindo espadas que estavam dentro do baú, entre os mortos-vivos e os moradores: Isso aqui é para não destruir o solo dos nossos cariris velhos... (ALMEIDA, 2018, p.112).

O uso de espadas em detrimento de bombas evita a exposição maior do minério contaminador. Todos esses mise-en-scene e mise-en-page fílmicos ("Isso aqui é para não destruir o solo dos nossos cariris velhos") promovem o engajamento entre a estética gótica e a mensagem de preservação do meio ambiente. O discurso da protagonista após revelação dos mortos vivos é mais explícito em relação ao relato do romance e reforça a proposta de ecocinema:

> Cena 341. Praça central. Externa. Dia.
>
> Samires pedindo calma a todos: Esse solo não pode ser explorado, muito menos explodido.

> Samires (Off): O minério sob ele contamina as pessoas, e muitos moradores morreram por isso... Morriam de dois em dois porque um contaminava o outro... (ALMEIDA, 2018, p.113)

Essa revelação cobra da direção de atores e da locução da atriz um mise-en-scene capaz de convencer o espectador a tomar partido na batalha ao fazer o gancho entre preservação ambiental e sobrevivência. O hibridismo dos gêneros gótico e ecocinema inclui o recuo da narrativa roteirística no tempo, justificando ainda mais as mortes relacionadas ao solo contaminado. A sequência 85 foi inclusa na trama pelo roteirista nas primeiras edições do roteiro a fim de reforçar o fato já apresentado no romance:

> Sequência 85.
>
> Cena 344. Propriedade dos Serras. Externa. Dia.
>
> Semador lavrando a terra bate a enxada numa pedra de minério, abaixa-se e pega na pedra ao mesmo tempo que segura a enxada.
>
> Cena 345. Propriedade dos Serras. Externa. Dia.
>
> Semador mostra a Sênior a pedra de minério. Os dois pegam na pedra. (ALMEIDA, 2018, p.114)

O apelo cênico das ações relacionadas à contaminação do solo e dos personagens segue dependendo da atuação dos atores (“Semador mostra a Sênior a pedra de minério. Os dois pegam na pedra”). Este mise-en-scene está na trilha roteirística da consolidação do gancho ecogótico da trama e provoca o mise-en-page a sustentá-lo até as últimas cenas descritas, relacionando-as a trechos anteriores. O roteirista informou que outras duas outras sequências de flashback foram introduzidas na última edição, comprovando o movimento backward em relação à narrativa anterior do romance:

> Sequência 84 (Flashback).
>
> Cena 342. Museu dos mortos. Interna. Dia.
>
> Proprietário do museu colocando dois quadros de fotografias de mortos lado a lado.
>
> Cena 343. Museu dos mortos. Interna. Dia.
>
> Todos os quadros do museu são expostos dois a dois (ALMEIDA, 2018, p. 114).
>
> Sequência 86.
>
> Cena 346. Casa de costureira. Interna. Dia.
>
> Costureira costura mortalha na máquina de costura.
>
> Cena 347. Quarto da casa da costureira. Interna. Dia.
>
> Ela coloca duas mortalhas lado a lado sobre a cama de casal.
>
> Cena 348. Casa de costureira. Interna. Dia.
>
> Costureira encosta mortalha contra o corpo do cangaceiro Antonio Silvino, muito abatido de doença, para medir o tamanho,

porém fica curta. Antonio Silvino tosse.

Fim do flashback. (ALMEIDA, 2018, p.114)

Esses trechos legitimam o caráter residual de uma narrativa (romance) em relação à outra (roteiro) no processo de adaptação cinematográfica, comprovando o movimento para frente e para trás do mise-en-scene e mise-en-page (“Todos os quadros do museu são expostos dois a dois”, “Costureira encosta mortalha contra o corpo do cangaceiro Antonio Silvino, muito abatido de doença”). O gênero gótico continua interpelando a produção roteirística para reforçá-lo, é o caso da sequência 100:

Sequência 100.

Cenas 396 a 400. Praça central. Externa. Madrugada.

Mendigo Sem Nome criança, desconsolada, chora em meio ao cortejo dos oitos mortos de varíola, à fumaça proveniente dos estercos queimados, aos moradores queimando esterco na rua e outros moradores pegando os caixões no chão, para iniciar o cortejo.

Cenas 401 a 405. Praça central. Externa. Madrugada.

Mendigo Sem Nome criança enxuga as lágrimas e segue o cortejo entre os caixões do pai e da mãe. (ALMEIDA, 2018, p.117)

Todavia, o mise-en-scene dessas cenas envolvendo a infância do protagonista parece insinuar um apelo dramático. O gênero se distingue nas últimas sequências do roteiro referentes ao passado de órfão e destino do mendigo diante das mortes devido ao solo contaminado e de sua revelação:

Sequência 101.

Cenas 406 a 410. Praça central. Externa. Dia.

Mulher pega na mão do Mendigo Sem Nome criança, entrega as bagagens ao funcionário da empresa viária e entra com Sem Nome no ônibus.

Sequência 102.

Cena 411. Ônibus. Interna. Dia.

Mendigo Sem Nome criança olha a praça pela janela.

Ônibus parte (ALMEIDA, 2018, p. 117).

Sequência 103.

Cena 412. Museu dos mortos. Interna. Dia.

Proprietário do museu coloca os quadros de fotografias dos pais do mendigo Sem Nome, lado a lado na parede.

Fim do flashback.

Sequência 104.

Cena 413. Ponte próxima à entrada do lugarejo. Externa. Dia.

Mendigo Sem Nome sob a ponte toma a água enquanto chove.

Cena 414. Ponte próxima à entrada do lugarejo. Externa. Dia.

Trecho do solo que não molha sob a chuva.

FIM (ALMEIDA, 2018, p.118)

A cena 412, segundo o roteirista, foi outra incluída em backward na última edição do script, provavelmente por ter a capacidade de instruir o caráter dramático do desfecho. O gênero drama constrói uma sutura entre o gótico e o ecocinema não encontrada no romance, pois a história de vida do mendigo ganha um destaque maior, diferente da narrativa anterior na qual ele não é protagonista, e a imagem do solo contaminado inibido à chuva se duplica. Deste modo, o roteiro assume o apelo popular da representação social do personagem pobre e legitima essa lacuna na produção romanesca. O mise-en-scene e o mise-en-page se combinam a fim de humanizar o passado do mendigo, insinuando ao futuro diretor a alternância entre câmera objetiva e subjetiva do drama do protagonista já delimitada na proto-câmera roteirística.

A segunda narrativa interfere nas convenções de gênero da narrativa literária, transpondo o gótico e suplementando-o com apelo popular da religiosidade nordestina. Seus pontos de virada delimitados na sequência 64, em que o mendigo descobre o fenômeno do solo contaminado inibido à água da chuva, e na cena 341, na qual a personagem revela a causa das mortes em meio ao embate entre vivos e defuntos, associam os apelos góticos e ambientais. Além disso, o roteiro transcodifica a relação entre gótico e ecoliteratura através da sutura construída pelo drama humano, imprimindo nele um aspecto socioambiental, nos termos de Leonnardo Boff (1997, p.279), para quem os sistemas histórico-sociais e ambientais em interação são expressões do planeta e da natureza. O gênero romance histórico interpelado e sob recorte da produção roteirística, associado ao realismo fantástico de apelo social, não podem ser dispensados no construto ecológico de ecocinema gótico, mas também não são sobrepostos aos demais. Desta forma, a problemática de dano ambiental denunciada nas duas narrativas é confrontada por boa parte dos personagens independente de suas condições sociais e de seus apelos de justiça vinculados à geração (jovens) e à religiosidade (cristãos).

Segundo Camila Mello (2008, p.21),

> Na literatura gótica, a evocação do estranho e do abjeto representa formas de ler a realidade, de expor contextos, como se tais estratégias fossem lentes especiais que afetam a narrativa. O gênero achou no espaço do estranho e da abjeção os ingredientes ideais para situar sua narrativa, pois é na voz de personagens fora das fronteiras do aceitável que a relação eu e outro será discutida.

O romancista e roteirista de Novos Cariris Velhos reforça o gótico nas narrativas, mais dramaticamente na narrativa roteirística, de modo a unir e pôr em choque o passado, o presente e o futuro, os velhos e novos repertórios, o obscuro e as evidências, vivos e mortos vivos em favor da causa ambiental.

De acordo com Sean Cubitt (2005, p. 140), o cinema ambiental valoriza o pensamento ecológico permeado de considerações de qual tipo de objeto é a natureza e qual tipo de sujeitos nós somos para a natureza. As duas narrativas aqui analisadas demonstram – através de personagens, ações, pontos de virada e discursos – a legitimidade da tradição preservacionista e conservacionista como a melhor maneira de proteger o meio ambiente e nossa relação com o planeta. Autores têm defendido o

surgimento de gêneros vinculados às representações ecológicas em filmes, sem confrontá-los ou torná-los híbridos com as tradições constantemente renovadas há mais de um século em contextos históricos distintos de racionalidade humana e ambiental. Lee Gambin (2012, p.20-21) defende o surgimento do eco-horror antecipando o movimento feminista dos anos 1970, ao caracterizar as protagonistas livres para lutar pelos seus desejos, no entanto, afetando o meio ambiente por meio de uma psicologia mental estereotipada e indutora de alterações nos comportamentos dos animais, todavia, não o relaciona com o gótico e o drama. Daniel Bloom (2014) apontou a origem do climate-fiction [ficção climática] na literatura, sugerindo sua manifestação também no cinema, e suas características de antecipar os efeitos futuros do aquecimento global e de proximidade com a ficção científica, sem discutir aspectos das tramas dramáticas. Temos a tendência de identificar os gêneros centrais do romance, gótico ambiental de danos, e, no caso do roteiro, ecogótico e ecodrama de danos, nos termos de Almeida (2017, p.123), devido à denúncia de causas e consequências de desastres ecológicos caracterizar-se enquanto propícia à narrativa de danos ambientais. Eles ficam à espera de novos arranjos e sentidos por parte das escolhas da produção audiovisual.

Considerações

Analisamos neste artigo as relações de adaptação ambiental entre o romance Novos Cariris Velhos e seu roteiro homônimo porque a produção audiovisual ainda não foi feita. O filme, certamente, vai reconhecer nessas duas narrativas lacunas e resíduos a serem considerados no tratamento dos gêneros cinematográficos, cabendo a diretores e produtores a transposição, o descarte, a suplementação, a transcodificação ou a substituição de ações, discursos, efeitos e pontos de virada definidores de suas convenções na produção literária ou roteirística.

As discussões aqui desenvolvidas demonstram que o apelo ecológico cobra de autores a valorização de determinados gêneros em detrimento de outros. “Novos Cariris Velhos” só legitimaram o ecocinema ao suplantar os sentidos do realismo fantástico, por meio do qual são permeadas representações de superação simbólica da realidade, ao associar o gótico e o ecocinema denunciando a morte como efeito real dos danos ambientais e ao suturar esta combinação através do gênero dramático a fim de alertar sobre causas e consequências humanas. Nosso objetivo, de fato, foi demonstrar a pesquisadores e produtores da área as trilhas do cinema adaptado in progress e backward a serem seguidas para valorizar as urgências de nosso tempo.

O romance e o roteiro sabem que o cinema não apenas recua, mas também segue adiante na produção audiovisual, deste modo, amplia a mensagem ecológica a distintos públicos. A adaptação fílmica é valioso instrumento de propagação de um mundo melhor para todos.

Referências

ALMEIDA, Simão Farias. Novos Cariris Velhos. João Pessoa: Ideia, 2018. Disponível em: <http://meublogsimao.blogspot.com/?m=1>. Acesso em: 21 set. 2019.

ALMEIDA, Simão Farias. Ecocrítica da cartografia metafórico-interpretativa na não-ficção de mudanças climáticas, clima e danos ambientais. João Pessoa: Ideia, 2017.

ALMEIDA, Simão Farias. Eco-horror ou ecoanimal: problemática de gênero fílmico em Os pássaros de Alfred Hitchcock. In: ALMEIDA, Simão Farias; SILVA, Angela Maria. Mídia, informação e meio ambiente. Boa Vista: EdUFRR, 2016. p.124-138. Disponível em:

<http://ufrr.br/editora/índex.php/ebook>.

BAZIN, André. O cinema: ensaios. São Paulo: Braziliense, 1991.

BLOOM, Daniel. Climate change has created a new literary genre. 11 de julho de 2014. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/posteverything/wp/2014/07/11/climate-change-has-created-a-new-literary-genre/>. Acesso em 18 jul. 2019.

BOFF, Leonardo. Ecology: Cry of the Earth, Cry of the Poor. New York: Orbis Books, 1997.

CARRIÈRE, Jean-Claude. A linguagem secreta do cinema. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

CUBITT, Sean. Ecomedia. Amsterdam; New York: Rodopi, 2005.

FIELD, Syd. Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

GAMBIN, Lee. Massacred by mother nature: exploring the Natural Horror Film. Baltimore, Maryland: Midnight Marquee Press, 2012.

HUGGAN, Graham; TIFFIN, Helen. Postcolonial ecocriticism: literature, animals, environment. London: Routledge, 2010.

HUTCHEON, Linda. Beginning to theorize adaptation: What? Who? Why? How? Where? When? In: HUTCHEON, Linda. A theory of adaptation. New York; London: Routledge, 2006. p.1-32.

MELLO, Camila. Diacronia: a escrita gótica. Cadernos do Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Lingüísticos. Vol. XI, n. 05, 2008, p. 18-25.

NAREMORE, James. Introduction: film and the reign of adaptation. In: NAREMORE, James. Film adaptation. New Brunswick: Rutgers University Press, 2000. p. 1-16.

ORBE, Mark P. Constructing co-cultural theory: an explication of Culture, Power, and Communication. Thousand Oaks; London; New Delhi: Sage Publications, 1998.

OS PÁSSAROS TRAILER. Produzido por Alfred Hitchcock. [S.l.]: S. d., 1963. 1 filme no site do Youtube (5min.), sonoro, colorido. Legendado em Português. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=crWsGM_u894>. Acesso em: 13 jun. 2015.

PAGLIA, Camille. The birds. London: The British Film Institute, 1998.

PRICE, Steven. A history of the screenplay. New York: Palgrave Macmillan, 2013.

PRICE, Steven. The screenplay: authorship, theory and criticism. New York: Palgrave Macmillan, 2010.

STAM, Robert. A literatura através do cinema: realismo, magia e arte da adaptação. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2008.

STAM, Robert. Introdução à teoria do cinema. Campinas, SP: Papirus, 2003.

STAM, Robert. Beyond fidelity: the dialogics of adaptation. In: NAREMORE, James. Film adaptation. New Brunswick: Rutgers University Press, 2000. p. 54-78.

SUBAHI, Ammar Al. Mise-en-page: an introduction to screenplay style & form. Masters thesis in film & media production. By University of Lund. 17 de agosto de 2012. 90p.

WHELEHAN, Imelda. Adaptations: the contemporary dilemmas. In: CARTMELL, Deborah; WHELEHAN, Imelda (eds.). Adaptations: from text to screen, screen to text. London; New York: Routledge, 1999. p. 3-19.

YIN, Robert K. Estudo de caso: planejamento e métodos. 4 ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.

“Ciência para Todos”: o desafio de transformar pesquisas científicas em produtos audiovisuais

LUÍSA PINHEIRO

Resumo: Este trabalho pretende explorar os desafios trilhados pela equipe de roteiro e edição de conteúdo da série “Ciência Para Todos”, veiculada no canal Futura e na plataforma Futura Play desde julho de 2019. Com período de desenvolvimento de mais de um ano, a série de 52 episódios aborda pesquisas acadêmicas financiadas pela Agência de Fomento à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP) e o impacto que estas geram na sociedade, seja em termos de novas tecnologias ou de desenvolvimento de material humano. Produzida pela Trupe Filmes de São Paulo e com direção de Gustavo Correia, a série teve como roteiristas Carolina Barres, Maria Cecília Carboni e Luísa Pinheiro, que também atuou como coordenadora de roteiro e editora de conteúdo. Utilizando referências bibliográficas como Fernão Ramos, Patrício Guzmán e Sérgio Puccini, o artigo se dedicará a descrever o passo a passo trilhado pela equipe no desenvolvimento do projeto, os diversos percalços enfrentados, a dificuldade em transformar um conteúdo de difícil apreensão, pela grande carga técnica existente, em algo palatável e os resultados já obtidos com a obra.

Palavras-chave: Documentário; Séries documentais; Ciência para todos; Roteiro; Roteiro audiovisual.

Abstract: This article intends to explore the challenges faced by the writing and content editing team of the “Ciência para Todos” series, aired on the Futura channel and Futura Play platform since July 2019. With a development period of over a year, the serie have 52 episodes and talk about academic researches financed by FAPESP, the São Paulo State Research Promotion Agency, and the impact these generate on society, whether in terms of new technologies, new products or even the development of human material. Produced by Trupe Filmes, producer in the city of São Paulo, and directed by Gustavo Correia, the series was written by Carolina Barres, Maria Cecília Carboni and Luísa Pinheiro, who also acted as script coordinator and content editor. Using bibliographic references such as Fernão Ramos, Patrício Guzmán and Sérgio Puccini, the article will focus on describing the step by step followed by the team in the development of the project, the various mishaps faced, the difficulty in transforming a complicated content, due to the great technical burden in something palatable and the results already obtained with the work. The

critical analysis undertaken in the paper will also address the importance of writing a script for documentary works and the fundamental role of editing, or editing content in the construction of the final narrative of a documentary work.

Key words: Documentary; Documentary Series; Science for all; Script; Audiovisual script.

Introdução

O presente artigo pretende enumerar os desafios e discorrer sobre a trajetória de elaboração da série documental "Ciência para Todos", dirigida por Gustavo Correia, produzida pela Trupe Filmes e veiculada pelo canal Futura, que também disponibiliza o conteúdo na plataforma Futura Play, desde julho de 2019. Financiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), a série contou com 52 episódios, cada um destinado a um projeto de pesquisa diferente, escolhido pela fundação.

Como na referida série atuei como roteirista, coordenadora de roteiro e editora de conteúdo, este trabalho será por vezes escrito na primeira pessoa, na tentativa de rememorar percalços, sucessos e eventuais falhas que pude perceber junto a toda a equipe no decorrer da pesquisa, produção, gravação e edição do material da série. De alguma forma, será também abordado o fato de que, apesar de se tratar de uma série documental, houve uma organização e uma maneira de selecionar os conteúdos que chegam a se assemelhar a estratégias utilizadas em obras de ficção, mas em verdade possuem modo de articulação bastante próprio.

Segundo Fernão Ramos (2008), a narrativa de uma obra documental apresenta características reconhecíveis, ainda que entre as diversas produções existentes haja grande variedade de formatos e gêneros. De acordo com o autor,

> [...] podemos afirmar que o documentário é uma narrativa basicamente composta por imagens-câmera, acompanhadas muitas vezes de imagens de animação, carregadas de ruídos, música e fala (mas, no início de sua história, mudas), para as quais olhamos (nós, espectadores) em busca de asserções sobre o mundo que nos é exterior, seja esse mundo coisa ou pessoa. Em poucas palavras, documentário é uma narrativa com imagens-câmera que estabelece asserções sobre o mundo, na medida em que haja um espectador que receba essa narrativa como asserção sobre o mundo. A natureza das imagens-câmera e, principalmente, a dimensão da tomada através da qual as imagens são constituídas determinam a singularidade da narrativa documentária em meio a outros enunciados assertivos, escritos ou falados. (RAMOS, 2008, p.22)

Se para determinados estudiosos da área as diferenças entre ficção e documentário podem ser bastante nebulosas, para Ramos (2008) existem procedimentos narrativos que ajudam a delimitar um campo específico para as obras documentais:

> Em sua forma de estabelecer asserções sobre o mundo, o documentário caracteriza-se pela presença de procedimentos que o singularizam com relação ao campo ficcional. O documentário, antes de tudo, é definido pela intenção de seu autor de fazer um documentário (intenção social, manifesta na indexação da

obra, conforme percebida pelo espectador). Podemos, igualmente, destacar como próprios à narrativa documentária: presença de locução (voz over), presença de entrevistas ou depoimentos, utilização de imagens de arquivo, rara utilização de atores profissionais (não existe um star system estruturando o campo documentário), intensidade particular da dimensão da tomada. Procedimentos como câmera na mão, imagem tremida, improvisação, utilização de roteiros abertos, ênfase na indeterminação da tomada pertencem ao campo estilístico do documentário, embora não exclusivamente (RAMOS, 2008, p.25)

No que tange ao roteiro audiovisual especificamente, o seu lugar em uma obra de ficção é bastante óbvio. Ali estarão descritas todas as ações dos personagens, seus diálogos e a história a ser contada como um todo. Esse é o documento de onde toda a equipe envolvida tirará as informações necessárias para desempenhar seu trabalho, desde as características dos personagens e da época retratada para a elaboração do figurino, as atmosferas presentes para que se faça um estudo da luz adequada, os diálogos e perfis dos personagens a serem estudados pelos atores e toda a base do que precisa ser captado, para que em cima disso o diretor possa desempenhar sua função.

No entanto, quando se trata de um documentário, as atribuições de um roteirista são muito menos exatas. Se o trabalho de pesquisa do tema a ser abordado é algo cuja necessidade pode ser facilmente percebida, a elaboração de um roteiro de captação de imagens e depoimentos é algo de importância muitas vezes questionada por muitos profissionais da indústria audiovisual. Sobre isso, o diretor de cinema chileno, especializado em documentários, Patricio Guzmán (2009), fornece explicação que pode ser bastante elucidativa. Segundo ele:

> Muita gente acredita sinceramente que o roteiro de um documentário na verdade não existe, que é uma simples pauta, uma escrita momentânea que se faz "no caminho" e que não tem nenhum valor em si mesmo. Provavelmente, tem razão no que diz respeito ao último ponto. Mas o roteiro de um documentário é tão necessário como na ficção. É certo também que é "um estado transitório – como disse Jean-Claude Carrière, ao referir-se aos roteiros de ficção – uma forma passageira destinada a desaparecer, como a lagarta que se converte em mariposa (...). Com frequência – diz – ao final de cada filmagem se encontram os roteiros nas papeladas do estúdio. Estão amassados, sujos, abandonados. Poucos são os que conservam um exemplar, menos ainda os que mandam encadernar e os colecionam". No entanto, um documentário precisa, sem dúvida, da escrita de um roteiro – com desenvolvimento e desfecho – com protagonistas e antagonistas, com cenários pré- determinados, uma iluminação calculada, diálogos mais ou menos previstos e alguns movimentos de câmera ajustados de antemão. Se trata de um exercício tão aberto e arriscado como necessário; é como a partitura de um concerto de jazz; é quase como um acordo comum "do geral e do particular"; é uma pauta que pressupõe todo tipo de mudanças. Mas continua sendo um roteiro. (GUZMAN, 2009, p.1)

De acordo com a passagem é possível ver que, apesar de se configurar como um roteiro de fato, o roteiro no documentário, ou em séries documentais, apresenta marcantes diferenças em sua concepção e modo de existência. Segundo Puccini (2007), algo que marca claramente a diferença na concepção de obras de ficção e documentário é o fato de que:

> Se no filme de ficção o controle do universo de representação está, desde saída, todo à mão dos responsáveis pela concepção do filme, seja ele uma adaptação ou não, em documentário esse controle é uma aquisição gradual. Parte-se necessariamente de uma busca àquilo que é externo ao cineasta. Essa busca envolve, necessariamente, uma negociação prévia, para a viabilização do registro, que marca o início de um processo de troca entre um "eu" e um "outro". O registro dessa troca obedecerá sempre o comando do diretor do filme responsável pela maioria das decisões de filmagem. (PUCCINI, 2007, p.21)

Desta forma, a elaboração de um roteiro para uma obra documental de nenhuma maneira conseguirá prever a ação com a precisão de um roteiro para ficção. E esse nem é o seu intento. Ainda segundo Puccini (2007),

> A atividade de roteirização em documentário é a marca no papel desse esforço de aquisição de controle de um universo externo, da remodelação de um real nem sempre prenhe de sentido. Roteirizar significa recortar, selecionar e estruturar eventos dentro de uma ordem que necessariamente encontrará seu começo e seu fim. (PUCCINI, 2007, p.21)

No entanto, não é intuito deste trabalho se debruçar largamente acerca das diferenças e limites entre ficção e documentário. Seu maior propósito é narrar todas as etapas que constituíram a pesquisa, elaboração dos roteiros e edição de conteúdo da referida série, explorando os aprendizados, falhas durante o processo, maneiras encontradas para resolver os problemas surgidos durante a produção e um balanço dos resultados alcançados. Tal abordagem, que possivelmente poderá auxiliar outros roteiristas e profissionais do audiovisual a planejar e pensar de maneira crítica futuros projetos, é o que será desenvolvido a seguir.

O projeto "Ciência para Todos"

Desde o início o projeto "Ciência para Todos" se apresentou como um grande desafio para toda a equipe. Desenvolvido pela produtora Trupe Filmes durante os anos de 2018 e 2019, o formato nasceu de acordo com um pedido da própria FAPESP, que sentia necessidade de compartilhar ainda mais com o público em geral o resultado de importantes pesquisas acadêmicas financiadas pela instituição.

A primeira etapa, ocorrida antes de minha entrada no projeto, foi a elaboração de um formato e de uma escaleta base, que seguiu para aprovação da FAPESP e do Futura e que possibilitou a contratação da produtora para o projeto. Nessa escaleta continham as seguintes etapas:

1- Introdução: Frase impactante de abertura.

Essa frase, proferida pelo pesquisador líder do projeto a ser abordado, se configuraria como um chamado à reflexão. Seja através de uma pergunta ou trazendo dados sobre o problema abordado na pesquisa, essa etapa funcionaria

como um teaser, prendendo a atenção do espectador.

2- Apresentação do Universo

Nessa etapa seriam mostradas imagens de contextualização em relação ao universo abordado no estudo. A trilha sonora também deveria contribuir para a ambientação.

3- Imagem Representativa + Título

Esse é o momento em que o título do episódio é revelado. A arte com esse nome surge junto a uma das imagens mais representativas em relação ao tema do episódio.

4- Personagem: Apresentação do tema / problema

Em todos os episódios da série há a participação de uma pessoa comum ou um profissional cuja vida foi diretamente impactada pela pesquisa em questão ou poderia ter sido caso tivesse acesso ao que ali está sendo desenvolvido. Sempre nos referíamos a essas pessoas como personagens do episódio. Nesse momento a voz é exatamente a dessas pessoas, que apresentam o tema de maneira geral e mostram o quanto ele é relevante para a sociedade.

5- Sequência de imagens - Atmosfera

Para fazer a transição entre as etapas do episódio, mais uma vez são utilizadas imagens de contextualização, em conjunto com um aumento de volume na trilha sonora.

6- Pesquisador: Desenvolvimento da pesquisa

Esse é o grande momento em que o pesquisador disserta sobre seus estudos, os impactos que já exercem na sociedade, o que é possível esperar para o futuro etc. Um apontamento muito importante, que já vinha desde o início do projeto, era o fato de que precisávamos extrair dos pesquisadores uma linguagem mais simples e de fácil entendimento, evitando termos pouco conhecidos do público em geral.

7- Sequência de imagens - Atmosfera

Novamente, como nas transições anteriores, ao final da fala do pesquisador o volume da trilha sobe e é elaborada uma sequência de imagens que conversam com o tema e com a pesquisa abordada.

8 - Conclusão

Nesse momento convivem o personagem e o pesquisador, ainda que cada um siga dando seu depoimento separadamente. O principal é apontar um fechamento para a narrativa, reiterando a importância da pesquisa desenvolvida e os resultados que são esperados para o futuro.

Com a estrutura aprovada tanto pelo exibidor, canal Futura, quanto pela entidade financiadora do projeto, a FAPESP, a série "Ciência para Todos" entrou finalmente em produção, no mês de julho de 2018. Foi a partir daí que passei a integrar a equipe de roteiro com outras duas profissionais, as roteiristas Carolina Barres e Maria Cecília Carboni.

A primeira etapa desse processo foi a elaboração de uma formatação para os roteiros que seriam desenvolvidos. Para tal, utilizamos as partes criadas na escaleta e desenvolvemos com mais detalhes o que seria cada momento dos episódios. Por não se tratar de uma série ficcional, foi bastante difícil adequar o que fazíamos aos softwares de roteiro comumente usados para esse tipo de trabalho. Isso, aliado ao fato de que tanto o Futura quanto a FAPESP precisavam receber arquivos em

formato .docx, fez com que optássemos por escrever diretamente em ferramentas de texto. Assim, todos os arquivos foram produzidos em formato .pages e posteriormente exportados para .docx no momento do envio para aprovação.

Essa dificuldade de formatação encontrada por nós encontra eco em grande parte da bibliografia que aborda roteiros para documentários. Guzmán (2009) chega a afirmar que:

> De todas as pré-condições que a produção pede, a escrita do roteiro de um documentário é a mais difícil de cumprir satisfatoriamente. Se é muito "fechado", anula o fator surpresa e os achados espontâneos da filmagem. Se é muito "aberto", supõe um importante risco de dispersão. Entre os dois, o/a diretor/a está obrigado/a a encontrar um ponto de equilíbrio, junto de explorar os lugares de filmagem e fazer uma investigação temática exaustiva. A única vantagem do gênero é que o roteiro de documentário se "reescreve" mais tarde na montagem (porque se mantém aberto até o final). Na realidade, a montagem do documentário não pressupõe somente juntar os planos, mas concluir o trabalho do roteiro feito inicialmente de uma maneira prospectiva. (GUZMAN, 2009, p.1)

O modelo a que chegamos para o roteiro era composto por inúmeras partes. Em um cabeçalho apareciam todas as informações de contato do pesquisador e do personagem do episódio, as locações em que aconteceriam as gravações, bem como o título original da pesquisa e o título criado especialmente para o episódio da série. Em seguida apresentávamos um resumo do que se tratava a pesquisa em questão, seus objetivos, o estágio em que se encontrava e o que era vislumbrado para o futuro.

Após o resumo vinha uma escaleta, nos moldes daquela que havia sido aprovada no projeto. Ela dava um panorama dos assuntos e das imagens pretendidas para cada momento do episódio, sempre de maneira sucinta. Finalmente era apresentado o roteiro propriamente dito, com indicações de imagens e também da fala tanto do pesquisador quanto do personagem. Nesse caso, ao invés de mapear apenas o assunto, nós criávamos falas, como é realizado em um roteiro de ficção. Essas falas não eram solicitadas aos participantes, mas serviam como uma segurança para o caso de o pesquisador ou o personagem ficarem muito tímidos ou nervosos e não conseguirem falar bem diante das câmeras. Elas também ajudavam muito na hora de pensar o tempo de duração de cada episódio.

Depois disso, desenvolvíamos um roteiro de perguntas que pudessem auxiliar o diretor a chegar a cada uma das falas pretendidas. Destacávamos também algumas frases e conectivos que não poderiam faltar e, finalmente, dividíamos as imagens escolhidas de acordo com cada locação. Isso era especialmente importante para a assistência de direção, responsável por decupar os planos a serem filmados e montar a ordem do dia de cada diária de gravação.

Definido o formato do documento enviado como roteiro, recebemos uma planilha com as primeiras 26 pesquisas que integrariam a série. O primeiro roteiro foi desenvolvido por mim em um fluxo que revi logo em seguida. Para esse roteiro, inicialmente fiz pesquisas e levantamentos sobre o tema, redigi uma primeira versão do roteiro e apenas depois entrei em contato com a pesquisadora, para validar as informações ali presentes. Tanta coisa mudou após esse contato que, já para o segundo roteiro, comecei a desenvolver questionários para os pesquisadores e a redigir

uma primeira versão de roteiro apenas depois de estar munida com suas respostas.

Apesar de isso variar entre as três roteiristas do projeto, meus questionários normalmente apresentavam cerca de 13 perguntas. Essa foi a quantidade que me pareceu ideal para preencher as etapas necessárias na elaboração do documento. Para transformar as respostas em roteiro, eu procurava alterar o mínimo possível do texto original recebido. Apenas adicionava frases conectivas ou reorganizava os assuntos à maneira que me parecia mais adequada para a obtenção de uma narrativa fluida.

Mesmo sugerindo frases para os personagens e também perguntas a serem feitas a eles, apenas o pesquisador recebia um questionário prévio. Isso acontecia por duas questões. A primeira é que, em relação à pesquisa abordada, tínhamos o compromisso de não cometer equívocos. Assim, era necessário ter muita clareza do que precisava ser gravado. Já em relação ao personagem, suas respostas podiam ser mais espontâneas, já que não tínhamos nenhum conteúdo obrigatório em sua participação. Isso ajudou muito, também, em relação ao fluxo de produção dos roteiros. Se os personagens tivessem que enviar um questionário respondido, isso certamente retardaria bastante a entrega dos roteiros, o que impactaria toda a produção da série.

Um grande desafio que tínhamos era o fato de que os episódios precisavam ter duração muito bem definida. Todos tinham que girar entre 13 e 15 minutos de duração. Dessa forma, era sempre preciso, já no momento do roteiro, fazer opções acerca daquilo que seria, ou não, abordado no programa. Com cerca de um mês e meio de projeto, as outras duas roteiristas começaram a se afastar do projeto. Nesse momento fui convidada a realizar a edição de conteúdo da série e assumir a coordenação geral de roteiro.

Com pouco menos da metade dos roteiros produzidos, a equipe de filmagem foi a campo iniciar as gravações e, conforme o material retornava, a equipe de pós-produção organizava todo o conteúdo gravado para que eu pudesse, enfim, transformar tudo aquilo em um episódio. Não poderei discorrer aqui acerca dos desafios, problemas e descobertas ocorridos durante as gravações. Apesar de ser eventualmente informada de questões como a dificuldade de determinados pesquisadores em lidar com a câmera, ou locações apertadas e com poucos pontos de interesse visual para a filmagem, não lidei diretamente com essa etapa, ficando circunscrita à elaboração do roteiro e à transformação de tudo o que foi captado em um episódio.

É importante também destacar que, próximo ao início das filmagens, a FAPESP enviou uma planilha com as pesquisas restantes que se transformariam em episódios da série. Desta maneira, durante a maior parte do tempo em que trabalhei no projeto "Ciência para Todos" eu acumulei a elaboração de roteiros com o trabalho de edição de conteúdo. Enquanto estava escrevendo os roteiros de episódios mais avançados, seguia editando aqueles que iam sendo gravados.

Se minha experiência como roteirista audiovisual não era muito vasta quando de minha entrada no projeto, a como editora de conteúdo era absolutamente nula. Eu quiçá conhecia essa função, já que se trata de algo feito, no geral, apenas em documentários ou formatos de variedades. Assim, tive que criar uma metodologia própria e intuitiva durante o próprio fazer, tendo mudado por algumas vezes minha forma de trabalho durante o processo.

O trabalho de edição ou corte de conteúdo consiste na seleção dos trechos falados que devem entrar na edição final da obra audiovisual e sua ordenação. Muitas vezes ela acaba a cargo de um profissional de roteiro, ao invés de um da pós-pro-

dução, porque o mais importante nesse ali é a construção de um arco narrativo. O objetivo é transformar depoimentos soltos em um material com encadeamento lógico, que faça sentido para os espectadores. Segundo Puccini (2007), isso é inclusive algo que diferencia o documentário da ficção. Para o autor:

> Outra peculiaridade do filme documentário, quanto a seu trabalho de roteirização, se liga ao fato de muitos documentários serem "resolvidos" em sua fase de pós-produção. Aqui a referência imediata recai mais sobre os filmes que se apegam ao estilo do documentário direto. Nessa etapa, de pós-produção do filme, faz-se necessária a escrita de um roteiro que oriente a montagem, um roteiro de edição. Esse roteiro será resultado de um trabalho de decupagem do material bruto de filmagem e terá sua função voltada não mais para orientar diretor, atores ou produtor, mas unicamente o montador, ou editor do filme (lembrando que essa atividade normalmente é acompanhada de perto pelo diretor). (PUCCINI, 2007, p.22-23)

O primeiro episódio em que fiz tal edição de conteúdo foi intitulado de "Depressão em Idosos". Recebi um material bruto com cerca de duas horas de duração. Uma hora e meia de depoimento da pesquisadora e meia hora de depoimento da personagem do episódio. Inicialmente comecei a ver todo o material e selecionar as partes que me pareciam interessantes, anotando sempre a minutagem em uma folha de papel. Ao final de um dia inteiro de trabalho consegui terminar de assistir todo o vídeo, porém rapidamente percebi que seria impossível lembrar a que parte se referia cada uma das minhas anotações.

Desta forma, já no primeiro episódio comecei a passar para o computador tudo o que me parecia importante e criei um esquema dividindo cada etapa do episódio. Assim, ao assistir alguma passagem interessante, eu já anotava sua minutagem exatamente no momento onde acreditava ser o mais propício para sua entrada. No início cheguei a trabalhar com dois computadores, um para assistir ao arquivo bruto e outro onde colocava as passagens no arquivo de texto. Porém, em pouco tempo consegui ganhar a agilidade necessária para manter o vídeo e o arquivo de texto no mesmo computador, abrindo e fechando as telas conforme minha necessidade.

Algo que também percebi rapidamente foi que naquele momento era necessário descartar o roteiro que havia sido previamente elaborado. Se nas primeiras montagens eu ainda levava o roteiro em mãos, tentando, de alguma maneira, seguir a mesma ordem de acontecimentos inicialmente planejada, logo vi que, na verdade, o material gravado tinha vida própria. Era preciso encontrar seu próprio discurso. Porém, sempre respeitando o formato macro delineado pela equipe e pelo veículo exibidor da série.

Essa percepção de que os materiais gravados trazem uma dinâmica própria, e que a ele se torna necessário fazer perguntas, mais que tentar adaptá-lo a um roteiro anteriormente previsto, igualmente corrobora com a visão determinados autores que se debruçam sobre esse tema. Para Puccini:

> Após ter percorrido o período de filmagem, período que muitas vezes pode ser turbulento, repleto de imprevistos que até podem colocar a viabilidade do filme em risco, o documentarista é obrigado a enfrentar longas horas de montagem em função da grande quantidade de material filmado. Qual o caminho a seguir?

> Por onde iniciar? Como desenvolver o assunto? Qual será a resolução do documentário? Mais uma vez faz-se necessário uma organização da montagem feita no papel. Tal como acontece com a direção de fotografia, o papel do montador ganha destaque, passando a ter participação fundamental na criação do filme. (PUCCINI, 2007, p.234-235)

Tendo os primeiros dois episódios montados pela equipe de edição, percebemos que algo importante não estava funcionando na narrativa. Se no formato original o personagem só entrava duas vezes, uma no início e outra no fim, e todo o desenvolvimento do episódio se dava com as palavras do pesquisador, rapidamente vimos que tal estrutura deixava o conteúdo muito denso e de fruição mais complicada, já que, ainda que houvesse o direcionamento de simplificar a linguagem científica, os pesquisadores usualmente apresentavam um vocabulário de compreensão mais complexa.

Assim, começamos a prever na edição novos momentos de entrada para o personagem ao longo do episódio. Inicialmente seria mais uma entrada, mas por fim fechamos em mais duas entradas do personagem durante o momento de desenvolvimento. Tais entradas também passaram a fazer parte, então, da estrutura que desenvolvi para o documento de edição de conteúdo da série. Minha divisão final de tempo ficou em cerca de 9 minutos para toda a fala do pesquisador e 4 minutos para as entradas do personagem. Os minutos restantes ficavam a cargo da abertura, encerramento com créditos e momentos de transição.

Com as constantes mudanças no formato de edição de cada episódio, muitas vezes era necessária uma revisão daqueles que já haviam sido entregues. Tal revisão era feita ou com uma nova consulta ao material bruto ou diretamente com a equipe de pós-produção, utilizando os momentos já editados. Tais modificações se davam porque, na prática, eu percebia que:

> A versão número quatro e definitiva do roteiro se faz no escuro da sala de montagem. É aqui onde pela primeira vez se colocará à prova os diferentes métodos de filmagem e a eventual eficácia dos roteiros anteriores. Ao chegar na sala de montagem, em primeiro lugar, é preciso considerar que a obra continua "aberta". Está aberta por uma razão poderosa: porque os resultados da filmagem foram ligeiramente (ou mesmo profundamente) diferentes dos propósitos que estavam previstos no roteiro. (GUZMAN, 2009, p.5)

Se a obrigatoriedade de uma minutagem tão específica já impactava a elaboração do roteiro, no momento da edição de conteúdo isso se tornou uma dificuldade ainda maior. Se por um lado havia pesquisadores que apresentavam um enorme volume de conteúdo em suas entrevistas, sendo muito complicado realizar um recorte, por outro, alguns pesquisadores se mostraram extremamente objetivos, o que igualmente se apresentava como uma dificuldade, já que era necessário chegar ao tempo mínimo de duração do episódio.

Meu período de trabalho na série, por fim, durou de julho do ano de 2018 até o final do mês de junho de 2019. A série ainda demorou quase dois meses para entrar no ar, ficando a equipe de pós-produção contratada pelo projeto até agosto de 2019. Contando o período já decorrido antes de minha entrada, é possível afirmar que toda a produção da série "Ciência para Todos" durou cerca de um ano e meio, sendo que o trabalho de roteiro e edição de conteúdo demandou um ano de trabalho em tempo

integral.

Conclusão

O trabalho de um roteirista, quando da elaboração de um documentário, guarda particularidades que o afastam do modo de articulação operado na criação de um roteiro ficcional. No entanto, há igualmente um trabalho de roteirização e organização que, ainda que não manipule fatos, encadeia uma narrativa a partir deles. O documentário, segundo Ramos (2001),

> [...] traz em si a representação especular do real, [...] Parte-se do postulado de que, para alguns, o documentário busca, ou tem como objetivo, estabelecer uma representação do mundo; na medida em que o postulado está estabelecido ("eu posso representar o mundo", diria necessariamente o documentarista), a ideologia dominante, hoje, sobrepõe facilmente a esta possibilidade o seu caráter especular e falsamente totalizante. (RAMOS, 2001, p.197)

Afirmando-se então a importância da figura do roteirista em formatos documentais, outra questão vem à tona. Qual seria então a formatação de um roteiro para documentário? A resposta para tal pergunta é bastante complexa, já que não pode ser única. O formato ideal de roteiro para um documentário precisa ser buscado caso a caso. O ideal de roteiro para um documentário é sempre o formato que cumpre as necessidades daquele documentário específico. Para Puccini:

> Essas características do gênero justificam a diversidade de modos de preparação e condução do filme documentário; a cada novo projeto de um filme, o documentarista é obrigado a se deparar com particularidades advindas do universo de abordagem escolhido, que o faz rever seus métodos de organização da produção. (PUCCINI, 2007, p.24)

Torna-se, então, necessário pensar caso a caso qual será a melhor maneira de orientar todo o resto da equipe em relação ao material a ser captado, as informações a serem buscadas e, posteriormente, perceber como todo o material coletado pode ser organizado da melhor forma na montagem, ou edição de conteúdo, já que «apesar de estarem dispostos em ambas às extremidades do cronograma de produção do filme, roteiro e montagem representam o ponto de união que encerra um ciclo de gestação." (PUCCINI, 2007, p.23)

Esse volume de etapas explana o quanto um documentário, apesar de ter como objetivo a abordagem de eventos ou aspectos que se ligam à realidade, também é uma construção. Isso já começa a ficar óbvio no momento da roteirização e sua tentativa de ordenação daquele real, passando pelo momento da captação de imagens, onde uma câmera interfere diretamente na paisagem da dita realidade e culmina com a edição ou montagem. Para Ramos:

> Na articulação dos planos existe uma mão oculta que fascina a reflexão desconstruída contemporânea e que pode também produzir enunciados ou sentido, interagindo ativamente com o modo do sujeito-da-câmera ser na tomada, pelo espectador, determinando a fruição. A mão oculta que articula os planos, alguns chamam

de montagem. (RAMOS, 2008, p.86)

De acordo com tudo o que foi explanado neste trabalho, não se torna exagero dizer que o projeto "Ciência para Todos" foi, até então, um dos maiores aprendizados que tive em minha carreira como roteirista e também uma missão extremamente desafiadora para toda a equipe envolvida. Se desde 2015 estudo para atuar na área, esse foi o projeto mais longo até então no qual estive envolvida e, por ao longo do processo começar a acumular as funções de coordenadora de roteiro e editora de conteúdo, o que mais me exigiu dedicação.

Olhando de maneira crítica para o resultado final, é possível, no entanto, apontar questões que limitaram ou não permitiram que o projeto alcançasse com plenitude seus objetivos. Uma delas foi claramente a questão do tempo de duração de cada episódio. Com um formato tão delimitado, muitas vezes eu percebia que não havia espaço para abordar cada uma das pesquisas pensando na melhor forma que poderiam ser contadas, mas era necessário enquadrá-las em uma estrutura previamente definida, adaptando sempre a narrativa de acordo com o que já estava previamente acordado com o canal e a fundação financiadora.

Outra questão a se pensar acerca do resultado geral da série é se de fato ela conseguiu êxito no sentido de popularizar pesquisas normalmente circunscritas ao ambiente acadêmico, divulgando e aumentando, por parte do público em geral, sua importância. Nesse sentido, me parece que o êxito foi parcial. Se, por um lado, algumas pessoas chegaram a comentar em redes sociais e mesmo no congresso Histórias de Roteiristas 2019, que inclusive deu origem a este artigo, que os quase quinze minutos de duração eram um tempo demasiado longo para manter a atenção dos espectadores não familiarizados com temas da academia, por outro igualmente houve relatos que apontaram a felicidade de muitos espectadores em travar contato com os temas levantados.

Um importante ponto a ser abordado foi o interesse a todo tempo do canal exibidor da série em buscar exprimir a diversidade étnica e de gênero nos episódios. Em relação aos pesquisadores entrevistados, isso foi alcançado em maior grau em relação à questão de gênero. Das 52 pesquisas selecionadas, 19 eram capitaneadas por mulheres e algumas, inclusive, por mais de uma mulher. Em algumas pesquisas dirigidas por homens, importantes pesquisadoras também puderam dar seu depoimento, o que conferiu um razoável equilíbrio entre a participação de pesquisadores homens e mulheres na série. No entanto, no que tange à etnia, apenas 2 pesquisadores dos 52 entrevistados eram negros. A visível discrepância entre negros e brancos dentro da academia infelizmente ficou evidente também na série.

Algo que foi igualmente solicitado pelo canal Futura, tanto no momento do roteiro quanto nas entrevistas, foi a inclusão de uma pergunta para todas as pesquisadoras mulheres que abordassem as dificuldades que elas enfrentam por serem mulheres dentro da academia. Apesar de haver respostas bastantes interessantes em relação a isso, nenhuma dessas passagens terminou por entrar na edição final da série, exatamente pela limitação já apontada por um formato tão definido. De qualquer maneira, todas as entrevistadas manifestaram não reconhecer um machismo declarado dentro do ambiente acadêmico.

De acordo com os temas das pesquisas abordadas, no entanto, uma importante discrepância ficou evidente. Realizando uma divisão temática entre os diversos assuntos da série chegou-se a esses números: Saúde e Medicina: 10 episódios; Bioquímica: 3 episódios; Química: 2 episódios; Ciências Sociais: 4 episódios; Ciências

Agrárias: 9 episódios; Computação/Robótica: 2 episódios; Materiais: 2 episódios; Física: 5 episódios; Ecologia: 3 episódios; Engenharia: 4 episódios; Astronomia: 2 episódios; Ciências Biológicas: 5 episódios; Linguística: 1 episódio.

A partir dessa separação se torna possível perceber como as ciências humanas tiveram pouco prestígio durante a série. E mais: como nenhuma pesquisa em relação a temas como arte e cultura foi abordada. Esse levantamento inclusive foi realizado pela equipe ainda na ocasião de escolha da última pesquisa a ser gravada, já que um dos temas anteriormente escolhidos para integrar a série teve que ser trocado. Porém, mesmo com a informação de que não havia pesquisas contempladas na área de arte e cultura, a última pesquisa escolhida foi novamente na área da saúde.

Pensando na causa provável para tal escolha, algumas questões podem ser levantadas. Primeiro, a possível crença de que, provavelmente, mais pessoas veriam relevância nos resultados tão tangíveis obtidos por médicos, engenheiros e físicos, por exemplo, em detrimento de resultados por vezes subjetivos nas investigações impelidas no campo das humanas. Em seguida, o fato de que uma relevante parte da população brasileira na atualidade tem vilanizado a arte e a cultura, pouco reconhecendo sua importância social e como construtora de saberes.

Uma questão que dificulta muito a toda equipe aferir o grau de sucesso de todo o trabalho, no entanto, é o fato de o canal exibidor não compartilhar os números em relação à audiência e mesmo em relação às menções do programa nas redes. Com alguma busca, conseguimos encontrar comentários pontuais que permitem a elaboração das reflexões aqui enumeradas, mas sem dúvidas esse é um grande entrave para exames críticos mais profundos, já que, em última instância, nosso contato com o público final, a que se destinou o trabalho foi bastante restrito.

De qualquer maneira, considero o saldo desse trabalho extremamente positivo, tanto para minha carreira como roteirista quanto em termos de produção audiovisual em si. Trazer temas tão relevantes, que normalmente são discutidos apenas em nichos muito específicos e dentro das universidades para conhecimento de uma parcela consideravelmente maior de pessoas é um feito digno de méritos.

E, ainda que todos os seus intentos possam não ter sido completamente alcançados, assim como o próprio nome do projeto divulga, muitos conteúdos científicos estão hoje à disposição de todos aqueles que tiverem interesse, não apenas na grade do canal, mas de maneira gratuita na plataforma de streaming Futura Play, com acesso ilimitado, a qualquer hora e em qualquer local. Nesse sentido a série "Ciência para Todos" teve êxito em levar investigações científicas àqueles que estão fora de seus meios comuns de circulação.

Referências

GUSMÁN, P. O roteiro no cinema documentário. Mídia Independente, [S.l.], 2009. Disponível em: <http://www.midiaindependente.org/media/2009/06/448249.pdf>. Acesso em: 20 de outubro de 2019.

SOARES, Sérgio José Puccini. Documentário e Roteiro de Cinema: da pré-produção à pós-produção. Tese apresentada ao Programa de Pós- Graduação em Multimeios do Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP: [s.n.], 2007. Disponível em: http://livros01.livrosgratis.com.br/cp141999.pdf. Acesso em: 25 de outubro de 2019.

RAMOS, Fernão Pessoa. Mas afinal... O que é mesmo documentário? 1a ed. São Paulo: SENAC Editora, 2008.

RAMOS, Fernão Pessoa. O que é documentário? In: RAMOS, Fernão Pessoa e CATANI, Afrânio (orgs). Estudos de Cinema: SOCINE 2000. Porto Alegre: Editora Sulina, 2001, p. 192-207

El concept como guión en el videoclip musical: aproximación breve a la concepción del vídeo musical desde la perspectiva de la dirección y el género musical

ANA SEDEÑO-VALDELLOS

Resumen: El videoclip es un formato auspiciado desde la industria discográfica como promoción de sus productos musicales. Como género publicitario sus modos de ideación y concepción están alejados de los tradicionales fórmulas del guión de ficción para largometrajes o series y de presentaciones para conseguir inversores como el pitching. Por otro lado, la estrategia narrativa o visual no suele encargarse a agencias o productoras publicitarias al uso sino que productoras audiovisuales concursan por la obtención de estos proyectos o son encargados directamente. Estos mecanismos de concurso y/o encargo se realizan según procedimientos escasamente conocidos como los concursos a través de concepts. El trabajo tratará de presentar algunas ideas en torno a la escritura de estos documentos -los concepts- sobre cómo presentarlos, estructurarlos en partes interesantes para que el artista musical y sus productores y managers imaginen qué imágenes visuales se proponen y el productor y director. Se proporcionarán indicaciones y consejos en cuanto a la escritura del concept, recomendaciones para producir videoclips según géneros musicales (pop, rock, música urbana, electrónica), empleando comentarios desde la industria, ampliando con entrevistas a directores y grupos musicales, con la referencia de los escasos trabajos académicos sobre el tema que incluyen esta problemática en el seno de una industria que tiende al album visual transmedia. Se trata de exponer la especificidad de las fases de ideación del videoclip como formato audiovisual y las dimensiones de la creatividad que deben ponerse al servicio de la producción audiovisual de un videoclip.

Keywords: vídeo musical; industria discográfica; guión audiovisual

Abstract: Music video is a format sponsored by the record industry as a promotion of its musical products. As an advertising genre, its modes of ideation and conception are far from the traditional fiction script formulas for feature films or

series and presentations to get investors such as pitching. On the other hand, the narrative or visual strategy is not usually entrusted to advertising agencies or producers to the use but audiovisual producers compete for the obtaining of these projects or are directly commissioned. These contest and / or commission mechanisms are carried out according to procedures barely known as the contests through concepts. The work will try to present some ideas around the writing of these documents -concepts- on how to present them, structure them in interesting parts so that the musical artist and his producers and managers imagine what visual images are proposed and the producer and director. Indications and advice will be provided regarding the writing of the concept, recommendations to produce video clips according to musical genres (pop, rock, urban, electronic music), using comments from the industry, expanding with interviews to directors and musical groups, with the reference of the few academic works on the subject that include this problem within an industry that tends to the transmedia visual album. It is about exposing the specificity of the ideation phases of the video clip as an audiovisual format and the dimensions of creativity that should be put at the service of the audiovisual production of a video clip.

Key words: music video; phonographic industry; audiovisual script.

1. Guión y videoclip

Hablar de guión es hablar de historia, de narrativa y narratividad, conceptos centrales en torno al audiovisual: narrativa transmedia, storytelling... Por otro lado, ninguna fórmula como la del videoclip resulta más centrada en toda la contemporaneidad audiovisual. El videoclip es un formato auspiciado desde la industria discográfica como promoción de sus productos musicales. Como género publicitario sus modos de ideación y concepción están alejados de los tradicionales fórmulas del guión de ficción para largometrajes o series y de presentaciones para conseguir inversores como el pitching. Por otro lado, la estrategia narrativa o visual no suele encargarse a agencias o productoras publicitarias al uso sino que productoras audiovisuales concursan por la obtención de estos proyectos o son encargados directamente. Estos mecanismos de concurso y/o encargo se realizan según procedimientos escasamente conocidos como los concursos a través de concepts.

En el apartado Telling and not telling de su libro Experiencing music video, Vernallis (2004) habla de la influencia que ejerce la superposición de la duración y la estructura de la canción sobre la secuencia narrativa en el videoclip y que esto conlleva una narrativa débil o difusa. Las consecuencias de estos tres puntos principales son los siguientes: la fragmentación del discurso, el escaso desarrollo de personajes y acciones y los finales atípicos... El video musical narrativo se relaciona, más que con la figuración secuencial o narrativa, con la cíclica de la canción, una formulación extraña de dependencia de la banda visual respecto a la forma musical; por ello, creemos que la necesidad de análisis narrativo se centra en aquellas formulaciones creativas, disruptivas, alejadas de la narratividad clásica: relatos circulares, confusión de tramas o el relato sin clausura necesitan ser tratadas más profundamente en el videoclip contemporáneo.

En este texto se realiza un aproximación desde la práctica de la investigación en este formato, en la dirección de trabajos de grado, trabajos fin de master y tesis doctorales y en la docencia de su producción y realización en asignaturas

de los grados de Comunicación Audiovisual y Publicidad.

2. El concept como guión audiovisual para el videoclip musical

El documento concept se trata de una especie de estructura de guión o script con la misma funcionalidad que la biblia, sólo que con objetivos y fases anteriores. Por un lado contiene todos detalles de la biblia de producción. Por otro, resulta una propuesta que debe ser aprobada por departamentos específicos y personas encargadas del sello o compañía discográfica.

El encargo de realizar un videoclip proviene desde un sello discográfico y su departamento de promoción (con el A&R, artist&repertory, por ejemplo) o directamente del artista. Este análogo de briefing suele contener la pieza en cuestión, los tiempos de producción y el presupuesto disponible. La propuesta creativa de respuesta puede realizarse de manera directa o con concurso y se concreta con un documento denominado tratamiento creativo o concept. En él se especifican por apartados (sinopsis, letra/desarrollo, Montaje y postproducción, colorimetría, personajes, vestuario y maquillaje, referencias estéticas y emotivas) los parámetros visuales que tendrá el videoclip para conseguir la aceptación del sello discográfico y el artista. Como apunta Benet Roman, existen una serie de claves para la inspiración, que se plasmarán, de alguna manera, en el concept:

> "Es saber leer los códigos del artista, de su personaje, y después los códigos del público. Teniendo esos códigos más los de la canción, el personaje dentro de la historia... (...) El estilo musical creo que cada vez menos... Un historia la puedes contar con cualquier estilo musical... El chico va con traje de cuero o con traje de hip hop, pero la historia es la misma... Más bien cambia el vestuario, puesta en escena, pero las historias pueden ser las mismas..." (Benet Roman. Entrevista en profundidad realizada en diciembre de 2015).

Tras esto y como en la realización publicitaria, el director se encuentra en completa dependencia del artista y otras figuras profesionales como los AR (art&repertory), en términos creativos:

> "El A&R está en la producción, está en la portada... Los artistas son grandes músicos pero no tienen por qué saber nada... hacen todo el trabajo previo... es una persona que si tiene una formación audiovisual... sabe gestionar muy bien...Los artistas que tienen una gran trayectoria saben que decirte... Luego hay artistas que lo llevan todo, OBK por ejemplo. (...) En las multinacionales, el artista se implica muchísimo (Benet Roman. Entrevista en profundidad realizada en diciembre de 2015).

Las últimas fases de esta relación contractual se caracterizan por el empleo de plataformas tecnológicas de subida de archivos para implicar a todos los profesionales (postproducción, dirección de arte...): wetransfer, vimeo (en modo privado) y otros sistemas sirven para realizar las revisiones de borradores entre los diversos agentes con opinión, antes de la entrega del master final, última versión del videoclip.

Como en el caso del anuncio publicitario, la creación visual/realización del videoclip es una tarea poco visibilizada en la profesión audiovisual, que no alcanza, por sus características de encargo y las limitaciones creativas, el carácter de autoral. Sobre este tema -la autoría en la realización publicitaria- otro de los rasgos que enlazan al clip y al anuncio publicitario, han tratado Viñuela (2008) y Martin Martin (2015).

Ello conlleva que la labor de dirección de videoclips se encuentre escasamente sistematizada y que muchos de los que la ejercen cuenten con unas condiciones de trabajo constantemente inestables, necesitadas de renovación de la creatividad y el talento. Los tiempos y la necesidad de que la industria les tenga en cuenta respecto a obra terminada (canción de referencia) y presupuesto.

> "El corpus de directores de vídeos musicales se caracteriza por su heterogeneidad; en este colectivo es habitual encontrar directores de cine, videoartists, publicistas y un gran número de profesionales procedentes de distintos campos relacioandos con la imagen y el sonido. Esta realidad dificulta la tarea de diferenciar las características específica desl vieoclip como género audiovisual y entorpece la identificación de sus directores coo gremio, peor a su vez, aporta una interdisciplinariedad a la elaboración de videoclips que enriquece y renueva constantemente este fenómeno, tanto a nivel téncio como creativo." (VIÑUELA, 2008, p.238-239).

Solo el director de spots publicitarios, puede acercarnos a un análisis sobre sus labores, que vienen condicionadas por una serie de elementos específicos del ámbito publicitario, con una tradición y unas relaciones profesionales específicas. Luciano Muriel (2008) ha resumido estos condicionantes:

-La preproducción está sujeta a las particularidad del proceso de gestación de la idea. Tienen especial relevancia las reuniones con la agencia y con el cliente (PPM o Preproduction-Meeting).

-Hay que considerar la brevedad narrativa del mensaje audiovisual publicitario y el reducido tiempo de la producción, donde hay que tomar decisiones muy rápidamente.

-las relaciones profesionales entre agencia, anunciante y productora (y dentro de ella, el realizador) crean un cadena de valor , donde este queda en segundo plano.

> "Cuando pretendemos hablar de su autoria y de sus aspectos creativos debemos tener en cuenta la peculiar arquitectura de esta creación. Todo producto creativo es el fruto de una determinada secuencia de acciones. En el caos del spot, su complejidad implica varios subprocesos que culminan en la obra final. El papel del director interviene en las últimas fases donde se acomete su dimensión formal. Es este carácter audiovisual del spot el que se encargará de atender el director (…) Tú le tienes que vender tu proyecto a una agencia, la agencia se lo tiene que vender a su cliente y el cliente seguramente es un director de marketing que se la tiene que vender al presidente. Eso en el mejor de los casos. Todo ese componente de relaciones públicas es tan importante como la producción misma". (FESSER

en MURIEL, 2008)

Reiss y Feineman, en Thirty frames per second. The visionary art of music video (2000) realizan un reflexión muy completa sobre la labor de la dirección en el videoclip musical, como fundamental en la renovación del género desde finales de los años noventa. Estos directores se encuentran entre la libertad creativa por ser su trabajo casi anónimo y las constricciones desde la productora, la discográfica, los A&R y los propios artistas.

Por un lado como aporta Hanson (2006) "el vídeo musical para nosotros es un foro para probar nuevas ideas o técnicas (…) hay menos presupuesto, menos presión y menos fracaso si algo no sale bien (HANSON, 2006, p.45).

Por otro lado, hay que hablar de las divergencias que se encuentran entre la práctica del director a la hora de encarar el trabajo y los tipos de videoclips que se confirman como ttradiciones de la música popular y la industria del entretenimiento.

Por un lado, entre estos segundos, se habla de video musical performance en los videoslips que tienen una voluntad por rememorar la experiencia del concierto y prueban que la interpretación continúa siendo parte fundamental de la vivencia en la música popular. La banda visual se convierte en testigo del hecho musical, ya sea a través de un concierto o bien mediante una ilustración estética del tema, con lo que únicamente adquiere un carácter escenográfico sin hacer referencia a algo más. Sobre ellos, dice el colectivo Brand New School, que hay tres tipos de videoclips: el arquetípico que se ciñe a la canción y su estilo musical (hip hop, rap...) (HANSON, 2006, p. 45). Es el tipo más industrial, propio de bandas que están en los estadios primeros de su carrera musical.En similar sentido se manifiestan algunos de los teóricos que han estudiado las formas en que la imagen, en sus diferentes modalidades, puede construir sentido a la música. Andrew Goodwin dice:

> "Los vídeos de conciertos reflejan habitualmente algunos de los códigos y de las convenciones (establecidas a lo largo de 30 años de conciertos de rock y pop); sin embargo, las teorías académicas cometen el error de relacionar esta iconografía con categorías que provienen del film, del postmodernismo del psicoanálisis, sin que se den cuenta de cuales son sus más prosaicas intenciones -que trata de evocar la excitación que todo concierto en directo provoca" (GOODWIN en FRITCH; GOODWIN; GROSSBERG, 1998, p.59).

En cuanto al videoclip conceptual crean o proponen un significado visual global mediante metáforas o analogías visuales. Mediante motivos visuales y con técnicas de posproducción, se conforma un mensaje visual simbólico, sin historia contada de manera lineal.

Performance y conceptual constituyen dos formas de descripción estética propia del videoclip como género audiovisual.

En un videoclip dramático o narrativo se presenta una secuencia de eventos donde se narra una historia bajo la estructura dramática clásica, en los que la relación de la imagen con la música puede ser lineal (la imagen repite punto por punto la letra de la canción), de adaptación (se estructura una trama paralela a partir de una canción) y de superposición (se cuenta una historia que puede funcionar independientemente de la canción aun cuando en conjunto provoque un significado cerrado). La importancia de una historia clásica depende los directores.

Para directores como Betty and Combe "la historia es siempre el punto de partida sean cuales sean las circunstancias del proyecto. Vamos a la escritura con una técnica, unas transiciones y una composición de la imagen. Luego se pasa a un animatic y cuando estamos contextos con ese storyboard de planos, pasamos a producción" (HANSON, 2006, p. 36). Es decir, un proceso de preproducción similar en su paso desde la ideación a la producción.

Existe escasa información sobre las labores de un director durante la preproducción. En principio la selección y estudio musical del mismo, la confección de un moodboard para recopilar información sobre la representación del género elegido a modo de collage de fotos. Al igual que en la labor publicitaria, queda mucho trabajo en la sombra, anónimo, a favor de la estrella.

Algunos directores cuentan cuáles son sus claves para inspirarse en la escritura de esta restructura de guión que representa el concept: "Yo necesito tres cosas cuando me piden un videoclip: el tema acabado (nada de demos, ni versiones cortas), el presupuesto y la fecha de entrega" (Benet Roman, LaChula Producciones).

"Lo que más me interesa es transportar al mundo la esencia de los artistas con los que trabajo y siempre me esfuerzo en ser fiel a su música, a sus mensajes y en reforzar la imagen que trasmiten por encima de las modas" (Mikel Clemente)

3. La estructura de un concept

Sin convertirse en un modelo cerrado de documento de guión, el concept contiene unas partes específicas: sinopsis, intención, desarrollo o desglose, referencias estéticas y emotivas; montaje y postproducción; personajes; vestuario y caracterización.

La sinopsis y la intención centran el documento como cualquier introducción de una propuesta de tratamiento de guión, resumiendo la historia e indicando lo que la canción y su visualización aportan a la estrella, músico o banda.

El Desarrollo o Desglose de guión, estructurado según la división de fraseo musical o letra de la canción, establece una fórmula que permite acercarse a la funcionalidad de un guión literario o técnico, aunque sin tener que establecer o definir cada uno de los shots/planos que se grabarán. En este caso, su descripción no es tan detallada como la de estos documentos esenciales en un producto de ficción (largometraje, cortometraje o incluso de tipo documental), sino que indica sólo los tipos de planificación y movimiento de cámara que se establecerá en cada parte de la letra. El videoclip es un formato con una realización bastante particular. La parte performance necesitará más bien de material en el que el cantante o grupo realiza su actuación fingida a cámara, con sincronización o lypsinch y playback, a modo de los programas televisivos. Esta parte performance debe estar claramente descrita a través de una realización de planos medios y planos americanos, los más adecuados para filmar esta actuación a modo de directo televisivo. El tipo de transiciones y efectos especiales de montaje/edición deberían incluirse en ese listado de momentos visuales.

Las referencias visuales, emotivas y visuales, son la siguiente parte. Ellas tienen la función de establecer una analogía con videoclips anteriores o con cualquier objeto cultural que permita hacerse una idea específica de cómo será el videoclip. El videoclip resulta un formato posmoderno que permite la cita continua de textos culturales anteriores y será muy útil para que quien deba decidir sobre

la producción efectiva del videoclip perciba el universo o imaginario musical y visual.

Los personajes que rodean al cantante o banda en su performance y la historia contada son relevantes como referencia para los fans, como ellos lo son. El uso de personajes proporciona representaciones construidas del público objetivo para el artista, con ello se promueve al artista en su base de admiradores. Sin embargo, no pueden ser construidos como los de un mensaje narrativo o de ficción, por la falta de tiempo y la necesidad de construcción de personalidad. Por ello en un concept los personajes serán descritos como figurines o extras, es decir, en tanto, figuras humanas que visten y actúan de una manera única. De hecho el concept definirá el vestuario, maquillaje, caracterizacion y comportamiento básico a modo de fondo de acción de los personajes, pero poco más.

El artista musical debe centrar la creación/ideación de un concept y toda figura alrededor (delante o detrás de la cámara) debe ser invisibilizada como estrategia de realce de su celebridad, en aras de las ventas y del aumento de visualizaciones y descargas en las plataformas de gestión musical digitales.

Por todo ello, los personajes son construidos siguiendo estereotipos, sus motivaciones son demasiado previsibles o no existen. La dirección de arte y oficios de equipo de puesta en escena como el vestuario, el maquillaje, etc permiten la identificación del espectador y su conversión en fan, por la referencia social que las figuras protagonistas y secundarias tienen. Definir el styling general del artista supone el objetivo específico del empleo de personajes a modo de caracteres en un videoclip. A pesar de que el videoclip no se distinga por una narrativa de ficción clásica, ya sea bailando como acompañamiento, como extras... estos existentes aparecen en todo videoclip narrativo, performance, conceptual o mixto.

"Los personajes en videoclips son arquetipos, cercanos a los de la poesía, por el escaso tiempo de establecer una presentación y evolución dramática" (Benet Roman, LaChula Producciones).

4. El estilo musical como guía para el concept

Se trata aquí de reflexionar acerca de las posibles convenciones que en el videoclip pueden encontrarse desde el género musical de la canción promocionada. El estilo musical supone una categorización de las músicas, por sus ritmos, armonías e instrumentación preferente y ayuda a clasificar el tipo de producto que se está vendiendo (desde la industria discográfica) o comprando (los fans).

El rock y el pop, como estilos primordiales de la música popular contemporánea, necesitan de una visualidad centrada en la estrella, para construir y/o consolidar su presencia en el imaginario global de sus fans y espectadores varios.

La música electrónica tiende al videoclip conceptual, donde se expone un storytelling genérico a modo de estampas visuales o tableau vivants.

El Hip-hop contiene una performance con una puesta en escena urbana, una breve anécdota o historia de un personaje, que refiere a la letra en ambientes y personajes.

5. El guión en el álbum visual: acercándose a la conceptualización transmedia

Pero la transformación transmedia que se experimenta en los medios y que constituye una nueva ecología de medios, ha modificado también todas las etapas de producción y realización del videoclip musical.

El álbum visual resulta un interesante formato que llega desde la función de aplicación de las posibilidades transmedia de los productos musicales. Las narrativas transmediales no han definido aún su espectro de alcance y posibilidades y la multiplicidad de elementos en que se desarrolla hace compleja su delimitación conceptual y describir una prospectiva. Lo que parece claro es que involucra a todos los proyectos culturales, ya sean audiovisuales, lúdicos, musicales, literarios y que los conecta con la red de creación y circulación de contenidos.

> "designa el Ts un concepto de comunicación y creación radicalmente nuevo o es mas bien un modo de producción, una estrategia creativa un modo de marketing un conjunto de hábitos de consumo? ¿es una cuestión mas dependiente de la dimensión técnico-mediatica, o de la propiamente narrativa? ¿tal vez todo al mismo tiempo? Y a pesar de que desde le primer momento, el propio Jenkins ya advertía que no todo tenia por que convertirse en transmedial, parece que el zeitgeist mediático ha asumido aquellas oportunidades de mercado pasa por estos diseños multiplataforma y expansivos." (SANCHEZ-MESA, 2018, p.13)

El panorama intermedial y transmedia es un terreno fructífero en la creación de interrelaciones entre medios, animando contextos de interacción de contenidos, que son aprovechados y utilizados de manera estratégica y dirigida para conectar con todo tipo de públicos.

De esta forma, la comunicación transmedia hace surgir novedosas posibilidades de proyectos, especialmente planificados, en los que se construye un mundo narrativo multiplataforma (llamado también storyworld) en permanente expansión o potencialmente desarrollable, a través de diversos medios, que aportan desde su singularidad.

> "Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor […]. Cada entrada a la franquicia ha de ser independiente, de forma que no sea preciso haber visto la película para disfrutar con el videojuego y viceversa. Cualquier producto dado es un punto de acceso a la franquicia como un todo. El recorrido por diferentes medios sostiene una profundidad de experiencia que estimula el consumo. La redundancia destruye el interés de los fans y provoca el fracaso de las franquicias. La oferta de nuevos niveles de conocimiento y experiencia refresca la franquicia y mantiene la fidelidad del consumidor" (JENKINS, 2008, p.101).

En el caso del proyecto transmedia actual en la industria de la música, el album visual conformaría un contenido principal o macrohistoria, compuesta por el relato global (siempre seguramente inalcanzable por su amplitud) y sus mensajes independientes (a modo de capítulos, historias o unidades que los forman), que vienen

vehiculados por medios diversos. En el álbum visual se aplica lo que Serge Lacasse (2000) transfiere de concepto paratexto (1997) de Genette a la producción de música popular, acuñando el término "parafonografía", como una combinación de materiales donde se media la narrativa musical y que contempla los gráficos, textos, el trabajo de arte de la portada del disco, los cómics, las novelas gráficas, así como los conciertos, sus performances y la publicidad gráfica de los mismos (BURNS, 2016).

Un ejemplo significativo de la inclusión del concepto de storyworld en este debate sobre el guión en el video musical resulta el proyecto musical completo de Janelle Monáe.

> "Los storyworlds son representaciones mentales globales que permiten a los intérpretes enmarcar inferencias sobre las situaciones, los personajes y las ocurrencias, ya sea explícitamente mencionadas o implícitas en un texto o discurso narrativo. Como tales, los mundos de las historias son modelos mentales de las situaciones y los eventos que se cuentan: quién hizo qué, quién, cuándo, dónde, por qué y de qué manera. Recíprocamente, los artefactos narrativos (textos, películas, etc.) proporcionan planos para la creación y modificación de tales mundos de historia configurados mentalmente" (HERMAN, 2009, p.106-107).

El caso de Janelle Monaé y su Dirty Computer (2018) (una película emoción -emotion picture- como sus creadores lo han descrito y aparece en toda la promoción), compone un formato diverso a los anteriores, a modo de película de ficción completa que se localiza en una especie de sede de gran multinacional biotecnológica, donde controlan/eliminan la identidad y memoria de las personas queer y de color. La artista protagoniza la trama narrativa, en la que ella trata de conservar/recordar sus vivencias pasadas. Estos son mini episodios que constituyen los siete videoclips incluidos como números musicales -recesos- de la línea argumental: Crazy, Classic, Life, Take a byte, Screwed, Django Jane, Pink, Make me feel y I like that, en este orden.

Monaé ha compuesto en Dirty computer un fresco sobre la liberación sexual, detrás de lo que se encuentra que ella misma se define como queer, gay y pansexual. Los vídeos se caracterizan como conceptuales-performance: en ellos se presenta una situación en exteriores o interiores en los que se dispone un performance normalmente colectiva, en un ambiente de alegría y diversión, con Monaé como personaje central. Figuras de todo tipo de raza y condición interpretan episodios de intercambios afectivos y coreografías a dúo y en grupo en escenografías diversas.

La artista construye en este album lo que se denomina una narrativa personal, una autoficción o ficción personal, mezcla de las tres identidades que Frith (1996, p. 306) define en la música popular: el ser humano (el performer como ser humano), la persona (el performer como ser social) y el personaje (person, persona y character en terminología anglosajona).

El álbum es híbrido entre lo íntimo y lo construido dentro de una línea narrativa que negocia entre el pasado personal y artístico del músico, y el futuro de su carrera y de su vida. La construcción como ser humano-máquina, androide y ser pansexual pueden comprobarse como línea manifiesta de sus vídeos, de sus canciones y letras y de sus declaraciones en medios y redes sociales. The Archeo Android. A partir de aquí se entiende como Monáe inventa, reinventa y reacomoda en cada álbum, vídeo y canción los múltiples matices de su identidad personal y ficticia, y

presenta más que narrativas, puestas en escena, cuadros poliédricos en interiores, exteriores y demás.

No disponemos de información directa de la gestión de letras y vídeos ni de este ni de ningún álbum visual, por muchas razones. La principal: que es un formato en experimentación dentro de la industria. La no menos importante:que todo lo relacionado con la ideación y la guionización en el videoclip musical está invisibilizado y es críptico para críticos, audiencia y académicos que intentamos estudiarlo.

Referencias

ARNOLD, Gina, COOKNEY, Daniel, FAIRCLOUGH, Kirsty y GODDARD, Michael N. (Eds.), Music/video. Histories, Aesthetics, Media. Estados Unidos: Bloomsbury Academic Publishing, 2018.

BURNS, Lori. The Concept Album as Visual—Sonic—Textual Spectacle: The Transmedial Storyworld of Coldplay's Mylo Xyloto. Ispmjournal, 6 (2), 2016. Disponible en http://www.iaspmjournal.net/index.php/IASPM_Journal/article/view/783

FRITH, Simon. Performing Rites: On The Value Of Popular Music. Cambridge: Harvard University Press, 1996.

GOODWIN, Andrew. Fatal distractions: MTV meets postmodern Theory. In: FRITH, Simon, GOODWIN, Andrew y GROSSBERG, Lawrence (eds). Sound and Vision (The Music Video Reader). Londres: Routledge, 1993.

HANSON, Mark. Reinventing music video: next-generation director, their inspiration and work. Burlington: Focal Press, 2006.

HERMAN, David. Basic Elements of Narrative. West Sussex: Wiley-Blackwel, 2009.

HOLT, F. Is music becoming more visual? Online video content in music industry. Visual Studies, 26(1), 50-61, 2011.

JENKINS, Henry. La Cultura de la Convergencia de los Medios de Comunicación. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A., 2007.

LACASSE, Serge. Intertextuality and Hypertextuality in Recorded Popular Music. In: Talbot, M.. (Ed.) The Musical Work: Reality or Invention? Liverpool, Gran Bretaña: Liverpool University Press, p. 35-58, 2000.

MARTIN MARTIN, Penélope. El spot bajo la influencia del videoclip en el contexto actual del audiovisual publicitario. Tesis doctoral dirigida en Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Málaga, 2015.

MURIEL BUZARRA, Luciano. Aportación creativa del director - realizador en el spot publicitario (aportación creativa de Javier Fesser). Tesis doctoral dirigida en Facultad de Ciencias de la comunicación de la Universidad de Málaga, 2015.

REISS, Steve y FEINEMANN, Neil. Thirty Frames Per Second: The Visionary Art of the Music Video. USA: Abrams, 2000.

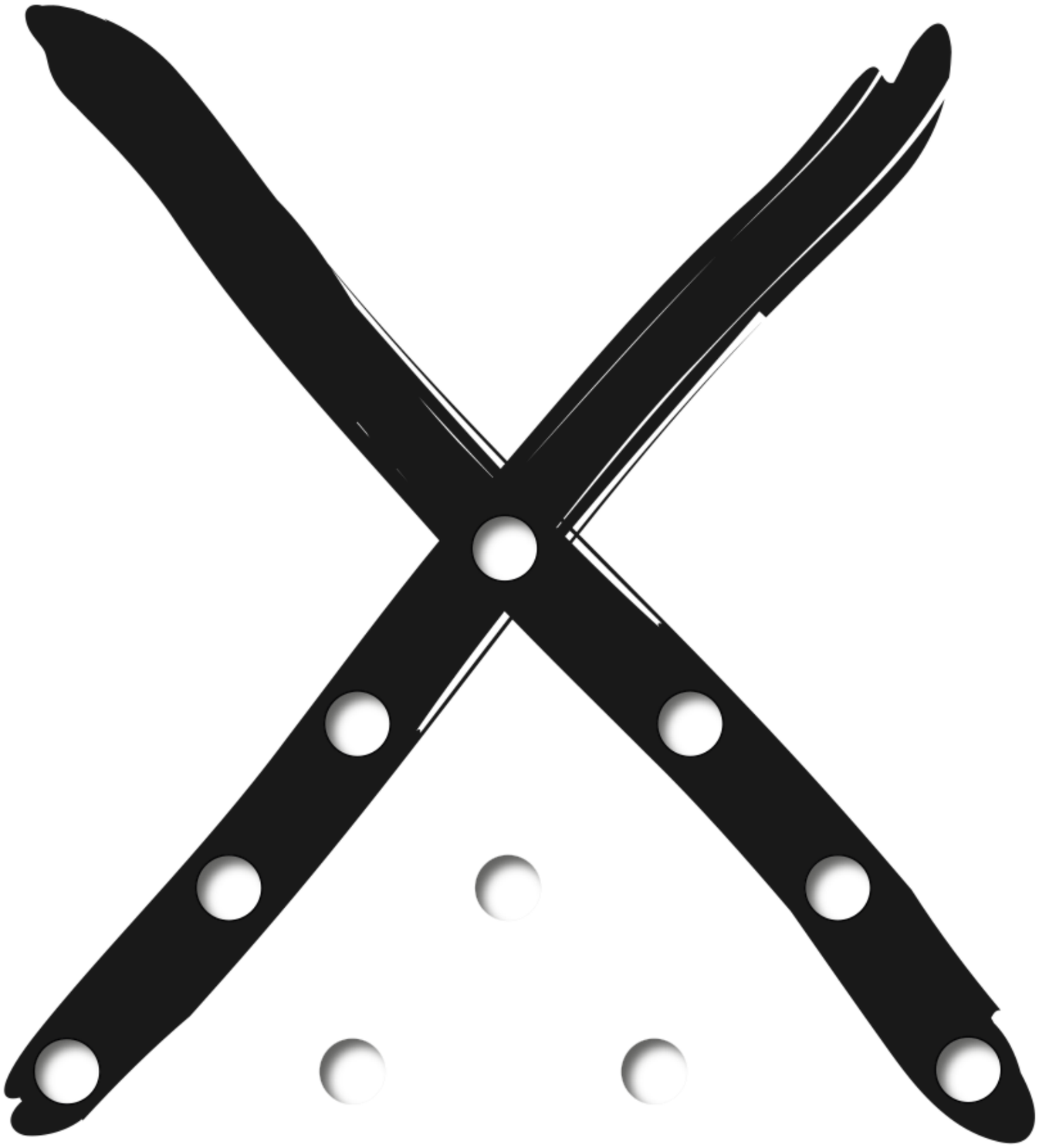
SANCHEZ -MESA, Domingo. Introducción. Narrativas transmediales: oscilaciones entre la teoría y la creación transmedial. In: SANCHEZ-MESA, Domingo. Narrativas transmediales: la metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales. Barcelona: Gedisa, p. 11-32.

SEDEÑO-VALDELLOS, Ana María. El álbum visual como nueva forma promocional de la industria de la música: el caso de Let England Shake de PJ Harvey y Seamus Murphy. Palabra Clave, 19(1), p. 105-132, marzo 2016.

VERNALLIS, Carol. YouTube Aesthetics. In: VERNALLIS, Carol. Unruly Media: YouTube, Music Video, and the New Digital Cinema. Oxford: Oxford University Press, 2013.

VERNALLIS, Carol. Experiencing music video. Columbia University Press, 2004.

VIÑUELA, Eduardo. La autoría en el videoclip musical: signo de identidad y estrategia comercial. Revista Garoña, 8, pp. 235-247, 2008.



SEMINAR

10th

Screenwriters´ (Hi)stories Seminar

THE X-SCRIPT

Cap 6

Entre o cinema, games e quadrinhos

A representatividade social da Luta Livre no game "Minecraft"

CARLOS CESAR DOMINGOS DO AMARAL[1]

Resumo: "Minecraft" é um game eletrônico criado por Markus "Notch" Persson em maio de 2009. O site "Minecraft Nova Skin" possibilita que os jogadores usem diferenciadas *skins*. Esse termo significa a vestimenta que se usa. O objetivo deste trabalho é mostrar como a representatividade social da Luta Livre se faz presente em Minecraft na visão de Hall e Goffman. Metodologia focada em revisão bibliográfica em Barthes, DoAmaral, Hall e Goffman. Pesquisa documental no site mencionado. Resultados apontam que o uso de skins de Luta Livre dá ao jogador uma nova experiência e que os ensinamentos dos autores se mostram atuais nas produções contemporâneas. Considerando que os estudos de Goffman são de 1985 e os de Hall também são antigos, a percepção deles frente ao mundo está altamente a frente de nós. Hall é de 2006, mas é a 11° edição da obra. Os anos passam e as teorias se mostram importantes em comprovar que o mundo caminha no ritmo que esses pensadores imaginavam. A tecnologia se movimenta a cada dia, mas sua concepção como ideologia e formato social se repete infinitamente. Compreender visões assim como de Goffman e Hall são de alta necessidade para entender os mais variados fenômenos comunicacionais.

Palavras-chave: Luta Livre; Minecraft; Pro-Wrestling; Skin; Telecatch.

Abstract: *Minecraft is an electronic game created by Markus "Notch" Persson in May 2009. The Minecraft Nova Skin website allows players to use different skins. This term means the garment one wears. The purpose of this paper is to show how the social representation of Pro-Wrestling is present in Minecraft in Hall and Goffman's view. Methodology focused on literature review in Barthes, DoAmaral, Hall and Goffman. Documentary search on the mentioned site. Results indicate that the use of wrestling skins gives the player a new experience and that the teachings of the authors are current in contemporary productions. Considering that Goffman's studies are from 1985 and Hall's are also old, their perception of the world is highly ahead of us. Hall's edition used here is from 2006, but it is the 11th edition of the work. The years go by and theories prove important in proving that the world is moving at the pace these thinkers imagined. Technology moves every day, but its conception as ideology and social format repeats endlessly. Understanding views as well as Goffman and Hall's are of great necessity to understand the most*

1 Doutorando em Comunicação na Universidade Metodista de São Paulo. Mestre em Comunicação na Universidade São Caetano do Sul – USCS. Jornalista pela Universidade de Uberaba (UNIUBE), Especialista em Jornalismo Esportivo e Negócios do Esporte pela FMU Faculdades Metropolitanas Unidas. E-mail: carlaomestre@hotmail.com

varied communicational phenomena.

Keywords: *Luta Livre; Minecraft; Pro-Wrestling; Skin; Telecatch.*

Introdução

"Minecraft" é um game eletrônico criado por Markus "Notch" Persson em maio de 2009. O jogo é da categoria de sobrevivência na qual o jogador precisa usar de elementos espalhados pelo mundo aberto para fazer armas e construções que evoluam sua vida. "Minecraft" se popularizou pela sua forma simples de jogar, assim como pelos vídeos postados no YouTube. Período que as empresas de jogos não possibilitavam que os produtores de conteúdo usassem seus games em vídeos, 2019 marca os 10 primeiros anos de "Minecraft".

O site "Minecraft Nova Skin" possibilita que os jogadores possam usar diferenciadas *skins.* Esse termo significa a vestimenta que se usa. Entretanto, nessa ocasião é possível ter o rosto, todo o corpo e as roupas modificadas para super-heróis, celebridades, memes, políticos e outros personagens da ficção. É aqui que a Luta Livre aparece, pois lutadores atuais e veteranos aparecem como opções para que os jogadores escolham ou propriamente dito sejam modelados segundo a criatividade dos mesmos. O "Minecraft Nova Skin" possibilita que os fãs possam criar as *skins* como quiserem e deixarem as mesmas para que outros jogadores possam fazer download e as usar. Pode- se trocar de *skins*, mas os comandos do jogo continuam iguais.

Figura 1. Tela inicial do site "Minecraft Nova Skin"

Fonte: <http://minecraft.novaskin.me/> Acesso em 14 jul. 2019.

O objetivo deste trabalho é mostrar como a representatividade social da Luta Livre se faz presente em "Minecraft" na visão de Hall e Goffman. Com as *skins* de Luta Livre há possibilidades de uma nova forma de jogar, seja em busca de imitar os movimentos realizados nos combates, repetindo suas frases de efeito ou se portando como se ele (jogador) fosse o próprio lutador no mundo do "Minecraft", além de outras maneiras que vão de acordo com a imaginação de cada um. Para cada luta-

dor existem ao menos 10 *skins* diferentes. Este estudo acontece sobre o game "Minecraft", mas em nenhum momento se busca apresentar com profundidade as dinâmicas, aventura ou os passos em construções que o mesmo proporciona. Aqui a compreensão se liga em como a Luta Livre demonstra presença.

A origem deste estudo se deu com a massiva carga horária de "Minecraft" jogada pelo grupo de produtores de conteúdo denominados Piratas. São eles Tio Zero, Cross, Davy Jones, Sam, Caio Messias, Arma X, Igor 3K, Bruno Gameplay, Bruno Alsc, Erick Brasil, Patriota e Diddy, além das participações especiais de Mamute, Vecet, Wilzy, Acquaplayer, Vilan e Venon Extreme. Foi durante uma das *lives* (transmissão ao vivo) que foi mencionado o site "Minecraft Nova Skin" e assim iniciou-se a pesquisa. Sem as horas de entretenimento dos cybers atletas mencionados, este trabalho não teria se iniciado. Fica registrado aqui um agradecimento formal aos mesmos.

Barthes (1972) é o autor do primeiro trabalho em que se fala de Luta Livre. O autor justifica que o propósito de essa prática existir é fazer com que o vilão pague por todas suas artimanhas frente ao herói. Então o combate existe para que ele seja punido, além de levar a mensagem de redenção do herói sobre o malfeitor.

DoAmaral (2016) é o criador do termo Esporte de Entretenimento, aplicado à Luta Livre, o seu significado como objeto. Após vasta pesquisa sobre esportes, espetáculo e entretenimento foi concebida esta significação:

> Esporte de Entretenimento: Prática esportiva que mistura ações do teatro e espetáculo em busca de levar entretenimento aos espectadores. Os resultados são determinados nos bastidores, os participantes e a empresa sabem o que irá acontecer, os fãs não. Os praticantes precisam ser atletas, pois o esforço físico é alto. Os riscos de integridade física são os mesmos que qualquer outro esporte. Objetos cortantes, cadeiras, escadas, mesas e até mesmo fogo podem ser usados na busca de maior adrenalina. O local para as exibições podem ser o ringue, tatame ou qualquer outro espaço como garagens, jardins, parques e etc. (DOAMARAL, 2016, p.11-12)

A metodologia utilizada é focada em revisão bibliográfica em Barthes, DoAmaral, Soares, Hall e Goffman e em pesquisa documental, realizada no site mencionado para que seja quantificado todo o material recolhido.

Sobre os roteiros, Soares (2007, p.21) diz que "roteirizar significa recortar, selecionar e estruturar eventos dentro de uma ordem que necessariamente encontrará seu começo e seu fim", o que vai de acordo neste artigo, pois "O roteiro principal (a sobrevivência no jogo e depois derrotar o dragão para o finalizar) continua o mesmo". Esse recorte continua com ou sem as skins. Ao adquirir e usar as skins, o que se muda no roteiro é como aquele lutador representado vai agir dentro daquele mundo, ou seja, a história afunila naquela representação e como atuar. "O processo de seleção se inicia já na escolha do tema, desse pedaço de mundo a ser investigado e trabalhado" (SOARES, 2007, p.21).

"A expressão visual do roteiro ainda é uma expressão da visualidade cenográfica, de um espaço que nos é dado em sua totalidade" (SOARES, 2007, p.33). E "em uma visualização mental desse espaço cenográfico, este se configuraria em um espaço aberto, porque não possui limites rigidamente definidos" (SOARES, 2007, p.33).

Teorizando Minecraft e Luta Livre de acordo com Hall e Goffman

Para Hall (2006, p.7) "a questão da identidade está sendo extensamente discutida na teoria social". Os tempos atuais mostram que os pensamentos precisam ser recriados e novos temas vir à tona. "Em essência, o argumento é o seguinte: as velhas identidades, que por tanto tempo estabilizaram o mundo social, estão em declínio, fazendo surgir novas identidades" (HALL, 2006, p.7). O mundo virtual e os games apresentam uma nova forma de pensar o sujeito. "A assim chamada 'crise de identidade' é vista como parte de um processo mais amplo de mudança" (HALL, 2006, p.7). Isso, segundo o autor, "está deslocando as estruturas e processos centrais das sociedades modernas e abalando os quadros de referência que davam aos indivíduos uma ancoragem estável no mundo social" (HALL, 2006, p.7). Ou seja, a representação do sujeito muda a todo instante no mundo real ou virtual. "O próprio processo de identificação, através do qual nos projetamos em nossas identidades culturais, tornou-se mais provisório, variável e problemático" (HALL, 2006, p.12).

Dentro do mundo do "Minecraft", o jogador possui duas primeiras escolhas: jogar com o rapaz Steven ou com a moça Alex. "O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um 'eu' coerente" (HALL, 2006, p.13). E usando o site minecraft.me as possibilidades de se viver outros tantos personagens cresce consideravelmente. "Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas" (HALL, 2006, p.13). Além de outros personagens do próprio game, o jogador pode usar as *skins* de inúmeros personagens fictícios, assim como também de pessoas reais. Isso sem dúvida muda a forma de se encarar a sobrevivência dentro de "Minecraft". "Se sentimos que temos uma identidade unificada desde o nascimento até a morte é apenas porque construímos uma cômoda estória sobre nós mesmos ou uma confortadora 'narrativa do eu'" (HALL, 2006, p.13). Além das atividades do próprio jogo, o cyber atleta pode fazer construções, criar histórias e viver na realidade virtual, como acredita que o lutador preferido agiria dentro dessa ocasião.

> (..) à medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente (HALL, 2006, p.13).

Na visão de Hall, o significado se mostra instável, aparentemente isso se dá, pois cada sujeito possui uma maneira de interpretação frente a tal objeto. Ou seja, ao escolher um skin de John Cena, por exemplo, o gamer pode querer representar a lealdade que ele apresenta no ringue, assim como outro pode "fazê-lo" se tornar em um vilão. "(...) ele procura o fechamento (a identidade), mas ele é constantemente perturbado (pela diferença). Ele é constantemente escapulindo de nós" (HALL, 2006, p.41), sendo uma complementação, já que "existem sempre significados suplementares sobre os quais não temos qualquer controle, que surgirão e subverterão nossas tentativas para criar mundos fixos e estáveis" (HALL, 2006, p.41).

Hall compreende que quanto mais temos nossa vida social influenciada pelo que é dito e aplicado em nosso cotidiano, mais a nossa identidade muda. Isso sem dúvida é aplicado na Luta Livre na diferenciação dos heróis e vilões. Ao olhar o lutador,

o espectador já possui um sentimento positivo ou negativo sobre ele. "(...) as identidades se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem 'flutuar livremente'" (HALL, 2006, p.75). Isso vai impactar a forma de se viver, agir e representar tal personalidade no "Minecraft". A busca da identidade do herói ou vilão vai fazer com que o jogador se sinta "poderoso" por ele ou ela ser qualquer lutador que deseja. "Somos confrontados por uma gama de diferentes identidades (cada qual nos fazendo apelos, ou melhor, fazendo apelos a diferentes partes de nós), dentre as quais parece possível fazer uma escolha" (HALL, 2006, p.75). Hall finaliza comentando que "a difusão do consumismo, seja como realidade, seja como sonho, [é] que contribuiu para esse efeito de 'supermercado cultural'" (HALL, 2006, p.75). Com o site já mencionado, o "Minecraft" dá uma nova forma de encarar a proposta do jogo. Logicamente é importante salientar que pode não influenciar em nada na visão do jogador e o uso de uma *skin* diferente se dá apenas por querer modificar aquela realidade. Entretanto, essa vontade de mudar vai ao encontro do que Hall pontuou.

Goffman (1985) fala de diversos pontos de significância do eu no dia a dia. A Luta Livre assim como a representação dos lutadores junto do "Minecraft" se apodera das observações e ponderações desse autor.

"O palco apresenta coisas que são simulações. Presume-se que a vida apresenta coisas reais e, às vezes, bem ensaiadas. Mais importante, de um personagem para personagens projetados por outros atores" (GOFFMAN, 1985, p.9). Em ambas as realidades é possível entender isso. Na Luta Livre o palco é o ringue, enquanto no game é o cenário de interação das aventuras propostas, sendo que os personagens são reais no ringue e suas representações e valores transpostos na visão do jogador no jogo. "A plateia constitui um terceiro elemento da correlação, elemento que é essencial, e que, entretanto, se a representação fosse real, não estaria lá" (GOFFMAN, 1985, p.9), sendo encarada como os próprios fãs das duas situações.

"Na vida real, os três elementos ficam reduzidos a dois: o papel que um indivíduo desempenha é talhado de acordo com os papéis desempenhados pelos outros presentes e, ainda, esses outros também constituem a plateia" (GOFFMAN, 1985, p.9). No ato do uso de uma *skin* de um lutador é bem possível receber comentários e sugestões de se usar golpes que o mesmo faz nos combates. Algo impossível pela movimentação disponibilizada no game analisado aqui.

> A informação a respeito do indivíduo serve para definir a situação, tornando os outros capazes de conhecer antecipadamente o que ele esperará deles e o que eles podem esperar. Assim informados, saberão qual a melhor maneira de agir para dele obter uma resposta desejada (GOFFMAN, 1985, p.11).

Ao representar um lutador, a forma de se expressar pode mudar pelo entusiasmo de estar vivendo aquela experiência. Assim sendo, Goffman acredita que a "expressividade do indivíduo (e, portanto, sua capacidade de dar impressão) parece envolver duas espécies radicalmente diferentes de atividade significativa: a expressão que ele transmite e a expressão que emite" (GOFFMAN, 1985, p.12), sendo seu posicionamento uma forma de se divertir e brincar ou de levar aquilo com seriedade e tomar decisões com mais calma.

"A primeira abrange os símbolos verbais, ou seus substitutos, que ele e os outros sabem estar ligada a esses símbolos. Esta é a comunicação no sentido tradicional e estrito" (GOFFMAN, 1985, p.12). A expressão no ato de jogar vai mostrar

que caminho o gamer escolheu. "A segunda inclui uma ampla gama de ações, que os outros podem considerar sintomáticas do ator, deduzindo-se que a ação foi levada a efeito por outras razões diferentes da informação assim transmitida" (GOFFMAN, 1985, p.12).

> Tomando a comunicação tanto no sentido amplo quanto no estrito, verifica-se que, quando o indivíduo está na presença imediata de outros, sua atividade terá um caráter promissório. Os outros, provavelmente, acharão que devem aceitar o indivíduo em confiança, oferecendo-lhe uma justa retribuição enquanto estiver presente, em troca de algo cujo verdadeiro valor só será estabelecido quando ele se retirar. (GOFFMAN, 1985, p.12)

"O indivíduo pode ter influência nesta definição expressando-se de tal modo que dê aos outros a espécie de impressão que os levará a agir voluntariamente de acordo com o plano que havia formulado" (GOFFMAN, 1985, p.13-14). Como relatado, os jogadores terão entendimentos únicos de como agir com a *skin* do lutador. O compromisso de se comunicar com o jogo depende apenas do mesmo. Optando por ser malvado ou heroico a percepção final fica também em uma interpretação individual do sujeito. "Assim, quando uma pessoa chega à presença de outras, existe, em geral, alguma razão que a leva a atuar de forma a transmitir a elas a impressão que lhe interessa transmitir" (GOFFMAN, 1985, p.13-14).

"Um indivíduo cínico pode enganar o público pelo que julga ser o próprio bem deste, ou pelo bem da comunidade, etc." (GOFFMAN, 1985, p.26). A traição é um elemento comum na Luta Livre, na qual é impossível o número de reviravoltas que aconteceram durante os anos. Com o game é possível fazer o mesmo, principalmente se os jogadores escolherem vivenciar uma história vivenciando os lutadores.

O ambiente que o "Minecraft" proporciona é o de sobrevivência e quando se joga em grupo é possível delimitar que passos seguir. O ato de construir chama muito a atenção dos gamers. Construções gigantescas exploram a criatividade. Até mesmo os ringues já foram construídos. "Em presença de outros, o indivíduo geralmente inclui em sua atividade sinais que acentuam e configuram de modo impressionante fatos confirmatórios" (GOFFMAN, 1985, p.36-37). Porque "a atividade do indivíduo tem de tornar-se significativa para os outros, ele precisa mobilizá-la de modo tal que expresse, durante a interação, o que ele precisa transmitir" (GOFFMAN, 1985, p.36-37), sendo que a expressão tem total valor nisso, seja em voz, ação ou ideias.

> Note-se que no caso de alguns status sociais a dramatização não apresenta problemas, pois alguns dos números instrumentalmente essenciais para completar a tarefa central dos status são, ao mesmo tempo, maravilhosamente adaptados, do ponto de vista da comunicação, como meios de transmitir vividamente as qualidades e atributos pretendidos pelo ator. (GOFFMAN, 1985, p.37)

"Em outras palavras, devemos estar capacitados para compreender que a impressão de realidade criada por uma representação é uma coisa delicada, frágil, que pode ser quebrada por minúsculos contratempos" (GOFFMAN, 1985, p.58). Algo importante e de presença no entretenimento que a Luta Livre propõe. As aventuras dos jogos também partem dessa premissa.

A Luta Livre nas Skins de "Minecraft"

O site "Minecraft Nova Skin" é aberto aos fãs para se cadastrarem e construírem suas próprias *skins.* A liberdade de cores e maneiras para confeccionar a *skin* desejada é total. Tudo depende da criatividade do jogador.

Roman Reigns possui mais de 100 resultados sobre seu nome, há aproximadamente 100 *skins* diferentes e outras mais que vão se repetindo. Aparentemente quando outro jogador usa uma *skin* igual é contabilizado também. Isso justificaria as repetições. A seguir uma imagem para ilustração: à esquerda no alto a barra para se pesquisar pelo personagem, abaixo as *skins* disponíveis e ao centro a *skin* selecionada para se ver com mais detalhes. Por fim, embaixo, ao clicar qualquer um dos quadrados, uma nova tela se abre para a edição daquela *skin*.

Figura 2. Skins de Roman Reigns, lutador da WWE – World Wrestling Entertainment

Fonte: <http://minecraft.novaskin.me/> Acesso em 14 jul. 2019.

Os outros lutadores que aparecem são Dean Ambrose, Seth Rollins, John Cena, The Rock, Brock Lesnar, Ryback, The Undertaker, CM Punk, Kane, Goldberg, Jeff Hardy, Matt Hardy, Goldust, Big Show, Mark Henry, Stone Cold Steve Austin, Bobby Roode, Finn Balor, Daniel Bryan, AJ Styles, Bray Wyatt, Braun Strowman, Randy Orton, The Miz, The Usos, Rey Mysterio, Sin Cara, Kalisto, Sami Zayn, Kevin Owens, Cesaro, Rusev, Adam Cole, Sheamus, Tyler Breeze, Alexa Bliss, Natalya, Brie Bella, Nikki Bella, Bayley, Sasha Banks, Asuka e o próprio presidente da WWE, Vince McMahon.

Os lutadores The Rock, Goldberg, Matt Hardy, Kalisto, Goldust, Mark Henry Bobby Roode, Asuka, Alexa Bliss, Kevin Owens, Sami Zayn, Adam Cole, Stone Cold Steve Austin, Cesaro, The Miz, Bayley, Tyler Breeze, Rusev, The Usos, Natalya e Vince McMahon possuem menos de 20 *skins*, número baixo frente aos outros que passam dos 100.

Pontos a serem mencionados e de importância dentro da pesquisa nesse site foi não encontrar nenhum lutador que faz combates em outra equipe e que nunca tenha feito parte da WWE. Nem todos os que foram citados estão na WWE, mas possivelmente suas passagens na maior empresa de Luta Livre no mundo tenham feito a diferença para os resultados.

Vale ressaltar que o site não produz um link de pesquisa sobre as palavras-chave, no caso o nome dos lutadores, por isso que, ao ver as duas imagens postadas, neste trabalho - fonte e o site nas referências - o link continua igual.

Considerações Finais

Resultados apontam que o uso de *skins* de Luta Livre dá ao jogador uma nova

experiência e que os ensinamentos dos autores se mostram atuais nas produções contemporâneas. Considerando que os estudos de Goffman são de 1985 e os de Hall também são antigos, a percepção deles frente ao mundo está altamente à frente de nós. A edição utilizada aqui de aHffff

Hall é de 2006, mas é a 11° edição da obra.

Os anos passam e as teorias se mostram importantes em comprovar que o mundo caminha no ritmo que esses pensadores imaginavam. A tecnologia se movimenta a cada dia, mas sua concepção como ideologia e formato social se repete infinitamente. Compreender visões assim como de Goffman e Hall são de alta necessidade para entender os mais variados fenômenos comunicacionais.

Sobre o conteúdo de *skins* sobre Luta Livre disponível no site "Minecraft Nova Skin" é surpreendente a quantidade. Este pesquisador não acreditava que existia tanto material sobre o tema. De certa forma se torna em um legado e homenageia quem faz com que tal esporte de entretenimento exista.

O Pro-Wrestling se mostra gigantesco quando se pensa em mensurar em plataformas que os fãs podem interagir. Arrisco a dizer que em qualquer local virtual onde os usuários possam mostrar suas preferências, a Luta Livre estará lá, o que demonstra o tamanho, a força e a identidade da representação social junto aos consumidores da modalidade.

Referências

BARTHES, Roland. Mitologias. Trad. Rita Buongermind e Pedro de Souza. -São Paulo: Difusão Europeia do Livro. 1972.

DOAMARAL, Carlos Cesar Domingos. Luta Livre: Esporte de Entretenimento, WWE e Outras Plataformas. Alemanha: Novas Edições Acadêmicas, 2016.

GOFFMAN, Erving. A representação do eu na vida cotidiana. Tradução de Maria Célia Santos Raposo. Petrópolis, Vozes, 1985.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro – 11. ed. – Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

MINECRAFT NOVA SKIN. Disponível em: <http://minecraft.novaskin.me/> Acesso em: 14 jul. 2019.

SOARES, Sergio Jose Puccini. Documentario e roteiro de cinema: da pre-produção a pós-produção. 2007. 250p. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Disponível em: <http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/285156>. Acesso em: 05 out. 2019.

Evoluções e transformações no gênero de ação: John Wick e a influência das HQs

GUSTAVO MANGIA[1], EMANUELLI MONSORES[2] E YURI GARCIA[3]

Resumo: Segundo Leo Braudy (1976), gêneros cinematográficos só continuam populares enquanto a audiência ainda quer acreditar nas suas características clássicas, quando isso não ocorre, eles tendem a mudar, morrer ou se perpetuar como nicho. Nas últimas décadas, o gênero da ação tem passado por uma reconfiguração, tendo perdido um pouco seu lugar como o modelo de sucesso das maiores produções. Para sobreviver nesse cenário, os novos filmes do gênero têm de manter suas características fundamentais, ao mesmo tempo que se adaptam às novas demandas do público. "John Wick" (2014) expõe essa nova reconfiguração do gênero, por ser capaz de agradar um novo público e os fãs antigos de filmes de ação ao se apropriar de elementos da narrativa em quadrinhos, que tem se consolidado como um dos temas cinematográficos preferidos do público. A utilização de elementos próprios das HQs traz uma perspectiva inovadora ao filme, como o enquadramento das cenas de luta, transições e cortes que remontam um tipo de ação sequencial, além de adotar características do estilo narrativo dos quadrinhos para elaborar sua trama. Através de "John Wick" podemos pautar e observar como o cinema está sempre se reinventando para não perder sua magia e explorar novas possibilidades para contar histórias. As HQs parecem estar em crescente expansão, em termos de linguagem, conteúdo e narrativa, influenciando e contribuindo para outras artes.

Palavras-chave: Cinema; Ação; John Wick; HQs.

Abstract: According to Leo Braudy (1976) film genres only remain popular while the audience still wants to believe in their classic characteristics, when they do not, they tend to change, die or perpetuate themselves as niche. In the last decades, the action genre has been reconfigured, having lost its place as the success model of major productions. To survive in this scenario, new films of the genre must maintain their fundamental characteristics, while adapting to the new demands of the public. "John Wick" (2014) exposes this new reconfiguration of the genre by being able to please a new audience and old action movie fans by appropriating elements of comic narrative, which today is one of the audience's favorite movie themes. The use of comic book aspects gives a new perspective to the

1 Aluno de graduação do curso de Publicidade da Universidade Estácio de Sá (UNESA). E-mail: mangiagustavo@gmail.com
2 Aluna de graduação do curso de Publicidade da Universidade Estácio de Sá (UNESA). E-mail: emanuellimonsores@gmail.com
3 Professor da Universidade Estácio de Sá (UNESA), Doutor em Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGcom - UERJ). E-mail: yurigpk@hotmail.com

film, such as the framing of fight scenes, transitions and cuts that allude to a kind of sequential action, as well as adopting the narrative style of comics to elaborate its plot. Through "John Wick" we can guide and observe how cinema is always reinventing itself so as not to lose its magic and explore new possibilities for storytelling. And we still see how comic books today expand, in language, content and narrative, influencing and contributing to other arts.

Key words: Cinema; Action; John Wick; Comic Books.

Introdução

As cenas de ação vêm sendo exploradas e experimentadas de diversas formas durante a história do cinema, pois como tem o movimento dinâmico das imagens como característica mais aflorada, é capaz de despertar várias emoções e expectativas no público de uma forma singularmente instintiva e sensorial. Durante essa trajetória existiram gêneros diferenciados que incorporaram intrinsecamente as cenas de ação, como a era dos westerns por volta de 1940 e 1950, que cativou os espectadores da sua época, tornando-se extremamente popular e influenciando as eras seguintes. Tendo como foco principal os bravos homens americanos desbravando o oeste selvagem, essa ideia central desdobrou-se em longas contando diversas histórias e acabou trazendo pluralidade para a indústria do cinema. E um sucessor desse fenômeno foi o cinema propriamente de ação dos anos 80. Influenciado diretamente pelos westerns e apropriando-se de elementos das artes marciais asiáticas, as cenas de ação prosperaram, encontrando dessa vez como foco principal os bravos homens americanos desbravando

a sociedade moderna. A receita dos anos 80 que envolveu temas como guerras, terrorismo, espionagem, drama policial e a figura do herói americano reafirmada, foi tão bem-sucedida que se tornou, posteriormente, para a maior parte do mundo influenciado pelo cinema americano, o clássico estereótipo de um filme de ação.

Apoiado pela observação de Leo Braudy (1976, p.179): "Gêneros cinematográficos só continuam populares enquanto a audiência ainda quer acreditar nas suas características clássicas, quando isso não ocorre, eles tendem a mudar, morrer ou se perpetuar como nicho."

Percebe-se que depois de duas décadas de sucesso a mudança também parecia se fazer necessária na fórmula dos longas de ação. Assim, no fim da década de 90, reconfigurando o cenário dos filmes de super-heróis que estavam desacreditados desde o fracasso4 do "Batman & Robin" (1997), "Blade" (1998) entra em cena através de um avançado uso de efeitos especiais e da escolha do ator e artista marcial Wesley Snipes como protagonista.

Marketado como filme de ação, fez sucesso na época com o público de filmes de ação e o público jovem adulto que estava se interessando pela linha de super-heróis mais sérios. "Blade" iniciou um movimento que consiste em ter os elementos característicos do cinema de ação dos anos 80 e um roteiro diferente das ideias realistas mais comuns dos tradicionais filmes de ação, criando assim uma linguagem que poderia transpor o enredo dos quadrinhos em produções que conquistassem o público pela ação fantástica e as tramas heroicas em roupas de couro. Deixando de lado o tom piadista, quase infantil, e estilo exagerado que "Batman e Robin" usou,

4 O longa dirigido por Joel Schumacher, foi um fracasso de bilheteria e crítica. Ficou gravado na memória dos fãs do Batman como o pior filme já feito do super-herói e ainda o próprio Schumacher pediu desculpas por ter feito o filme em 2017. https://revistamonet.globo.com/Filmes/noticia/2017/06/diretor-pede-desculpas-por-ter-feito-batman-robin-20-anos-depois.html acessado em 02/11/2019

e acabou afastando o público dos super-heróis. Com o sucesso de "Blade", outras transposições de HQs viriam a utilizar desse estilo, como "X-men" (2000) e "Homem-Aranha" (2002). Assim começa uma era de experimentação desse novo movimento que, com êxitos e fracassos de novos longas, evoluiria e expandiria essa linguagem na fórmula que hoje domina o cinema blockbuster, marcado pelas superproduções dos heróis da Marvel e DC.

A partir desse sucesso, o gênero da ação parece estar perdendo um pouco de seu espaço nas grandes produções hollywoodianas, passando a se configurar como um gênero de nicho. Nesse cenário, o primeiro capítulo da franquia "John Wick, De Volta ao Jogo" (2014) foi feito com um orçamento de apenas 20 milhões de dólares, um número baixo em comparação às grandes produções blockbuster atuais. O longa precisava apostar em características diferentes do padrão se quisesse ser mais do que apenas mais um filme de nicho.

A Narrativa em "John Wick: Worldbuilding" e Usuário Ativo

A trilogia apresenta mais uma semelhança com a linguagem dos quadrinhos ao trazer um nível de potencial interativo diferente do que o cinema de ação blockbuster atual tem proposto. Normalmente, os filmes tendem a seguir a visão de um personagem que não está familiar com o jeito que um mundo e suas regras funcionam, ou seja, é costumeira a escolha de um protagonista que está "entrando em um mundo" pela primeira vez. Dessa forma a explicação e a exposição a esse universo nos é transmitida enquanto esse personagem aprende sobre ele, através de técnicas narrativas que, normalmente, se utilizam de perguntas e respostas que são geradas na relação entre o protagonista e outros personagens que já conhecem o universo.

No caso de "John Wick", como acompanhamos um personagem que está voltando a um mundo e já familiarizado com os seus trâmites, não precisamos passar por essa ferramenta narrativa, que é comumente utilizada no cinema. Em vez disso, o roteiro nos explicita regras e fatos gerais sobre o mundo de uma maneira muito mais sutil, tanto na Graphic Novel 5 Sandman (1988) como em "John Wick" (2014). Em Sandman, não é mostrado o rosto do protagonista, nem seu nome, até o final do primeiro capítulo, mas os sinais estão lá. Quando uma repentina doença surge fazendo com que pessoas adormeçam e não acordem por anos, sabemos mais tarde que era a ausência do Rei dos sonhos, mas não há uma explicação para o fenômeno, o leitor interpreta essa informação. Na trilogia, interações como tratar os assassinatos como "negócios" ou quando o personagem John solicita o serviço do "limpador" de crimes Charlie e pede "uma reserva de mesa para 12", de forma que nos é possível compreender que essa reserva de mesa na verdade é um serviço de limpeza para 12 corpos. São informações que ficam para que o espectador as interprete. Esse estilo narrativo é mais nativo das histórias em quadrinhos, já que nos é mostrado de forma levemente surpreendente ou inesperada, fazendo os telespectadores redobrarem a atenção com a cena. Esse estilo narrativo é mais nativo das histórias em quadrinhos, de forma que configura um usuário ativo, sempre requisitando uma maior atenção e interpretação do espectador. Michael Chaney, professor de língua inglesa na universidade de Dartmouth e pesquisador de quadrinhos, em sua apresentação na conferência TEDX6 sobre a leitura

5 Graphic Novel é o termo geralmente usado para histórias em quadrinhos para o público adulto.
6 https://www.youtube.com/watch?v=qAyEbgSPi9w Apresentação "Seeing the Social, Or How to Read a Graphic Novel." TEDx na universidade de Dartmouth, acessado em 03/10/2019.

de HQs, ressalta que a mídia dos quadrinhos estimula um espectador mais ativo e envolvido do que a mídia cinema, através justamente de sua estrutura – combinação de imagem e texto – que favorece a imersão e interpretação do espectador na história. Nesse contexto, a construção do primeiro longa que estimula o espectador a interagir com as cenas, especulando e descobrindo o universo por trás da trama enquanto a história se desenvolve, se assemelha com a Graphic Novel de Neil Gaiman, Sandman (1988). Na novel a aproximação do leitor com a trama se desenvolve pelo sentimento de desorientação ao retornar a um mundo complexo já conhecido pelo protagonista. Ao longo da história o espectador tenta ligar os pontos e formar sentido nas ações e interações do personagem, bem como descobrir o mundo a sua volta. Do mesmo modo, acompanhamos "John Wick" voltando ao seu mundo complexo e acompanhamos seus atos e motivações tomando sentido.

Além do próprio estilo narrativo, as histórias em quadrinhos também expressam no visual suas intenções, já que a forte ideia de continuidade presente em "John Wick" fortalece os elementos visuais, como nas HQs. Esse fortalecimento se dá pois há a possibilidade de formar sentido continuamente. Imagens do primeiro capítulo se tornam mais completas, quando expressas nos capítulos seguintes.

A Doutora Stephanie Hoppeler, em sua tese de doutorado, analisa vários elementos que constituem a continuidade nos quadrinhos, sendo explorada aqui a sequencialidade das imagens e seus significados narrativos. Nessa sessão ela discorre sobre como as imagens nas histórias em quadrinhos possuem "rastros", que são definidos pelo historiador de arte Fritz Breithaupt:

> Quase, todo componente de uma imagem pode ser qualificado como um rastro. […] Quando aparece pela primeira vez, não tem significado particular. [...] Somente quando o rastro surge pela segunda vez, sua aparição ganha importância retrospectivamente. Somente com sua segunda aparição, um rastro pode ser designado como tal. E é apenas retrospectivamente que a segunda imagem revela o que já era visível na primeira. (BREITHAUPT apud HOPPELER, 2013, p.108)

Esses rastros podem se manifestar nas HQs de várias formas. Em Sandman (1988), um relacionamento amoroso frustrado do protagonista Sonho é mais tarde revelado sendo culpa de seu próprio irmão Desejo em um diálogo inocente que o mesmo tem com o seu gêmeo Desespero, e todas as atitudes do interesse amoroso de Sonho, a rainha Nada, se tornam claros como um dia ensolarado e o leitor é capaz de perceber que os sinais estavam todos lá. Em Watchman (1986), de Alan Moore, o icônico símbolo de um rosto feliz manchado de sangue, que simboliza a morte do personagem comediante, é relembrado em vários painéis em capítulos avançados, sendo "remontado" por imagens em janelas. Esses rastros servem para dar riqueza à obra e fomentar a interatividade com o leitor, detalhes que instigam a curiosidade – como um diálogo inocente – ou perceber símbolos em janelas de vidro, como se percebem animais em nuvens. Prestar atenção nas imagens recompensa o espectador com um entendimento mais completo.

As moedas constroem uma história paralela e visual em "John Wick", porque incorporam os "rastros" e usam a continuidade a seu favor. Elas são apresentadas ao espectador quando o personagem principal, que dá nome à trilogia, literalmente desenterra seus equipamentos e, no meio de armas e facas, as moedas estão alinhadas em grande quantidade, brilhando intensamente em uma cena dominada por tons de cin-

za e azul destacando o dourado do ouro. Em um primeiro momento, o espectador tem o conhecimento prévio de que ouro é mais rentável de se guardar do que dinheiro vivo, pela desvalorização etc. Esse elemento denota que John foi um homem muito bem pago e as explicações paralelas a essa cena, do personagem Viggo explicando a "lenda" do Homem aposentado, fomentam esse primeiro conhecimento. Já na segunda aparição das moedas, elas são usadas como pagamento direto para o personagem Charlie que exerce uma função de limpador de cena de crime, se livrando dos corpos e das provas. Esse gesto faz com que haja uma ressignificação das moedas desde sua primeira aparição, agora o espectador percebe que na verdade elas são economia no mundo dos assassinos. No segundo filme, quando Winston avalia moedas novas para aprovar sua circulação, implica a existência de uma cadeia de produção e avaliação que passa pelos gerentes dos Hotéis Continental. Já no terceiro, o personagem de Wick chega à forja das moedas. O local não aponta sua finalidade, mas vemos ouro sendo derretido e pessoas avaliando novas moedas, assim sabemos sua finalidade a partir do conhecimento adquirido nos filmes anteriores. Podemos ver, nesses momentos secundários, a construção dessa história visual através de fragmentos de explicações onde vamos desvendando seus rastros.

A ideia dos traços complementa a narrativa, pois o elemento ganha mais significado a cada repetição e ainda complementa a interação, quando o espectador começa a especular sobre o funcionamento dessas moedas, já que o sistema não é explicado em momento nenhum da trilogia.

Figura 1 - Pagamento a Charlie

Fonte: print screen do filme John Wick: De Volta Ao Jogo (2014)

Figura 2 -Winston avalia moedas

Fonte: print screen do filme John Wick: Um Novo Dia Para Matar (2017)

Figura 3 - Forja das moedas

Fonte: print screen do filme "John Wick 3: Parabellum" (2019)

A aparição de uma nova moeda no terceiro filme contribui também para expor a importância dos traços e a narrativa interativa. Não é preciso ser dito que a moeda negra que a misteriosa personagem entrega a Caronte é a marca de um Adjudicador. A moeda aparece unicamente, sem a ideia de quantidade que nos filmes anteriores remetia a um uso mais familiar das moedas como economia. O design da própria moeda e a cena que se segue nos indicam isso naturalmente a partir do roteiro e nos reforçam a ideia junto às cenas similares em que a personagem se apresenta. Esse estilo narrativo e visual combinado desperta mais a curiosidade do espectador, porque, ao introduzir um personagem novo, importante para a trama, sem explicar seu papel, abre-se um convite para que o espectador interprete as cenas a partir dos signos e diálogos e construa um sentido subjetivo sendo um espectador ativo.

Um grande exemplo disso na franquia é a cena do primeiro filme em que o diretor do Hotel Continental, Winston, pune a personagem Perkins por ter conduzido negócios nos limites do hotel dos assassinos, pois vemos ser demonstradas e expandidas as regras das sociedade dos assassinos, como ser proibido atacar outras pessoas dentro do Hotel Continental ou os juramentos inquebráveis de sangue contido em peças ornamentais conhecidos como "marcas", assim como fatos do universo, como a opção de se poder chamar um grupo de "limpadores" especializados em livrar a área de um assassinato de qualquer prova. Tanto as regras e fatos que foram previamente citadas ao longo do filme são demonstradas ou expandidas nessa cena, dando maior peso ao worldbuilding da narrativa. Perkins quebra a principal regra do Continental ao atacar outros assassinos e matar um deles, por isso ela deve ser punida. Não nos é mencionado qual é a punição, mas a cena nos revela isso sem a necessidade de nenhuma fala, pois os subordinados de Winston a matam. Outro fator interessante é o que ocorre após a execução, pois Charlie e sua equipe de limpadores são chamados e pagos para se livrarem do corpo, assim como o personagem de John fez no início do filme. Essa última parte tem apenas pouquíssimos segundos, porém é um bom exemplo dos pequenos detalhes no filme que reativam a atenção e reforçam usuários ativos.

Um dos melhores exemplos de como fazer um worldbuilding que gere interatividade do espectador está em estimulá-lo a se tornar um usuário ativo, deixando-o como se estivesse vivendo a experiência para ter curiosidade sobre o mundo por trás da história. Leva a narrativa de volta a um ponto em que elementos da mesma envolvam informações previamente decifradas pelos espectadores, de forma que eles já saibam que rumo a intriga presente irá tomar. Por exemplo, em "Parabellum" (2019),

o terceiro filme da franquia, quando nos é revelado que a marca que John possui é de Sofia, sabemos que ela não poderia então recusar seu pedido, pois durante o filme anterior nos é apresentado o fato de que o dono de uma marca de outra pessoa é obrigado a ajudá-lo caso requisitado. Isso faz com que o mundo e a sociedade dos assassinos pareçam reais, já que eles têm regras e fatos que passamos a compreender durante a história. Esse quesito é ainda mais forte quando essas regras e fatos são carregados para os próximos filmes, nos levando a crer mais ainda na existência desse universo e ressaltando a nossa memória das experiências prévias de um filme.

Realidade e Fantasia: a ação de "John Wick"

O cinema blockbuster nas últimas décadas tem optado por utilizar técnicas que preservariam os gastos com o orçamento e o tempo de suas produções como gravar cenas de ação utilizando o efeito de câmera tremida e cortes rápidos. A vantagem dessas técnicas, além do já mencionado corte de custo e encurtamento das gravações de um longa, é que também esconde o fato de que os atores não são lutadores ou conseguem realizar os atletismos e acrobacias necessárias que esse tipo de cena normalmente exigiria ou ajuda a esconder que quem está encenando pode ser um dublê. Porém, existem desvantagens ao uso desse tipo de recurso, imprimindo uma estética mais confusa com coreografias pouco realistas.

Os renomados dublês de longa data das produções hollywoodianas, Chad Stahelski e David Leitch, desejavam criar um filme que mantivesse o aspecto realista de suas cenas no mais alto patamar, porém entendiam que retratar combate de forma realista, seja corpo a corpo ou utilizando armas de fogo, apresenta uma série de dificuldades. Por isso, ao dirigir o primeiro longa da franquia, optaram por se distanciar dessas técnicas e fazer escolhas que contribuiriam para a estética realista que almejavam, de forma que poderiam realizar cenas dinâmicas, porém claras, mesmo que aumentasse os custos financeiros e o tempo de gravação da obra.

Uma dessas escolhas foi na escalação do ator principal, Keanu Reeves, que, além de já ter experiência com artes marciais, estava disposto a um rigoroso treino de 4 meses antes de as gravações começarem. Durante esses meses, Keanu treinaria 8 horas por dia durante 5 dias na semana para que fosse capaz de filmar a grande maioria das cenas sem o uso de um dublê, optando pelo uso de um apenas quando a cena exigisse que o personagem do ator fizesse algo extremamente perigoso como ser atropelado ou cair de escadas. Isso somado à escalação de outros atores que possuíam a qualidade técnica necessária para a realização das lutas que permitiram o distanciamento da câmera tremida e dos cortes rápidos, com uso de steady cam na maioria de suas cenas de combate. Somada a planos mais longos, a possibilidade de mostrar mais claramente o rosto dos atores dá a oportunidade de criação de uma ação mais crível.

Esse tipo de filmagem traz planos em que se pode ver com grande clareza os movimentos da coreografia dos personagens, de forma a se assimilar com os quadros de uma história em quadrinhos. Como os elementos visuais dessa mídia são essencialmente os desenhos e artes dos quadrinistas, não existe a necessidade de se esconder o rosto de um dublê ou mascarar o fato de que algum personagem não sabe lutar, dando total controle sobre a cena a quem as desenha e criando uma linguagem que também comumente preza pela clareza visual em durante a ação.

Outro elemento abordado pelos diretores foi a escolha das artes marciais e

movimentos que o protagonista usaria na obra, onde, em busca do realismo, optaram por artes marciais que de acordo com eles parece mais real quando vista através de uma tela de cinema: Judô, Jiu-Jitsu brasileiro e Jiu-Jitsu japonês. Prezando movimentos que parecem mais simples de se executar, a obra deixa de lado as técnicas chamativas de outras artes marciais como Kung-Fu ou Boxe em prol dos conhecidos agarrões e derrubadas do judô e do combate no chão do Jiu-Jitsu. Keanu Reeves seria lecionado intensivamente durante seu treinamento por mestres dessas artes, mas também incorporaria outros movimentos relacionados de várias outras artes marciais como Sambo, Jeet Kune Do e Kali.

Criado especificamente para o cinema, a arte marcial fictícia "Gun Fu" é a principal das técnicas que o personagem de "John Wick" tem à disposição. Inventada nos anos 80 pelo diretor John Woo para o filme chinês "A Better Tomorrow" (1986), o estilo é uma mistura de Kung Fu com o uso de armas de fogo para criar uma espécie de ação dinâmica e diferente. Embora tenha feito mais sucesso no cinema asiático, outros filmes da esfera americana já utilizaram de suas técnicas como "Ultravioleta" (2006) e a franquia que o próprio Reeves foi protagonista, e que ambos os diretores foram dublês, "Matrix" (1999). Gun Fu acaba por se mostrar muito fantasioso, porém divertido e dinâmico, no entanto, o estilo não chegou a ser muito utilizado no cinema de ação ocidental, passando a fazer parte de uma categoria de nicho ao longo dos anos. Porém, nos quadrinhos, a fantasia e o irreal são algo mais comum, o gênero parece fazer mais sucesso; personagens como Deadpool, Exterminador e o Justiceiro são usuários dessa forma de combate até hoje. Também existe uma HQ especialmente dedicada ao Gun Fu. Possuindo o mesmo nome, é escrita por Howard M. Shun, que trabalhou fazendo filmes por muitos anos antes de lançar seu quadrinho em 2002.

"John Wick" resgata essa arte, mas faz uma mudança intrínseca a sua essência: a substituição do Kung Fu pelos movimentos mais realistas do combate do personagem. Misturando Judô, Jiu-Jitsu brasileiro e Jiu-Jitsu japonês a "3-gun", tipo de esporte derivado do tiro ao alvo popular nos Estados Unidos em que se atira alternando entre pistolas, rifles e escopetas; "Fast Shooting", também um gênero do tiro ao alvo americano em que o objetivo principal é a velocidade com que se atira e recarrega uma arma; e a um estilo de combate das forças armadas americanas para lutas em locais apertados. Essa combinação deu mais veracidade aos movimentos e peripécias dos combates fantasiosos desse estilo, criando uma versão própria da arte que apenas a franquia possui.

Recordatórios (captions)

Imagem e texto são os elementos que definem os quadrinhos. A observação desses dois elementos, separadamente, como Antônio Luiz Cagnin faz em seu livro Os Quadrinhos (1975):

> A diferença entre os dois signos leva a expor alguns conceitos sobre a natureza e a classificação dos signos e a dividir o presente trabalho em partes: primeiro, a imagem como elemento figurativo; e depois, o texto como elemento linguístico integrado no sistema narrativo. (CAGNIN, 1975, p.18).

Cagnin mostra como imagem e texto trazem sua própria carga de significado e então se complementam formando a base da construção narrativa das HQs. Sendo assim,

Roberto Elísio dos Santos (2015) comenta sobre o texto de Cagnin[7]:

> [...] as palavras inseridas na imagem, em HQs nos balões e recordatórios ganham significado dependendo do tamanho e do estilo da fonte. [...] Tipologias diferentes, estilizadas, como a letra-fantasia, podem representar diálogos românticos ou discurso pedante. A cor dos balões ou dos recordatórios acrescenta ou muda os significados dos discursos. (SANTOS, 2015, p.30)

A partir dessa afirmação conclui-se que existe um processo de escolha envolvendo o sentido que será atribuído aos textos no decorrer da história. Palavras destacadas possuem cores diferentes, pois evidenciam semânticas diferentes. Essas emoções que talvez poderiam ser evidenciadas com outros elementos mais próprios da linguagem cinematográfica, como um close no personagem, são apresentados através de um texto estilizado na tela capaz de complementar a cena e trazer mais significado à narrativa.

Apesar de na trilogia sua função não deixar de ser clara - traduzir diálogo em outra língua - é perceptível como ao longo dos filmes o design evolui em favor de atribuir mais significado a palavras na imagem, assim como ocorreu nas HQs.

Em seus primórdios como mídia, o uso de ênfases no texto é limitado ao negrito, como se pode observar na primeira edição do Quarteto Fantástico de 1961 (Figura 4), porém essa linguagem evolui com o tempo e as formas de se mostrar a palavra de ênfase em uma frase vai além do negrito. A experimentação com cores, fontes diferentes e caixas maiores começa a se desenvolver nas décadas seguintes, como pode ser evidenciado por este quadro de uma edição muito mais avançada do Doutor Estranho (1978) (Figura 5). Evolução parecida que acontece em "John Wick". No primeiro capítulo da saga os textos ainda eram tímidos, não traziam cores fortes, grifos muito significativos ou ocupavam espaço de destaque na imagem. A introdução de uma personagem muda na sequência colaborou para o uso dos textos na tela bem como enriqueceu o recurso, introduzindo o jogo de cores para destacar palavras. Até que no 3° capítulo é notável, como já era planejada a introdução de palavras destacadas com cores, tamanho e estilo, tal como nas HQs, adicionando um convite à interpretação e significação. A evolução desse recurso cinematográfico para participante na construção narrativa pode ligar-se ao fato de que a estilização do texto favorece uma leitura rápida, onde é possível absorver o ponto principal do diálogo apenas com a interpretação da palavra destacada. Esse recurso em um filme de ação serve ainda para manter o espectador conectado ao sentido da trama, não permitindo que a motivação da personagem, ou sua interação com o mundo, se dilua entre cenas de adrenalina.

Figura 4 – Diálogo Quarteto Fantástico

7 Roberto Elísio dos Santos e outros autores comentam a obra de Cagnin no livro A linguagem dos quadrinhos: estudos de estética, linguística e semiótica (2015).

Fonte: Publicação n°1 (1961)

Figura 5 - Diálogo Dr. Estranho

Fonte: Publicação n°24 (1978)

Figura 6 - "The Boogeyman" John Wick

Fonte: print screen do filme "John Wick: de volta ao jogo" (2014)

As semelhanças não se limitam somente às palavras destacadas, mas também à escolha das palavras que não são. Palavras destacadas auxiliam o leitor de quadrinhos a absorver os significados do discurso ou denotar intenções e sentimentos nos personagens. Como explica Santos (2015, p.30): "[...] Letras em negrito ou em cores, como o vermelho, evidenciam o estado emocional dos personagens; nesse caso, raiva ou espanto", sendo assim, não é necessário que todas as frases possuam grifos. "John Wick" entende essa linguagem da mesma forma que os quadrinhos há mais de 50 anos. Desse modo, estabelece-se uma similaridade com o conteúdo dos próprios balões de quadrinhos. Como se pode observar nesse quadro da primeira edição do Quarteto Fantástico (Figura 4), existe um balão em que nenhuma das palavras está em negrito, que denota que não há exaltação na fala e, no balão seguinte, percebe-se o peso e uma urgência nas perguntas do personagem. No terceiro filme da franquia "John Wick" - nas Figuras 7 e 8 - temos um exemplo do mesmo tipo de interação. Ao observarmos o diálogo, percebemos que a pergunta não possui nenhum tipo de destaque a qualquer palavra, mas a resposta sim. Isso ocorre porque a pergunta não tem uma palavra com um sentimentalismo forte, enquanto sua resposta possui uma com essa capacidade de expressão. Vale ressaltar que a palavra destacada também é capaz de auxiliar o espectador a um rápido entendimento da trama, por se tratar de um elemento principal da narrativa.

Figura 7- Diálogo no teatro cena 1

Fonte: Print screen do filme "John Wick 3: Parabellum" (2019)

Figura 8 - Diálogo no Teatro cena 2

Fonte: Print screen do filme "John Wick 3: Parabellum" (2019)

Existe também mais um tipo de semelhança entre o design das palavras grifadas nos quadrinhos e no filme. Nos quadrinhos, o destacamento de mais de uma palavra no mesmo balão costuma ser feito quando se trata de nomes de personagens, apelidos ou títulos, podendo incluir caixas maiores, fontes e cores diferentes para as letras destacadas, como no quadro do Doutor Estranho de 1978 (Figura 5). Em "John Wick", em todos os 3 filmes, quase todos os recordatórios em que mais de uma palavra é destacada são quando um nome ou apelido de personagem aparece, por exemplo no nome do protagonista ou em seu apelido "The Boogeyman" (Figura 6).

Conclusão

"Jonh Wick" é capaz de interpretar elementos intrínsecos das HQs para trazer mais significado à narrativa. A mídia dos quadrinhos depende essencialmente de texto e imagem para produzir sentido, portanto, a responsabilidade desses dois elementos de trazer sentido à trama é muito mais fundamental do que no cinema, onde se pode contar com mais elementos como som e o movimento da imagem, gerando assim maiores possibilidades e, portanto, linguagens diferentes.

Nesse contexto, "John Wick" trouxe novas oportunidades para os elementos de narrativa e linguagem dos quadrinhos para somar ao cinema moderno, criando um estilo próprio e singular. As cenas de ação são orquestradas de modo a mostrar combates claros e realistas, tudo isso possível graças a um elenco e equipe técnica que muito entendem de artes marciais. Outro fator desse estilo é a narrativa que apela para a construção de usuários ativos, trazendo um peso na história da franquia e na forma como ela é contada, que depende mais da atenção do espectador do que grande parte do cenário mainstream atual.

O sucesso de "John Wick" é inegável. A franquia já conta com 3 filmes de sucesso, cada um dobrando o orçamento do último e com um quarto filme a caminho, além de duas produções spin-off confirmadas, uma para o cinema e a outra para a televisão. "John Wick" também vem servindo de fonte de inspiração para outras produções hollywoodianas. As mais óbvias são os filmes dirigidos pelo codiretor do primeiro capítulo da franquia, David Leitch, "Atômica" (2017) e "Deadpool 2" (2018), que possuem cenas de ação em estilos muito similares aos de "John Wick", além de serem ambos baseados em quadrinhos. Chad Stahelski, diretor da franquia, tem sido contratado como consultor e para ajudar a criar cenas de ação por outras produções, como o filme ainda em produção da DC, "Aves de Rapina"8.

As escolhas de "John Wick" podem levar a dois efeitos positivos para o cinema de ação: As cenas de ação bem executadas, que evocam uma montagem teatral focada em demonstrar os combates, uma memória bem-vinda dos artistas de artes marciais que uma vez brilharam no cinema de ação, e uma nova perspectiva para as transposições de quadrinhos no cinema. Há uma experimentação constante na linguagem cinematográfica, sempre buscando em outras mídias formas de se aprimorar, e as histórias em quadrinhos, como linguagem, encontram seu espaço no cinema blockbuster através de "John Wick".

"Homem-Aranha no Aranhaverso" (2018) trouxe pop-art, recordatórios, efeitos e transições inovadoras, diretamente trazida dos quadrinhos. Porém, por ser uma animação e as referências claras, não poderia se caracterizar como uma influência para a mídia do cinema, pois é muito singular em sua construção. "John Wick" mescla

8 https://br.ign.com/aves-de-rapina/75944/news/aves-de-rapina-diretor-de-john-wick-sera-responsavel-por-cenas-de-acao-do-filme Acessado em 12/11/2019.

e aprimora as referências de outra mídia - quadrinhos - para a mídia cinema mais intrinsecamente. Da mesma forma como Tim Burton se diz fascinado pelo Expressionismo Alemão e usa suas características em suas produções, os diretores de "John Wick" trouxeram toda uma bagagem de experiência com o cinema de ação e aplicaram sobre um roteiro original capaz de se traduzir em um filme inovador. A história que eles almejavam contar com "John Wick" através da ação foi também responsável por essa riqueza de influências. Um balanço entre trazer peso a uma narrativa de modo que o espectador tivesse uma experiência completa, com história, ação, desdobramentos e descobertas, oferecendo mais ao público.

Referências

BRAUDY, Leo. The World in a Frame: What We See in Films, 25th Anniversary Edition. Chicago: University of Chicago Press, 2002.

CAGNIN, Antonio Luiz. Os Quadrinhos. São Paulo: Ática, 1975.

CAWELTI, John G. Chinatown and Generic Transformation in Recent American Film. In: MAST, Gerald., COHEN, Marshall., BRAUDY, Leo. Film Theory and Criticism: Introductory Readings. New York: Oxford University Press, 1992. p. 498-511.

CHANEY, Michael A. Seeing the Social, Or How to Read a Graphic Novel. Hanover, Dartmouth College, 2011. (Comunicação Oral)

HOPPELER, Stephanie. Continuity in Comic Books and Comic Book Continuity:

Serialized US-American Comic Books of the 1980s. Bern: University of Bern, 2013. 323 f. Dissertation, English Department of the University of Bern, University of Bern, Bern 2013.

MARTIN, Marcel. A Linguagem Cinematográfica. São Paulo: Brasiliense, 2011.

MCLOUD, Scott. The Visual Magic of Comics. Oxford, TED, 2005. (Comunicação Oral)

VERGUEIRO Waldomiro, SANTOS Roberto Elísio dos. A Linguagem dos Quadrinhos: Estudos de Estética, Linguística e Semiótica. São Paulo: Criativo, 2015.

Roteiro para histórias em quadrinhos: estudo de caso sobre a biografia do Pastor Presbiteriano George Whitehill Chamberlain

ELAINE CRISTINA PRADO DOS SANTOS[1], ISABEL ORESTES SILVEIRA[2] E MARCIO ALMEIDA RIBEIRO[3]

1 É doutora em Letras (Letras Clássicas) pela Universidade de São Paulo (2005). Atualmente é assessora científica da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo, é professora da Universidade Presbiteriana Mackenzie e também Coordenadora do Curso de Letras. Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Língua e Literatura Latina, atuando principalmente nos seguintes temas: Cultura Clássica. Mitos Literários. Tradição e transposição. Pertence ao corpo docente permanente do programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Presbiteriana Mackenzie, tendo como linha de pesquisa Literatura e suas relações com outras linguagens.
2 É Doutora em Comunicação e Semiótica: Signo e Significação nas Mídias, pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo-PUC/SP (2010), Mestre em Artes Visuais, pelo IA - Instituto de Artes da UNESP - Universidade Estadual Paulista - São Paulo (2006). É docente da Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo (1986); para os cursos de Publicidade e Propaganda, Professora do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Educação, Arte e História da Cultura na linha de pesquisa em Linguagens e tecnologias.
3 Possui graduação em Publicidade e Propaganda (2005) e Pós-Graduação em Cinema, Animação e História em Quadrinhos (2006) pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Mestre (2013) em Educação, Arte e História da Cultura e lecionando para os cursos de Publicidade e Jornalismo na mesma Instituição.

Resumo: O presente texto visa levantar algumas discussões a respeito da possibilidade de fazer uma adaptação para a linguagem dos Quadrinhos sobre a história de vida do Reverendo George W. Chamberlain (1939-1902), um dos fundadores da Escola Americana (1870), Instituição que se tornou referência em ensino no Brasil e que hoje é conhecida como Universidade Presbiteriana Mackenzie. Sua vida e obra foram comentadas por diferentes fontes históricas como Garcez (1970), Mota (1970), Matos (1999), dentre outros; entretanto não se conhece ainda uma literatura voltada para o público infantojuvenil. Por isso, a importância de se investigar o tema, com o fito precípuo de preservar a memória e a história e poder contribuir como forma de comunicação atrativa para os mais jovens. Esta pesquisa intenta problematizar questões complexas como a adaptação de uma fonte histórica para um roteiro em outro suporte, como o HQs, por exemplo. A metodologia teórica é alicerçada nos pressupostos de Acevedo (1990), Cagnin (1975) e Eisner (2005). Tais autores fundamentam a construção de sentido e a habilidade de ler textos em que imagem e palavras se interagem na produção do conhecimento.

Palavras-chave: Adaptação; Roteiro; História em quadrinhos.

Abstract: *This paper aims to raise some discussions about the possibility of adapting to the language of the Comics about the life story of Reverend George W. Chamberlain (1939-1902), one of the founders of the American School (1870), Institution. which became a reference in teaching in Brazil and is now known as Mackenzie Presbyterian University. His life and work were commented by different historical sources such as Garcez (1970), Mota (1970), Matos (1999), among others; However, there is no known literature for children and young people. Therefore,*

the importance of investigating the subject, with the primary purpose of preserving memory and history and being able to contribute as an attractive form of communication for younger people. This research attempts to problematize complex issues such as adapting a historical source to a script in another medium, such as comic books. The theoretical methodology is based on the assumptions of Acevedo (1990), Cagnin (1975) and Eisner (2005). These authors support the construction of meaning and the ability to read texts in which images and words interact in the production of knowledge.

Key words: *Adaptation; Screenplay; Comics.*

Introdução

A adaptação de histórias biográficas para a linguagem dos Quadrinhos pode contribuir e tornar-se fundamental para que a criança, o jovem e até mesmo o adulto despertem o gosto pela leitura de obras antigas ou exploradas no universo acadêmico, como é o caso da biografia do Reverendo George Whitehill Chamberlain, um dos pioneiros do Presbiterianismo do Brasil.

Esta pesquisa parte da hipótese de que a história em quadrinhos pode favorecer a aquisição de novos vocabulários e ainda ampliar o universo linguístico do leitor e servir como instrumento, para que ele possa crescer em aspectos afetivos, sociais, cognitivos, espirituais, dentre outros.

Nesse sentido a relevância científica desta pesquisa, consiste em dialogar com as áreas da Comunicação, da Educação, da História, da Cultura, das Artes Visuais e da Teologia dentre outras.

Muitas pesquisas apresentadas, cujo escopo foi envolver a vida e a obra do Reverendo Chamberlain, já foram e são desenvolvidas no meio acadêmico, publicadas em livros e em cadernos de pós-graduação; todavia, considera-se que o acesso a textos, categorizados menos densos, especialmente voltados ao público infantojuvenil pode ser uma forma interessante de estimular a leitura e ampliar o acesso desse público às referências históricas desse personagem de estudo, além de contribuir para a edificação espiritual do leitor.

Esta pesquisa foi embasada em referências literárias existentes e, a partir delas, adaptar os contextos históricos a uma linguagem acessível e facilitadora em que se destacam os principais fatos que marcaram a vinda de Chamberlain como seu, o campo missionário, seu ministério e sua morte em solo brasileiro.

Para alcançar êxito na produção de um texto para a linguagem dos quadrinhos, é necessário haver planejamento na elaboração, ação que demanda leitura e pesquisa para posterior roteirização e uma estratégia de planejamento de ilustração, arte final e produção definitiva.

Tendo exposto essa estratégia de plano de produção, esta pesquisa exigiu três passos metodológicos para que o roteiro pudesse ser executado: revisar as pesquisas bibliográficas dos autores que pesquisaram a vida e obra de Chamberlain, adaptar a biografia para uma linguagem acessível ao público, sempre com o rigor da consulta e do alicerce às referências textuais dos teóricos diversos, além de experimentar técnicas de ilustração que fossem atrativas ao público infantojuvenil.

A pesquisa prática da ilustração exigiu investigação e o desenvolvimento dos esboços e croquis de desenhos dos personagens, indumentários e cenografia. Depois dessa ação foi desenvolvido o leiaute para a História em Quadrinhos, esboços

e croquis foram testados até a escolha da técnica para a arte final (desenho manual ou recurso computacional ou até mesmo ambas). Por fim, foi feita a revisão do texto e o produto final conclusivo.

Interação de imagens e textos na produção do conhecimento.

> O homem tem marcada tendência para contar, ouvir, ver ou ler histórias. É uma constante universal no tempo e no espaço: em todas as épocas temos narrativas, em todos os lugares habitados há histórias. Além disto, tudo serve para contar histórias: a língua escrita ou falada, o teatro, a coreografia, o cinema, os monumentos, a música, o bailado, a mímica [...] e as histórias em quadrinhos. (CAGNIN, 1975, p.21)

A partir da citação de Cagnin (1975) e do que foi exposto como objeto de trabalho desta pesquisa, é notável a função narrativa para a produção textual em uma transposição da linguagem para o efeito da construção de sentido, pois, segundo o autor, a história em quadrinhos é um sistema narrativo formado de dois códigos de signos gráficos: a imagem, obtida pelo desenho; a linguagem escrita (CAGNIN, 1975, p.26). Assim, tendo por referência os estudos de Cagnin a respeito da função narrativa e da construção de linguagem, procurou-se estruturar o conjunto da obra em harmonia para alcançar tal efeito de sentido: o de atingir o público infantojuvenil. Procurou-se transpor dos textos teóricos e biográficos a respeito de Chamberlain um fio discursivo narrativo e adaptá-lo a uma linguagem mais acessível e integrá-lo a uma série de imagens discursivas que pudessem dialogar com personagens que foram desenhadas, balões que foram projetados, os quais retrataram pensamentos, vivências e emoções de forma a promover uma dinâmica visual, articulando com a leitura textual.

Tendo por conhecimento que o trabalho com quadrinhos é motivador e é capaz de levar a bons resultados, principalmente, para o jovem leitor, o quadrinho representa, nesta pesquisa, uma leitura de fruição capaz de despertar não só a curiosidade, mas acima de tudo um conhecimento a respeito da vida e obra desse pioneiro que foi Chamberlain, seu momento histórico, cultural e seu percurso de vida como missionário.

É importante registrar que a linguagem dos quadrinhos tem como característica o emprego de balões, os quais indicam o espaço em que estão inseridos os pensamentos e a fala das personagens, indicando a marca na história em quadrinhos. Conforme Acevedo (1990, p.132), algumas ferramentas linguísticas são criadas para superar limitações específicas tais como a falta de som; por exemplo, como o tamanho das letras e tipos de balões que indicam a intensidade da voz, recursos que levam o leitor a ter a impressão de poder ouvir sem que qualquer som seja efetivamente produzido. Todos esses recursos integram a linguagem dos quadrinhos.

Will Eisner (2005, p.5) define as histórias em quadrinhos como uma "arte sequencial", ou seja, uma forma artística e literária, que é lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras, para narrar uma história ou dramatizar uma ideia. Tendo como breve apresentação esse pensamento de Eisner, à medida que a linguagem

dos quadrinhos se vale da experiência visual comum entre as partes, a relação entre imagens e palavras facilita sua compreensão. Da mesma forma, ocorreu para esta pesquisa, a qual teve como intenção primordial partir da hipótese de que a história em quadrinhos pode favorecer a aquisição de novos vocabulários e ainda ampliar o universo linguístico do leitor e servir como instrumento para fazê-lo crescer em aspectos afetivos, sociais, cognitivos, espirituais, dentre outros; mas por meio da transposição da linguagem dos quadrinhos e do efeito de sentido alcançado, tal objeto se torna possível. Dessa forma, o gênero histórias em quadrinhos facilita a compreensão do sentido por meio de uma relação que se estabelece entre imagens e palavras, ou seja,

> O olho, porém, pode passear sobre as suas diversas partes, buscando aquela dominante que é o núcleo do todo [...]. A leitura pode ser global, ou figurativo seguir várias direções e sentido (circular, transversal, para a direita, para a esquerda, etc.). Este tipo de leitura, pode-se dizer, é o mesmo que normalmente se faz de um quadro. A área limitada pelas linhas de contorno é dividida em partes hierarquicamente valorizadas (ou cronologicamente influentes no roteiro da leitura): a área central, marcada pelo cruzamento das diagonais, seria mais importante que as periféricas; as de cima, mais que as de baixo; as dos cantos, menos que as demais. (CAGNIN, 1975, p.52)

Cagnin (1975) esclarece que a imagem, elemento figurativo, "[...] é vista no seu todo e assim ela nos transmite a sua mensagem". Dessa forma, procurou-se realizar a transposição para a história em quadrinhos, tendo em mira o fio discursivo narrativo entrelaçado com a tessitura da ordenação dos textos imagéticos que compuseram a história em quadrinhos.'

Biografia sucinta sobre o Rev. George W. Chamberlain

Rev. George Whitehill Chamberlain nasceu no dia 13 de agosto de 1839, em Waterford, Condado de Erie, no noroeste da Pensilvânia.

A respeito de sua infância e de sua juventude pouco sabemos: somente que estudou em diferentes colégios: Daleware College (1857) e Union Theological Seminary, de Nova York (1859-1861). Foi membro da 4°. Igreja Presbiteriana de Washington; entretanto o que torna relevante conhecer e destaca-se aqui, é o fato de Chamberlain haver deixado os Estados Unidos para passar um tempo viajando, por recomendação médica, a fim de recuperar a vista cansada pelo excesso dos estudos. Escolheu para isso o Brasil, país que acolheu e no qual escolheu viver pregar o evangelho. O que seria provisório tornou-se permanente, pois iniciou um ministério evangelístico juntamente com outros homens de Deus em terras brasileiras.

Pastoreou a igreja Presbiteriana da cidade de São Paulo e, com sua esposa, fez nascer uma escola. A iniciativa foi da Sra. Chamberlain, que observou a intolerância religiosa que havia na época para o estudo dos filhos de pais protestantes. Por isso, abriu as portas de sua casa para poder ensinar.

Figura 1: Mary Ann Annesley e Reverendo George Chamberlain

Mary Ann Chamberlain substituiu os métodos pedagógicos obsoletos, como o ato de memorizar conteúdo, que era feito em voz alta, pelo silencioso. Outras mudanças: abolir as escritas repetidas e a disciplina desumana que eram utilizadas nas escolas com castigos físicos. Miss Chamberlain contribuiu com a educação no Brasil graças à sua formação nos Estados Unidos.

A escola que nasceu no lar do casal, ao longo do tempo cresceu e tornou-se a Universidade Presbiteriana Mackenzie. Uma Instituição que goza de ampla projeção nacional e que começou de forma embrionária no ano de 1870, na sala de jantar da família Chamberlain.

Passados quase um século e meio desde a sua fundação, não podemos deixar de valorizar e preservar a memória dos que iniciaram todo o processo de um ensino sólido e de qualidade, mas também daquele que exerceu um ministério evangelístico com grande expressão em solo brasileiro.

A vida de Chamberlain foi acompanhada de muitas histórias que se entrelaçaram com outros nomes de missionários pioneiros no Brasil que vale conhecer ou recordar, como o Rev. Simonton, Blackford, Schneider. Ao recordar a vida de Chamberlain, não podemos deixar de mencionar outros nomes, como os primeiros pastores, Emanuel Pires e Hugh Mackee e os dois evangelistas: o ex-padre José Manoel da Conceição e Roberto Lenington.

Destacam-se, entre eles, o Reverendo Ashbel Green Simonton (1833-1867).

Figura 2: Reverendo Ashbel Green Simonton

Foi ordenado pastor nos Estados Unidos e chegou em 12 de agosto de 1859, com 26 anos na cidade do Rio de Janeiro. No ano de 1862, organizou a primeira Igreja Presbiteriana, no Rio de Janeiro; por isso, é considerado um grande pioneiro e o fundador da Igreja Presbiteriana no Brasil.

Casou-se, em 1863, com Helen Murdoch, a qual veio a falecer um ano depois por complicações pós-parto. Nesse contexto difícil, contou com o apoio da irmã Elizabeth Blackforde de seu cunhado Reverendo Alexander Latimer Blackford, ambos passaram a cuidar da pequena sobrinha Hellen.

Em 1864, Simonton fundou o primeiro jornal brasileiro protestante, conhecido como Imprensa Evangélica; supervisionou a criação do primeiro presbitério

(Presbitério do Rio de Janeiro); em 1865 e no ano de 1867, o seminário. Faleceu no Brasil, em 1867, vítima da febre amarela aos 34 anos.

Figura 3: Reverendo Alexander Latimer Blackford

Alexander Latimer Blackford nasceu em 9 de janeiro de 1829, em Martins Ferry, Ohio. Foi ordenado ministro presbiteriano em 20 de abril de 1859 e decidiu servir como missionário no Brasil, trabalhando como auxiliar de seu cunhado, o Rev. Ashbel Green Simonton na Igreja Presbiteriana do Rio de Janeiro. Chegou ao Brasil com sua esposa Elizabeth Blackford, irmã de Simonton, em 25 de julho de 1860.

Viajou por São Paulo e Minas Gerais, pregando o evangelho segundo a tradição reformada. No dia 5 de março de 1865, organizou a Igreja Presbiteriana de São Paulo, foi o seu primeiro pastor. Também organizou a Igreja Presbiteriana de Brotas, em 13 de novembro de 1865, tornando-a a terceira Igreja Presbiteriana no Brasil. Com três igrejas, juntou-se a Simonton e ao Rev. George Chamberlain para organizar o Presbitério Rio de Janeiro no mesmo ano.

No dia 15 de dezembro de 1867, a Igreja de São Paulo, em assembleia presidida pelo Rev. Blackford, elegeu como pastores, George Chamberlain (que na ocasião estava nos EUA arrecadando ofertas para a construção da Igreja Presbiteriana do Rio de Janeiro) e Emanuel N. Pires (primeiro pastor presbiteriano de nacionalidade portuguesa a trabalhar no Brasil), a fim de que ambos pudessem oficiar casamentos legalmente.

Devido à morte do Rev. Simonton, o Rev. Backford assumiu a igreja do Rio de Janeiro e quanto ao Rev. Pires, passou a pastorear a igreja de São Paulo até que o Rev. Chamberlain regressasse dos Estados Unidos. Hugh Ware McKee chegou em 1868; e, em fevereiro, Robert Lenington, ambos vieram como obreiros para auxiliar o Rev. Pires. No mês de outubro de 1869, Chamberlain assumiu o pastorado da Igreja de São Paulo, onde permaneceu até 1887.

Figura 4: Reverendo Francis J. C. Schneider

O Reverendo Francis J. C. Schneider nasceu em Erfurt, na Alemanha, em 29 de março de 1832 e faleceu no Brasil em 1910. Emigrou para os Estados Unidos, tornando-se cidadão norte-americano.

Foi o terceiro missionário presbiteriano a vir para o Brasil e chegou ao Rio de Janeiro no dia 7 de dezembro de 1861, enviado pela Junta de Nova York para

trabalhar entre os imigrantes alemães. Pregou diversas vezes aos colonos alemães em Juiz de Fora e dali voltou a tempo de assistir à fundação da Igreja Presbiteriana do Rio de Janeiro e à primeira celebração da Ceia do Senhor, no dia 12 de janeiro de 1862.

Ajudou por um período a Igreja Presbiteriana de São Paulo, que estava sob os cuidados do Rev. George Chamberlain, mas, em 19 de janeiro de 1871, partiu para Salvador, na esperança de iniciar uma comunidade Presbiteriana na Bahia que era considerada a Sede do arcebispado no Brasil com inúmeros conventos para homens e mulheres. Viajou pelo interior da Província visitando as cidades de Cachoeira e Nazaré.

Em 1877, após seis anos na Bahia, o pastor Francis Schneider retirou-se da igreja e voltou para os Estados Unidos; mas, no ano de 1882, regressou ao Brasil, transferindo-se em 1890 para São Paulo, a fim de trabalhar como funcionário público e professor no Instituto Teológico que havia sido inaugurado.

Figura 5: Reverendo José Manuel da Conceição

José Manuel da Conceição nasceu em São Paulo, no dia 11 de março de 1822 e faleceu no Rio de Janeiro, em 25 de dezembro de 1873.

Foi ordenado padre católico-romano no ano de 1844, mas converteu-se à fé reformada e ingressou na Igreja Presbiteriana do Brasil. No dia 17 de dezembro de 1865, o ex-padre Conceição foi ordenado ao ministério e o primeiro pastor evangélico brasileiro.

Em Brotas foi sua última paróquia e esteve nessa cidade com o Rev. Backford organizando a terceira comunidade presbiteriana no Brasil na residência de Antônio Francisco de Gouvêa (1825-1902).

Não teve uma igreja fixa, mas dedicou-se ao trabalho de evangelista itinerante influenciando os seus ex-paroquianos, como também viajando incansavelmente pelo interior de São Paulo pregando sua nova crença. Alguns missionários estiveram visitando aquele campo, como foi o caso de Blackford, Simonton e George W. Chamberlain.

O Rev. José Manoel da Conceição acompanhou o Rev. Chamberlain aos Estados Unidos e conheceu as igrejas de imigrantes portugueses em Illinois.

Outros nomes poderiam ser mencionados aqui, os quais foram parceiros, colaboradores e irmãos em Cristo do Reverendo Chamberlain. Nos relatos que se seguem em formato de narrativa pelos textos e imagens, outras pessoas serão mencionadas, as quais se tornaram significativas em seu ministério.

Os fatos relatados nesta narrativa estão alicerçados nas vivências dos personagens, os quais se destacaram nas Igrejas do Rio de Janeiro e São Paulo, além das igrejas pioneiras do interior paulista, correspondentes às rotas, em sua ordem cronológica de organização: Brotas, Lorena, Borda da Mata e Sorocaba.

Ressalta-se, ainda, o crescimento da Escola Americana e a saída da família Chamberlain de São Paulo para novos campos missionários na Bahia.

Figura 6: O Reverendo George Whitehill Chamberlain, acompanhado de sua esposa Mary Ann Annesley e de seus filhos: Laura, Pierce, Mary Christine, Ruth, Helen, George Agnew e Daniel Stewart. Durante 39 anos, ele dedicou-se à evangelização no Brasil. George Chamberlain faleceu no ano de 1902. Já sua esposa faleceu nos Estados Unidos no ano de 1930.

Muitos autores já escreveram sobre a vida e sobre o legado dos primeiros evangelistas presbiterianos de tal forma a conservar do passado, uma preciosa articulação com nossa história presente.

Espera-se que o leitor acolha o conteúdo que foi desenvolvido por meio de pesquisas de autores como Ferreira (1992), Garcez (1970) Matos (2004), Mendonça (2008), Ribeiro (1973), Ferreira (1992). Desse rico patrimônio histórico, que faz parte da identidade da Igreja Presbiteriana, pretende-se lançar luz para a vida do Rev. George W. Chamberlain por meio de uma literatura ilustrada, centrada nas ações do personagem.

Espera-se assim contribuir para perpetuar as histórias e eternizar memórias de sua vida, pois considera-se este livro mais um dos registros do testemunho de uma vida de fé que pode inspirar futuras gerações.

A esperança será sempre poder contribuir para a edificação do leitor e de sua plena compreensão do que significa ter uma vida de fé e piedade, comprometida com o Reino de Deus.

Estudo de Caso: projeto, planejamento e execução

Como a pesquisa prevê uma literatura cristã, portanto, distinta, que não se propõe a servir como entretenimento e sim evidenciar a importância de uma vida de fé em Deus, os desafios foram muitos: primeiramente adaptar a biografia para um roteiro narrativo. A opção foi começar a história com o personagem saindo a caminhar no litoral baiano e recordar os feitos de Deus em sua vida.

Figura 7: Chamberlain caminhando e recordando

Outro desafio foi adaptar a história e ilustrar em forma de quadrinhos. Isso nos permitiu trilhar por caminhos que nos enriqueceram através das experiências criativas. As referências a seguir demonstram os estilos de ilustração que se pre-

tendeu chegar neste projeto. O objetivo foi desenvolver um traço realista e dramático que fosse atraente ao público infantojuvenil, mas que também transmitisse ao leitor toda profundidade da narrativa.

Figura 8: Chamberlain em viagem missionária

Para chegar a este objetivo foi fundamental a experimentação e o levantamento de diversos tipos de desenhos a fim de utilizá-los como referência e analisando-os, compreender a melhor e mais adequada técnica de ilustração para o projeto em questão.

A opção foi desenho estrutural, isto é, de contorno com a técnica de hachura e autocontrate. O preto e branco em nanquim inspiram uma compreensão dramática da narrativa, tornando a reflexão mais envolvente.

Figura 9: Chamberlain chegando ao Brasil

Nesse sentido, para a realização das ilustrações e mais precisamente para a linguagem dos quadrinhos, optamos por verificar fontes de pesquisa diversas, como revistas, fotos e sites que servissem de modelo para a criação.

A fase introdutória da pesquisa previu o levantamento de referências visuais acerca do figurino feminino e masculino da época, além de móveis, objetos, cenário e paisagem. Seguem abaixo apenas algumas imagens que mostram o amplo levantamento que foi feito. Por fim, a representação do personagem principal:

Figuras 10 a 14: Cenas do cotidiano e paisagens cariocas

É interessante notarmos que o processo de criação não desperdiça rascunhos, esboços. Para obtermos um produto final, passamos pela dependência muitas vezes de desenhar e insistir no domínio da técnica. Nos exemplos abaixo, verificamos os primeiros desenhos do personagem e a tentativa de adequação do melhor traço.

Figura 15: Primeiros esboços e croquis para quadrinhos

Considerações finais

As histórias em quadrinho podem se tornar um modelo atrativo de leitura por sua capacidade de unir duas formas de expressão cultural: a literatura e as artes plásticas. Este trabalho procurou levantar algumas discussões a respeito de como realizar a adaptação de histórias biográficas para a linguagem dos Quadrinhos de tal forma a pode contribuir e ser fundamental para o público infantojuvenil, propiciando um gosto pela leitura de obras antigas ou exploradas no universo acadêmico. Como as histórias em quadrinhos requerem de seus leitores determinados conhecimentos tanto para a compreensão quanto para a assimilação de informação, chegou-se à conclusão de que é primordial e se faz necessário o desenvolvimento dessa compreensão por meio da leitura da imagem. Este trabalho foi um desafio de transposição, não de barreiras, mas do texto biográfico para o texto em quadrinhos e imagético, em um diálogo que se tornou possível entre as Áreas de Comunicação, da Educação, da História, da Cultura, das Artes Visuais e da Teologia dentre outras, pois tanto a literatura, quanto a história em quadrinhos propiciam leituras de momentos sócio históricos, em que foram produzidas. Assim, neste trabalho de adaptação e de transposição da narrativa textual para a narrativa imagética e em quadrinhos, houve um cuidado com os termos, os vocábulos, com os cenários e os diversos elementos que representam a obra fonte, ou obra primária, com a intenção de possibilitar maior acessibilidade à compreensão da linguagem a aproximar o público à leitura e torná-lo conhecedor da vida de Chamberlain.

Dessa forma, a proposta de transposição para a utilização da história de Chamberlain em quadrinhos como conteúdo para público infantojuvenil estrutura-se

não apenas na identificação de suas particularidades como história em quadrinhos; como construção de sentido; como um trabalho de fruição estética; mas também como reflexão crítica de uma época e contexto social para conhecimento de uma vida digna e nobre deste pioneiro e um dos fundadores da Escola Americana (1870) de tal forma que o texto narrativo e imagético em história em quadrinhos em sua elaboração e finalização se torna uma apropriação e elaboração de um gênero complexo de um discurso para esta proposta de pesquisa que foi idealizada e concretizada.

Referências

ACEVEDO, Juan. **Como fazer história em quadrinhos**. São Paulo: Global, 1990.

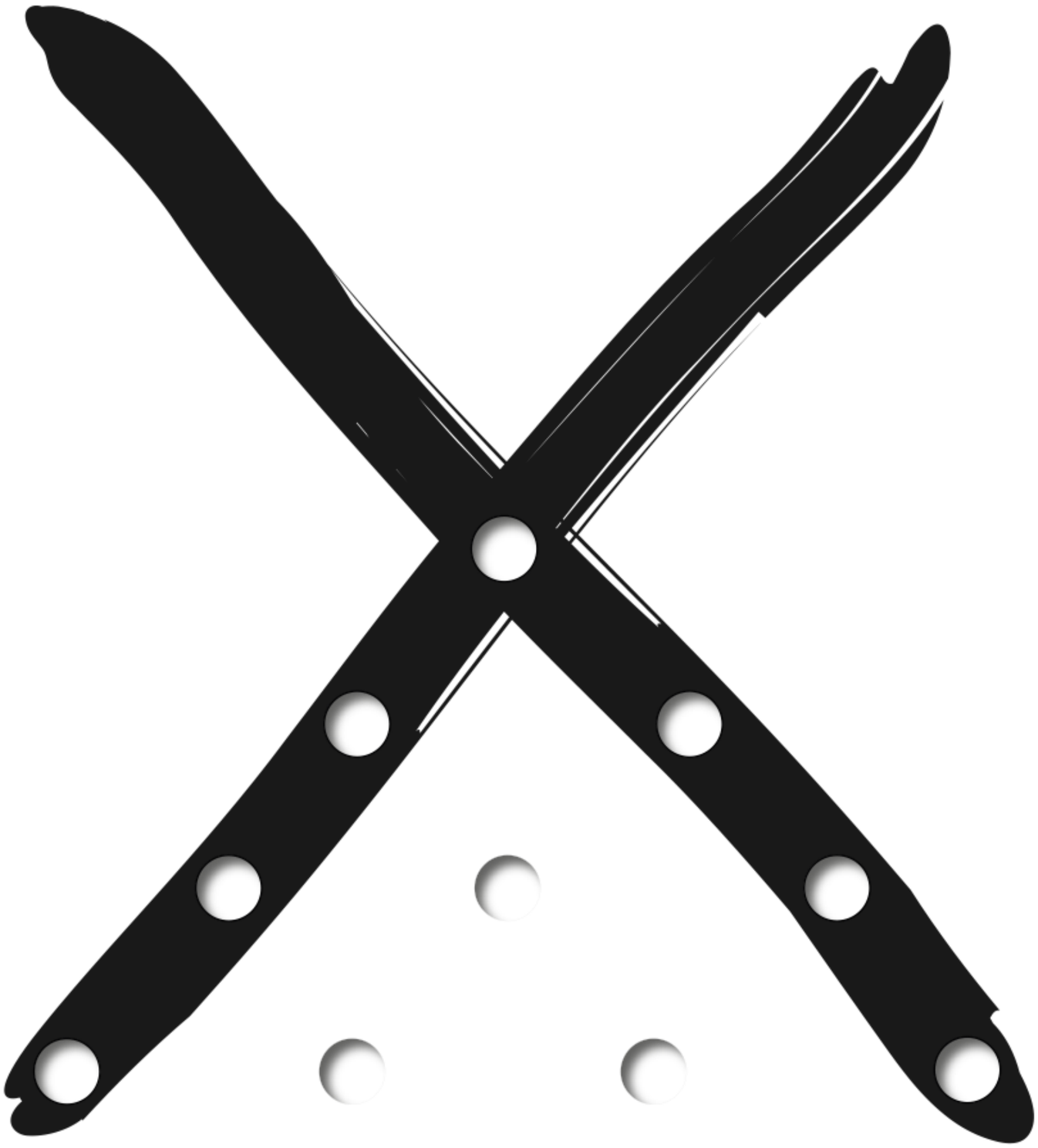
CAGNIN, Antonio L. Abertura. *In*: Calazans, Flavio M. A. (Ed.). **As histórias em quadrinhos no Brasil**: teoria e prática. São Paulo: UNESP, 1975.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

GARCEZ, Benedicto Novaes. **Mackenzie. São Paulo**: Casa Editora Presbiteriana, 1970.

MATOS, Alderi Souza de. **O Colégio Protestante de São Paulo**: Um estudo de caso sobre o lugar da educação na estratégia missionária da igreja. Disponível em: http:// www. mackenzie.br/fileadmin/Mantenedora/CPAJ/revista/VOLUME_IV__1999__2/Ald eri.pdf. Acesso em: 01.02.2018.

MOTTA, Jorge Cesar. **Mackenzie Centenário**: 1870-1970. São Paulo: Gráfica Sangirard, 1970.



SEMINAR

10th

Screenwriters´ (Hi)stories Seminar

THE X-SCRIPT

Cap 7

Exercícios de narrativas e de sensibilidades

Flores falam o que exalam

PAULA VALÉRIA ANDRADE[1]

Resumo: Poesia visual experimental. Literatura em movimento e voz. Direção de arte contemporânea em caleidoscópio. As texturas, cores e formas das flores e dos corpos femininos são usadas como metáfora para o mergulho interno que as mulheres precisam fazer para se reconectarem com sua natureza selvagem. A proposta de dilatamento e fusão das imagens traz outra camada para a poesia que atravessa a canção, em grafismos ou vozes.

POESIACANTADA (grupo de atrizes- cantoras)

Isabel Aurora (música+vocal)

Danielle Rosa (vocal+percussão)

Maira Mesquita (vocal+percussão)

1 Professora, Poeta, Escritora, Diretora de Arte com mais de 2 livros publicados sobre arte e educação, contos, poesia e literatura infantil. Realizou direção de arte em mais de 20 filmes, em 30 anos. MBA de Novas Mídias, na FGV-SP. Prêmio Jabuti e APCA. Professora na Pós-Graduação de Cinema, TV e Vídeo da Universidade Belas Artes de São Paulo. E-mail paulavaleriaandrade@gmail.com.

Audiovisual (2min52seg) desenvolvido na criação de transposição de metalinguagens do arquétipo feminino, e da fecundação, a vida e morte, flores e o ciclo de germinação, com a poesia de mesmo titulo. “Flores falam o que exalam”, publicada no livro “Amores Líquidos e Cenas”, 2018, Editora Laranja Original. Obra da autora.Proposta de mistura de linguagens na fotografia, figurino, cenário e montagem do video.

Palavras-chave: Flores; Vida; Morte; Fecundação; Natureza selvagem.

O Feminino Infinito Floresce.

“Quem é que quer flores depois de morto? Ninguém.” - J. D. Salinger

Poesia:

“Flores Falam o que Exalam

Dê-me flores vivas,

E por favor, me dê durante a vida.

Traga aromas vários,

Inunde meu quarto de cheiros,

Cores e movimentos

De pétalas e formas.

Traga flores hoje
Perfume meu dia
Espalhe alegria

É preciso flores agora e sim
a delicadeza de seus mistérios de romances
Com beija-flores e borboletas,
Biquinhos e beijinhos
Entre pétalas e facetas,
Fica o mel que se aproveita.

Não espere que eu me vá ...
Traga flores antes disso
Vamos partir um dia,
Você sabe isso
Pode ser triste
Pode ser suave
Mas as flores falam
Ah... e como exalam e expressam
"O perfume que roubam de ti..."
Na poesia do mestre Cartola,
E na euforia de quem as recebe
E se enternece.

Inesquecível é receber um buquê!

Fazem o amor,
Tocar e ficar mais perto.
Elas são em si o próprio gesto.
O afeto manifesto.
Aquecem o belo, por certo.

Não espere que eu me vá
Não me dê flores só no funeral
Por favor lembre-se disso...e dê-me flores agora,
Dê-me flores sim...a toda hora,
Ame as cores que trazemtecemaquecem
E assim, me lembram você.

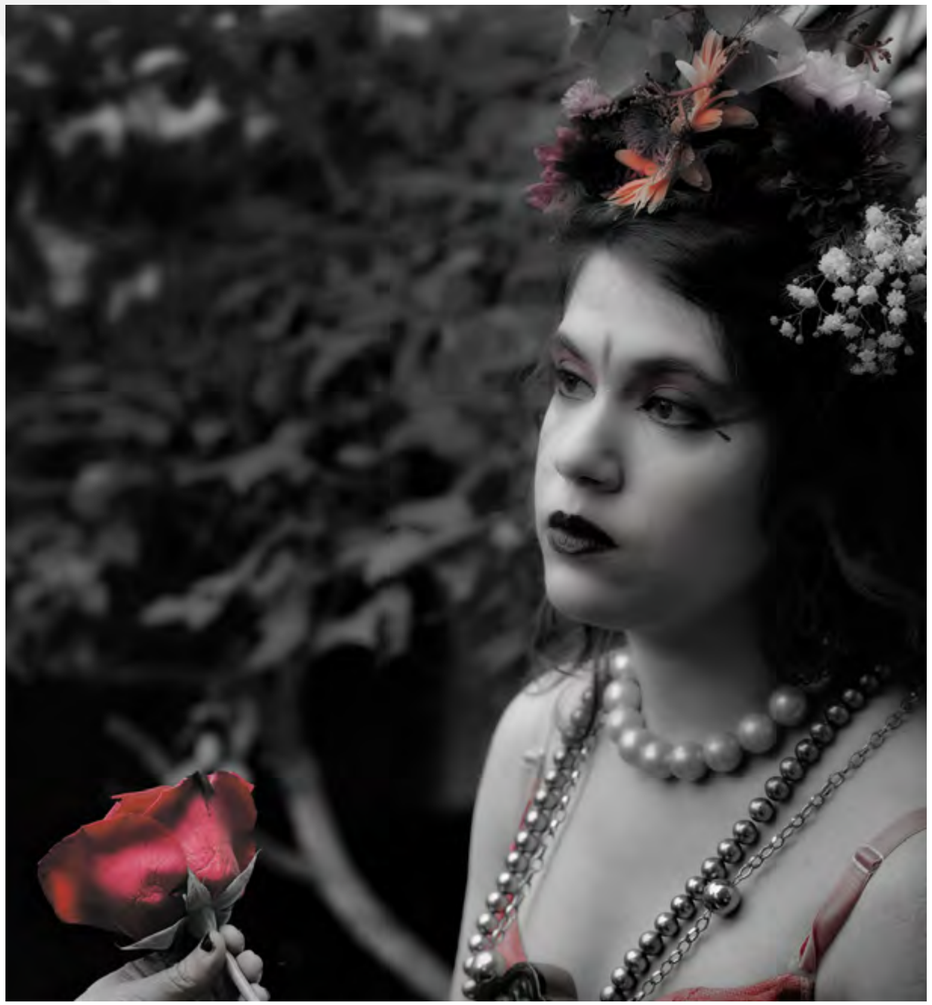
Mesmo quando for depois de não sei o que,
Daquela data que não sei mais dizer.

O AROMA exala AMOR."

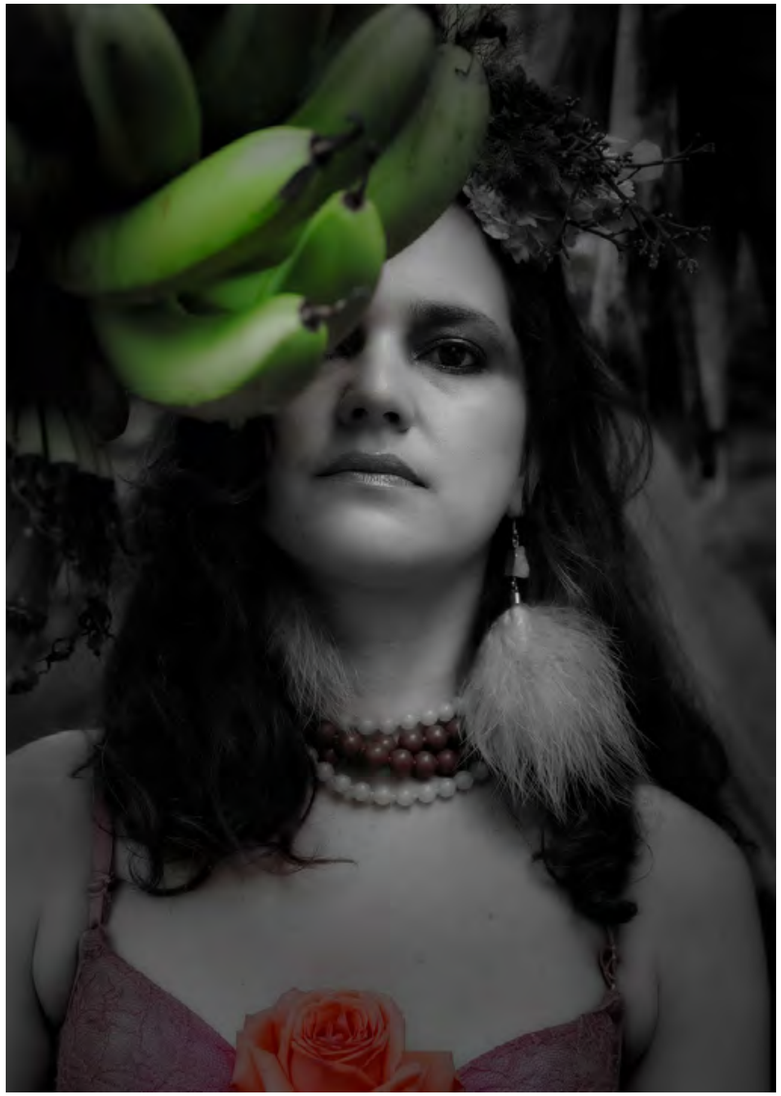
Livro de Poesia

Fotografia DimitriLee

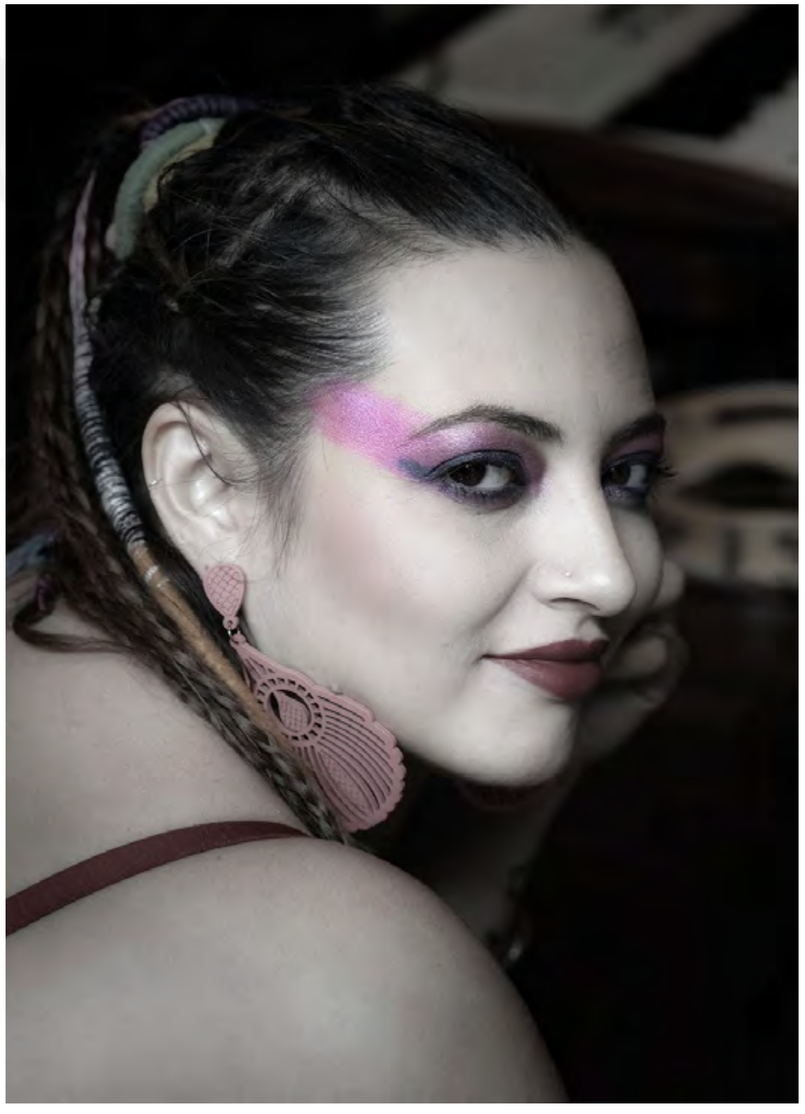
POESIA CANTADA (trio de atrizes-cantoras)



Isabel Aurora (música+vocal)



Maira Mesquita (vocal+percussão)



Danielle Rosa (vocal+percussão)

Meninos não choram: o homoerotismo na ficção cinematográfica de Pedro Almodóvar

ROSÂNGELA D. CANASSA[1]

Resumo: O presente artigo destina-se à análise da produção cinematográfica de Pedro Almodóvar com enfoque na questão do desejo, na construção da sexualidade e no enredamento do gênero, conforme demonstram os filmes selecionados para este trabalho: "A lei do desejo" (1987), "Má Educação" (2004) e "Dor e Glória" (2019). O objetivo é destacar a força subjetiva de seus personagens masculinos e a expressão do homoerotismo com a finalidade de entender a relação entre o sagrado/profano e o amor e a morte nessas narrativas, considerando a hipótese de que o sexo é a força vital que move os personagens, mas que gera um estranho paradoxo do triunfo do sexo e da morte. O referencial teórico se baseia em autores como Sigmund Freud e Judith Butlher, a partir do texto Luto e Melancolia, de Denilson Lopes, condensado na obra A História do Cinema (2008), assim como outros autores que comentam sobre os debates feministas contemporâneos como E. Ann Kaplan (1995) e sua obra A mulher e o cinema e o filósofo Georges Bataille (2004) em sua obra O erotismo, que leva em conta os ritos sagrados (êxtases religiosos) e profanos, que estão próximos à expressão do erotismo nas civilizações antigas e na cultura da Espanha. A minha tese de doutorado: As mulheres no cinema de Pedro Almodóvar Caballero e a reinvenção do melodrama hollywoodiano (2018) complementa a fundamentação teórica deste trabalho.

Palavras-chave: Pedro Almodóvar; homoerotismo; sagrado; profano.

Abstract: This article aims to analyze Pedro Almodóvar's cinematographic production with a focus on the issue of desire, on the construction of sexuality and on the entanglement of genre, as shown in the films selected for this work: "Law of Desire" (1987), "Bad Education" (2004) and "Pain and Glory" (2019). The objective is to highlight the subjective strength of their male characters and the expression of homoeroticism in order to understand the relationship between the sacred/profane and love and death in these narratives, considering the hypothesis that sex is the vital force and that moves the characters, but that generates a strange paradox of the triumph of sex and death. The theoretical framework is based on authors such as Sigmund Freud and Judith Butlher, from the text Luto e Melancolia, by Denilson Lopes, condensed in the work A História do Cinema (2008), as well as other authors who com-

1 Rosângela Donizete Canassa é psicóloga clínica com Mestrado em Artes Visuais (UNESP) e doutorado na área de Educação, Arte e História da Cultura (MACKENZIE). Ministra palestras em saúde mental, cinema e história da cultura. E-mail: rocanassa@uol.com.br

ment on contemporary feminist debates such as E. Ann Kaplan (1995) and his work Woman and cinema and also the philosopher Georges Bataille (2004) in his work The eroticism, which takes into account the sacred (religious ecstasies) and profane rites, which are close to the expression of eroticism in ancient civilizations and Spanish culture My doctoral thesis: Women in cinema by Pedro Almodóvar Caballero and the reinvention of Hollywood melodrama (2018) complements the theoretical foundation of this work.

Keywords: Pedro Almodóvar; homoeroticism; sacred; profane.

Introdução

O cineasta Pedro Almodóvar (1947), numa tentativa de desestabilizar a estrutura cultural e social de seu país, no início de sua carreira cinematográfica utiliza a estética pop, o kitsch e o erótico para derrubar o puritanismo da igreja e outras convenções sociais na Espanha, pós-franco. O seu lado obsceno e transgressor se expressa desde o início com a sua publicação "Patty Diphusa", cuja personagem discute com um colega: "Fui roqueira, viciada, punk, pop e neo-romântica. Como você poderá compreender, agora não sei o que fazer da vida (...)" (ALMODÓVAR, 2006, p. 05).

No livro, na sua 2ª. edição, no capítulo "A vênus dos lavabos", Patty é o tipo de mulher que não suporta estar mais de cinco minutos com o mesmo penteado e nas palavras do escritor e aspirante a cineasta, a personagem com todo seu frenesi é a personificação da Movida Madrileña (1970), cujo movimento estava empenhado numa geração de jovens e artistas imbuídos de seus desejos, seus delírios e prazeres como uma espécie de fome do mundo.

Patty Difusa parece ser o próprio Almodóvar travestido de sua personagem que ele cria para o perfil feminino como na personagem Holly Goligthy de "Bonequinha de Luxo" (1960), com a sua moda elegante. O seu estilo subversivo criou personagens femininas cheias de taras, de sonhos, com vestimentas coloridas, que combinam com o ambiente kitsch nos cenários com estátuas, bibelôs, fotografias de pin-ups, altares, bichos de pelúcia que foram inspirados em revistas de moda e em fotonovelas, reforçando a sua plástica visual, presente na maioria de seus filmes, apontando para uma das marcas inconfundíveis do diretor. A sua inserção na cultura da Pop Art foi um elemento imprescindível que auxiliou no seu desenvolvimento estético e que espalhou a sua idolatria por Andy Warhol e a imitação de tudo que o agradava, como as facas, as cruzes, as pistolas e as divas como as Marylins produzidas em série nas obras do artista pop americano.

Porém, o seu lado exótico também tem grande influência da própria cultura de seu país e de suas revistas pornôs, o que ele aproveitou para se embrenhar no território da transgressão, entre os limites do permitido e do proibido, numa tentativa de provocar mudanças no seu país. As personagens são motivadas pela lei do desejo, que é realmente o que importa, levando em conta a sua realidade social, cultural e histórica. O seu processo criativo mistura o dado ficcional com o real numa intenção de revelar como sua assinatura, que é vida pessoal entrelaçada com a ficção, num cinema reflexivo.

George Bataillhe entre o amor e o sacrifício

O filósofo francês George Bataille (1897-1962) nos conta que, na Antiguida-

de, o erotismo e sua destituição era justificado por uma aproximação entre o amor e o sacrifício, que concerne à fusão dos seres como se o erotismo se situasse além do real imediato, bem como não é redutível ao amor de Deus. O autor coloca a sua teoria em torno do erotismo como vizinha da santidade e do sagrado nos atos dos sacrifícios primitivos, que é análogo ao divino das religiões atuais como as experiências místicas dos santos, determinando que o erotismo é puramente religioso (BATAILLE, 2014, p. 56).

Segundo o filósofo, o espírito humano está exposto às mais surpreendentes injunções e incessantemente ele tem medo de si mesmo e de seus movimentos em torno do sexo, que o aterrorizam como a santa que se desvia com pavor do voluptuoso e ignora a unidade entre as paixões inconfessáveis deste e as suas próprias. O exemplo é a famosa pintura barroca de Bernini da Santa Teresa quando recebe o anjo e a sua seta. O artista buscava a dramaticidade e lançava mão dos exageros, dos elementos corpóreos e espirituais nas figuras, que confundem o observador e as expressões de êxtase religioso da santa (CANASSA, 2018, p. 72).

Outro exemplo interessante é do santo Sebastião tendo-se convertido ao Cristianismo; ele manteve-se inabalável quando foi obrigado a abjurar a nova fé e por isso o imperador romano Dioclesiano (244-311) o condenou a ser morto pelos próprios arqueiros. Ele realizou a mais sangrenta perseguição aos cristãos. Ao se despir de suas roupas é como se o mártir se dispusesse de sua máscara social e abandonasse a vida mundana. Ele veste apenas uma tanga como a de Cristo na Cruz, trespassado de setas, que simbolizam a sua condição humana e terrena para subir aos céus. A experiência mística ligada às aprovações da vida até a morte é o sentido mais profundo do erotismo e o sacrifício é incentivado pela religião cristã para que o indivíduo seja merecedor de ser filho de Deus, conforme a teoria batailliana.

O filósofo se baseia na ideia das condutas do interdito (do pecado), que não existiria sendo essas experiências místicas (do sagrado e do profano), que não são da mesma natureza, mas em relação à intensidade extrema são semelhantes. A sensibilidade religiosa liga estreitamente o desejo e o pavor, o prazer intenso e a angústia como nas manifestações do pecado e da culpa.

Portanto, o que o identifica o sujeito com Cristo não é o espírito, mas o corpo em sacrifício e seus arrebatamentos, que constituem um desprendimento em relação à manutenção da vida terrena e que é análoga às experiências místicas dos momentos de êxtase dos santos, que se revelam nos transes como um ato de fé ou de sacrifício. Num mundo inteiramente profano, o sagrado não é incorporado com toda a sua complexidade que sua vivência exige. Segundo o filósofo:

> A principal dificuldade está na aversão que o cristianismo tem geralmente à transgressão da lei. Na transgressão se há pecado se há expiação, o pecado e a expiação são consequências de um ato consciente, que não deixou mesmo de estar de acordo com a intenção. Esse acordo da vontade é o que torna em nossos dias a atitude arcaica incompreensível: é o escândalo do pensamento (BATAILLHE, 2014, p. 66).

A cultura espanhola está entranhada nesse tipo de manifestação popular da fé como as romarias, em que a expressão da dor e do sofrimento vivenciados pelos seus cristãos fazem parte do espetáculo e são próprios da religião católica local. A carnalidade da fé nesse movimento catártico inclui os aspectos religiosos impregnados de erotismo/violência em seus rituais, que vão além das vontades de

Deus. E Almodóvar repete esses ritos em seus filmes de forma não tão clara, mas que se desdobram nas cores negras e vermelhas de cenários, figurinos e que se confundem com um eclipse solar no céu rosado como uma metáfora entre o amor e a morte.

O desenvolvimento da estética cinematográfica do diretor "bebeu nessa fonte" cultural do amor profano, do grotesco, do erótico e do violento, considerando a herança de sua cultura espanhola, que cultua as touradas, em que a festa acaba na morte de um animal inocente como um ritual primitivo. E os seus próprios filmes são retratos desses elementos culturais impregnados em sua memória, que ele revisita. Assim, ele reconsiderou ao dizer: "Hoje é bom não esquecer esse tempo e lembrar que ele não está tão longe (...)" (STRAUSS, 2008, p. 206).

O papel fundamental do erotismo nos filmes de Almodóvar é a forma de conduzir o universo das paixões humanas nos limites entre o permitido e o proibido, que se encontra nos corpos e nos corações, sem entrar na esfera do sagrado propriamente dito. A questão da religiosidade funciona na contramão, na união da ironia e da sátira para confrontar o sagrado religioso do catolicismo.

Dessa forma, o amor e a morte são as faces de uma mesma moeda e o diretor, ao veicular as imagens de santas e divas do cinema no mesmo contexto fílmico, afasta as características típicas do olhar masculino que fetichiza o corpo feminino, que é comum no cinema ao embaralhar o sentido imagético.

As análises fílmicas de Almodóvar e as patologias do amor

Os três filmes têm em comum o desejo e a ficção – pilares das narrativas – e são protagonizados por personagens masculinos e homossexuais, que são diretores de cinema. A sexualidade sempre foi libertadora nos filmes de Almodóvar e ele assumiu a sua homossexualidade muito cedo, enquanto cantava em bares travestido de mulher, era roteirista de histórias em quadrinhos e ator de teatro de vanguarda. Ele encontrou no frenesi da Movida Madrileña o seu espaço para divulgar os seus primeiros filmes e também funcionou como uma espécie de libertação ao povo da Espanha. Somado à falta de recursos que se impunha ao diretor, ele criou a sua estética cinematográfica, que apostou numa estética do melodrama americano incluindo as raízes de sua identidade cultural como as touradas, a dança, os boleros etc.

A Lei do desejo e do sacrifício

No filme "A Lei do Desejo" (1987), o cineasta Pablo (Eusebio Poncela) escreve e dirige peças e filmes pornô. O seu relacionamento com o jovem Juan (Miguel Molina) não corresponde ao seu romantismo, ou seja, aquilo que ele gostaria que Juan fosse como uma relação amorosa idealizada. A visão do desejo é representada por Pablo, que é aquele que deseja o outro como Antonio (Antonio Banderas), objeto do seu desejo.

O filme dramatiza esse conflito no interior das personagens com seu descontrole em razão de seus desejos conflitantes. Antonio é um homossexual que, com a sua juventude e beleza, fica detido na contemplação de si mesmo. Ele escolhe alguém que vai confirmar esse amor por si como Pablo e, depois de perdê-lo, tem a sensação insuportável de não ter controle sobre tudo, inclusive sobre suas obsessões de amor que refletem a onipotência do seu desejo do narcisista.

Judith Butler parte de um texto de Sigmund Freud intitulado Luto e Melancolia (2015) para fundamentar o regime de identidades sociais, em especial a identidade de gênero sendo que a identificação de gênero é uma forma de melancolia na qual o sexo do objeto proibido é internalizado como uma proibição. Os especialistas dizem que o amor não é apenas o nome que oferecemos para uma escolha afetiva de objeto. Ela é a base dos processos de formação da identidade subjetiva, ou seja, esse sentimento também denota a dinâmica da formação da identidade do sujeito.

Os modelos elementares criados para a formação dos laços sociais capazes de socializar o desejo e o seu reconhecimento, conforme descreve o texto de Freud, representam os percursos envolvidos na perda do objeto amado, que Butler utiliza para explicar a sua frase: "Nenhum sujeito emerge sem um vínculo passional dos quais, ele ou ela é fundamentalmente dependente" (BUTLER, 2015, p. 191).

Os gestos desesperados dos personagens masculinos em "A Lei do Desejo" indicam a criação dessas topografias que geram uma identificação do "eu" com o objeto abandonado de amor, o que Freud observa como um fenômeno, que auxilia na formação da própria identidade e é dessa forma que as identidades são construídas, de modo geral.

O melancólico e o seu rebaixamento da autoestima levam-no a uma reflexividade através da qual ele torna-se objeto de si mesmo, num jogo de sua consciência – na qual ele julga e é julgado, "se vê vendo" –, numa experiência psíquica, como dizia Paul Valéry (BUTLER, 2015, p. 192).

As faces múltiplas do desejo e da dor do abandono são embaladas pelos boleros românticos como o dos Los Panchos, como a canção Lo dudo (Duvido): "(...) os prazeres frenesi como um amor mais puro que tenho por ti". A letra revela uma masculinidade, representada comicamente, que Almodóvar adotou como um resquício de uma cultura machista impetrada pelo ditador da Espanha, que constrange a vida dos homens e das mulheres. A trilha sonora também apresenta o tema clássico francês "Ne me quitte pas", de Jacques Brel, na voz da diva brasileira Maysa.

As citações no filme, como da imagem de Pietá (corpo morto de Cristo), e o aparecimento do santo sudário simbolizado pelo lençol, que cobre o corpo de Antonio, se misturam à imagem de Marilyn Monroe num altar montado para a estrela de Hollywood.

Almodóvar é um diretor comprometido com as mais complicadas expressões dos sentimentos humanos e em "A Lei do desejo", o diretor insere a violação dos interditos que repousam no tabu do homoerotismo, que só será possível ser concretizado na infração do pecado, que o filme dramatiza com as suas personagens, que se defrontam com o interdito, a lei.

Os primeiros longas-metragens do diretor visavam provocar a sociedade espanhola sufocada pelo rigor dos bons costumes ditados pela Igreja Católica. Conjugada com o espírito de um tempo de renovação aberto à democracia que ainda se debatia, a sua estética cinematográfica criava concepções artísticas como as experimentações com a linguagem underground e o punk norte-americano na Espanha da década de 1980.

Má Educação e o cinema noir

> "E se fosse necessário dar, em oposição à sexualidade, um sentido preciso ao erotismo, este seria, sem dúvida, o da experiência da sexualidade que liga por si mesma a ultrapassagem

do limite à morte de Deus" (FOUCAULT)

O dispositivo cinematográfico de Almodóvar perscruta a subjetividade masculina, que ele retorna em "Má Educação" (2004) e o tema do homossexualismo nos moldes do cinema noir. O gênero pertence ao período clássico, que vai dos anos 1940 até 1959 e o termo foi cunhado em 1946 pelos franceses com os filmes americanos em preto e branco. A estética fez sucesso, mas eles tiveram acesso somente após o fim da 2ª. Guerra Mundial. Esse gênero refletia a ansiedade, o cinismo do pós-guerra e evocava o mundo brutal do crime e da corrupção, num estilo que enfatizava aspectos da decadência urbana e moral americana.

O cinema negro é sombrio e é mais do que uma estética, porque permeia toda a história do cinema, que investiga e expõe os sentimentos mais obscuros e menos nobres do ser humano. Almodóvar adapta o modelo dos filmes negros, porque era um veículo eficaz para explorar o espírito da violência, em particular a violência masculina. Segundo Duncan: "Os cineastas dos filmes negros viam a sociedade de uma perspectiva inferior, do ponto de vista do perdedor, do criminoso, a pessoa sem sorte ou o homem banal trabalhador, por isso era natural que o noir envolvesse uma quantidade significativa de crítica social" (DUNCAN, 2012, p. 169).

Nesse cruzamento da crítica social com o melodrama, o diretor promove um bailado emblemático no roteiro de "La Visita", como o filme dentro filme, que investiga até onde a aparência substitui a subjetividade, pois cada personagem demonstra ser o que não é. A trama gira em torno dos personagens centrais oprimidos pelo passado infantil como Ignacio (Gael García Bernal): a sua vida está entrelaçada com os padres pedófilos do colégio salesiano na Espanha. Na idade adulta, o jovem se transforma num transexual yonki (viciado), aquele que usa qualquer droga mais pesada. Ele escreve o roteiro do filme "La Visita", mas é assassinado pelo irmão corrupto.

Juan (Gael García Bernal) assume a identidade do irmão morto e a sua performance foi inspirada no personagem Tom Ripley no filme "O sol por testemunha" (René Clément, 1960) interpretado por Alain Delon. O diretor em sua intertextualidade consegue manter um diálogo entre o cinema noir e a busca de referências do cinema francês, como o uso do preto e branco com contrastes de sombras sobre o rosto da personagem e outros elementos cênicos, que traduzem uma tensão dramática própria do gênero.

O padre Manolo (Lluís Homar), com a sua batina preta, paramentado para rezar uma missa, mais parece um corvo negro e envolve as suas vítimas com o seu manto sagrado. Depois, ele muda de nome para Berenguer e fica impressionado com o rosto de Juan, que é semelhante com o de Ignacio. Ele aproveita o reencontro e o convida para irem juntos ao cinema, num festival do cinema noir. A canção Moon River (Henri Mancini compôs para a personagem de Audrey Hepburn em "A Bonequinha de Luxo") serve como contextualização de padre Manolo perseguindo Juan de forma visual/sonora.

Em tempos de cultura pop, os astros de cinema deixaram de ser apenas ícones de suas épocas reproduzidas exaustivamente em diferentes mídias e as suas imagens viraram emblemas de comportamento extremamente atuais; o diretor se inspira principalmente na questão dos figurinos. A moda reflete na sua criação de personagens femininas, nos gays e nos travestis, porque o diretor percebeu que o campo da moda é um fator importante para a imagem da mulher contemporânea.

Na ocasião da despedida de Juan, o sr. Berenger chora apaixonadamente e suas lágrimas se confundem com a chuva que cai sobre o seu rosto. A paixão pelo ex-aluno

foi mais fiel e mais longa do que uma prece a Deus. O final não está de acordo com o happy end como no cinema americano, porque o anti-herói de Almodóvar, a cada novo filme, dá corda ao seu próprio destino de forma infernal como o ex-padre.

Os personagens masculinos em "Má Educação" são construídos a partir de um olhar do diretor com diferentes perspectivas, que invadem a crise da masculinidade pós-franquista como os gays, homossexuais e travestis, que assumem a face da Esfinge e revelam as diferenças, os desejos e seus excessos na forma do personagem criminoso, cruel e nefasto, como no filme.

Segundo Almodóvar:

> Gosto de pensar que os cinemas são um paraíso para assassinos e solitários, eu também acredito que os filmes têm algo premonitório e refletem o futuro dos protagonistas. Em Bad Education, os personagens do Sr. Berenguer (Lluis Homar) e Juan (Gael García Bernal) entram em um cinema para matar o tempo, depois que o Sr. Berenguer liquidou o irmão de Juan com uma dose de heroína de pureza assassina. Coincidentemente, eles se encontram em uma sala que programa uma semana de cinema preto, onde eles projetam Perdición e Teresa Raquin. Os dois filmes envolvem situações semelhantes às do meu filme, ou vice-versa. Ao sair, o Sr. Berenguer reclama em desolação: é como se todos os filmes falassem sobre nós. (ALMODÓVAR, 2011, p. 36)

O filme também revela seus personagens como expressões de seu imaginário como ator, diretor e roteirista, que ele transfere para a tela com muitos aspectos de sua própria vida na personagem de Enrique Goded, que serve para confundir o espectador entre a ilusão e a realidade no cinema.

Não obstante as diferenças entre os temas, o diretor mantém o espírito subversivo em relação às formas artísticas estagnadas em modos de representação conservadora e demonstra a falsa moral de uma sociedade intolerante e opressora da Espanha e demostra como internalizou os seus fantasmas de maneira própria como os traumas da igreja e a religião, que está entranhada com intensidade na formação dos espanhóis e mesmo depois de terem perdido a fé com a ditadura, eles continuam marcados pela herança que lhes adveio do seio familiar e de sua formação cultural.

Dor e Glória: a arte imita a vida

"Dor e Glória" (2019) é o filme mais autobiográfico de Almodóvar ao tratar da encruzilhada vivida por um diretor aflito, sem inspiração e que admite que tomou a sua vida e seus filmes como referência. A trama visita três épocas distintas: a infância, na cidade para onde os pais emigraram nos anos 1960; o primeiro amor em Madri, nos anos de 1980; e o presente.

Nesse melodrama, Salvador Mallo (Antonio Banderas), alter ego do diretor revela ao espectador os momentos difíceis da vida de um cineasta famoso e a verdadeira face da solidão e cuja fama é um preço alto a se pagar.

O resgaste do passado familiar e as cenas que ocorrem na sua infância são reveladas com delicadeza no branco das roupas estendidas no varal perto do rio. O resultado mostra o valor do detalhe numa imagem singela que vai evoluindo no tempo fílmico, juntamente com as lembranças de lugares e de pessoas que Salvador conheceu e transmite ao espectador, com as forças mais ocultas e recônditas de uma vida que

pensávamos já ter visto de tudo no seu cinema com suas redundâncias.

Segundo Denilson Lopes:

> Uma estética pop, indissociável de uma cultura de consumo, que não tem medo do fácil, da redundância informativa, do descartável, do afetivo coloca-se no mesmo lugar o que antes chamávamos de popular e erudito. Uma estética híbrida, intertextual, em vez da busca de especificidade de uma linguagem cinematográfica. (MASCARELLO, 2006, p. 384)

O diretor não tem medo de colocar o afetivo e o sentimental em suas histórias, considerando que a origem da estética do melodrama decorre justamente dessas características citadas pelo crítico de cinema.

O tema da morte real e as doenças que aparecem no corpo do cineasta evocam o medo de sua finitude. Porém, a morte num filme pode ser narrada de forma natural, como a cena da mãe, interpretada por Julieta Serrano, e nos seus momentos finais de vida em "Dor e Glória". O imaginário religioso do diretor (que confessa ser ateu) surge nessa personagem materna, embevecida com a chegada da morte, ao ensaiar o seu funeral com suas roupas próprias e o crucifixo. A cena relembra a matriarca de "Volver" (ALMODÓVAR, 2006), considerada como morta, que surge no porta-malas do carro da filha mais velha, ou seja, as cenas ocorrem sem conotações sinistras sinalizando a maneira que o diretor encontrou de incluir o sobrenatural ao natural.

O culto aos mortos sempre foi um tema importante em seus filmes e funciona na forma da paródia, que representa a sua defesa contra o seu sofrimento diante da morte, mas que faz parte da vida e precisa ser aceita. E é exatamente essa parte que a torna digna de ser vivida como num clichê melodramático espanhol.

Segundo Juan José Millás, o crítico comenta sobre Almodóvar:

> Ele não vai do quimérico para o real, que é a coisa habitual, mas parte do real para o quimérico. Ele transforma tudo que lhe acontece na vida real em um sonho e ocasionalmente, em um pesadelo. (ALMODÓVAR, 2011, p. 325)

Em "Dor e Glória", o diretor regressa ao seu gosto pelos labirintos da memória e retoma-os na sua ficção, na estrutura narrativa em flashback e com o protagonista mergulhado numa piscina com o corpo submerso na água. Ele vê a si mesmo como numa jornada interior para poder assistir a própria vida se desenrolar.

Na sua ficção, o termo está relacionado ao imaginar em palavras, imagens e sons com a sua habilidade de escrever, falar, ouvir e ler. Segundo Hillman: "é um trabalho de fabricação, e que entendo como fabricado pela imaginação em palavras" (HILLMAN, 2010, p. 12).

Nessa digressão, a sua narrativa está conectada com o quimérico, o imaginário e ao ilusório, que refletem o seu modo de representação e as diversas implicações, por exemplo, a questão da realidade e do real, do verdadeiro e do falso, os poderes e limites da imagem e as relações que se formam num cinema autoficcional, bem como da reflexibilidade como esse filme de Almodóvar, que oscila entre narrador e o personagem.

O público sabe que ele está escondido em seus personagens e ele escolheu a dupla natureza da imagem cinematográfica, entre objetividade e subjetividade, entre vida e ficção e, ao seu modo, ele trabalha com o passado, sendo que este é a única realidade inquestionável que ele possui.

O seu enfrentamento com a sua própria finitude decorre de uma resignação do

cineasta ao aceitar a sua própria condição humana e por possíveis errâncias que tenha cometido. Exibe-se na sua autobiografia de "Dor e Glória", cujo centro é ele mesmo, conforme ele se descreve: "Acho que me especializei um pouco nesse gênero de histórias, que a princípio parecem um pouco extravagantes (...), para mim, contêm essas emoções misteriosas que vou descobrir escrevendo e depois rodando o filme" (STRAUSS, 2008, p. 292).

Pode-se considerar "Dor e Glória" a sua obra síntese, que retorna ao seu passado infantil, ao tema da morte, da finitude do corpo e da expressão estética envolvida por fantasias e seu imaginário.

Considerações finais

"A Lei do Desejo" representa a fase de grande experimentação do cineasta com o uso da linguagem underground e da cultura pop aliada à sua irreverência na produção dos filmes com os temas LGBTs. O desejo vai operar predominantemente na subjetividade masculina, que é aquele que deseja e mostra no seu discurso e no seu corpo.

Em "Má Educação", o agente do desejo é o aparato cinematográfico e o olhar voyeur inserido no filme de Goded, num entrelaçamento com o cinema negro, que sempre foi um gênero eficaz para explorar a violência, em particular a violência masculina e a chantagem. O filme explora a sexualidade expressa no corpo e a virilidade é idealizada e ligada pela pulsão desmedida e pela voracidade de todas as personagens.

Em "Dor e Glória", a ideia da construção do desejo é erigida pelo masculino e o elemento instintivo do desejo é modulado pelo protagonista, que suprime o próprio desejo em troca da solidão. A partir do uso de uma estrutura narrativa em flashback para descrever os momentos mais cruciais da vida de Mallo, o diretor descobre que o cinema encobre o real da vida e suas limitações, incluindo as fantasias e os desejos, e essa combinação é que invade o espaço do interdito (as leis sociais, a igreja), o que reforça sua transgressão do proibido.

O corpo, ora desejante, ora desejado, subverte esse movimento e passa a ser uma estratégia essencial em seus filmes, bem como as inversões de caráter de cada personagem na tela, que funcionam como uma transfiguração imaginária do desejo por meio das fissuras das fantasias.

Os seus personagens anti-heróis encarnam criaturas que representam o desejo na sua forma diversa: "Ele fala de todos os nascimentos que se pode esperar: do amor, da ficção e esse outro nascimento particular que consiste em parir a si mesmo (...). O homem que renasce mulher" (STRAUSS, 2008, p. 85).

O tema da morte, que aparece em outros filmes do diretor, não mostra a morte em si, mas ela está lá no filme e fica subentendida com a figura materna em seu figurino de morte.

A ideia do seu cinema, da reflexividade, se encontra com a sua autoficção, com base na reconstrução do passado familiar que leva o diretor a pensar sobre seu modo de representação, com as diversas implicações: a realidade no cinema, o verdadeiro e o falso, os poderes e limites da imagem do filme dentro do filme, o cinema no cinema, teatro no cinema e a sua vida pessoal no cinema.

O trabalho de unir o sagrado com o erotismo, nos três filmes, resume no corpo que funciona como um intermediário da experiência do cineasta e suas personagens

ao embrenharem-se nos limites entre o permitido (sagrado) e o proibido (erótico), impulsionados pelo desejo. O universo masculino como representante do poder e da autoridade em relação ao desejo se reflete nas falsas aparências do homem e a sua vaga consciência sobre o seu mundo e ele chora, num momento quase religioso, de êxtase.

A ligação do elemento religioso com o erotismo almodovariano é que o corpo em êxtase da paixão equivale ao corpo como num um transe, cujos componentes da dor e da morte compartilham o mesmo território da paixão e do desejo. As fissuras do homoerotismo geram a busca incansável pelo objeto do desejo. Almodóvar, como numa espécie de colecionador, oferece ao espectador o lado mais frágil e também o mais forte do ser humano. Com a sua dualidade favorece o rico manancial psíquico de seus personagens. Por sua habilidade com os sentimentos e os humores, os homens choram como qualquer mulher.

Referências:

ALMODÓVAR, Pedro. The Pedro Almodóvar Archives. Madri/Espanha: Taschen, 2011.

ALMODÓVAR, Pedro. Patty Diphusa. 2ª. edição. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2006.

BATAILLE, Georges. O erotismo. Belo Horizonte: Ed. Autêntica, 2014.

BUTLER, Judith. Relatar a si mesmo: crítica da violência ética. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

CANASSA, Rosângela D. As mulheres no cinema de Pedro Almodóvar Caballero e a reinvenção do melodrama hollywoodiano. Mauritius: Book Market Service e Amazon, 2018.

DUNCAN, Paul. Film Noir. Lisboa: Taschen, 2012.

HILLMAN, James. Ficções que curam: psicoterapia e imaginação em Freud, Jung e Adler. Campinas: Ed. Verus, 2010.

MASCARELLO, Fernando (org.). História do cinema mundial. Campinas: Papirus, 2006.

STRAUSS, Frederic. Conversas com Almodóvar. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

Cecília Meireles, sua linda trajetória de vida e nossa história

FABIA GIORDANO GUILHERME KADAYAN[1] E CAMILA JOSEFA NUNES ROSSATO [2]

Resumo: Pensar num ensaio sobre a fisionomia poética da mulher na América, é necessariamente, refletir sobre a magnitude da colaboração que Cecilia Meireles traz para educação brasileira. Através de suas motivações e comprometimento sociais, desenha uma linda trajetória de vida com exemplo de lutas e feitos, alargando os horizontes da nossa história. Nesse sentido, o artigo destaca o entusiasmo da escritora com relação à presença do cinema na sala de aula, entendido como potência para a construção do conhecimento e da prática pedagógica. Assim, aproximamos nossas vivências na educação básica do município de São Paulo, com as proposições do cinema educativo defendido por Cecília, juntamente as possibilidades contemporâneas de produção e compartilhamento da imagem audiovisual. Para tal, o percurso da escrita ainda abarca o trabalho iniciado na década de 1990 pelos cineastas Laís Bodanzky e Luiz Bolognesi intitulados Cine Tela Brasil e Oficinas Tela Brasil. Com o intuito inicial de levar a experiência cinematográfica de modo itinerante a diversas cidades brasileiras, gradualmente o projeto foi inserido em espaços escolares, retomando proposições acerca da relevância em desenvolver o gosto e a compreensão da linguagem fílmica, bem como, o desenvolvimento de habilidades técnicas e de criação em nossos estudantes, contribuindo com meios significativos de aprendizagem.

Palavras-chave: Poética; Luta; Feitos; Comprometimento Social.

Abstract: To think about an essay on the poetic physiognomy of women in America, is necessarily, to reflect on the magnitude of the collaboration that Cecilia Meireles brings to Brazilian education. Through her social motivations and commitment, Cecília draws a beautiful life trajectory with examples of struggles and achievements, widening the horizons of our history. In this sense, the article highlights the writer's enthusiasm regarding the presence of cinema in the classroom, understood as a power for the construction of knowledge and pedagogical practice. Thus, we approach our experiences in the basic education of the city of São Paulo, with the propositions of educational cinema defended by Cecília, together with contemporary possibilities of production and sharing of the audiovisual image. To this end, the writing path still encompasses the work started in the 1990s by filmmakers Laís Bodanzky and Luiz Bolognesi entitled Cine Tela Brasil and Oficinas Tela Brasil. With the initial intention of taking the cinema-

1 Mestranda em abordagens históricas pelo Instituto de Artes (UNESP), é professora de Educação Infantil na Rede Municipal de Ensino de São Paulo. E-mail: fabiaggky@gmail.com.
2 Mestre em arte e educação pelo Instituto de Artes (UNESP), é professora de Artes na Rede Municipal de Ensino de São Paulo e pesquisadora nas áreas de cultura digital, experiência estética e educação. E-mail: nunescamila83@hotmail.com.

tic experience in an itinerant way to several Brazilian cities, gradually the project was inserted in school spaces, retaking propositions about the relevance in developing the taste and understanding of film language, as well as the development of technical skills. and creation in our students, contributing significant means of learning.

Key words: Poetics; Fight; Done; Social Commitment.

Introdução

Um longo percurso se trilhou até aqui, das escritas nas paredes das cavernas com sangue animal e frutas silvestres à velocidade e eficiência das comunicações, e com ele inúmeras possibilidades, transformações e invenções. Em nossa sociedade contemporânea, as crianças desde seu nascimento estão imersas num universo midiático. Com um olhar curioso, atento e investigativo elas vão se conformando à realidade, fazendo descobertas e estabelecendo novas relações.

Foto 1 - Cecília Meireles

Fonte: Blog Educador de Almas[3]

Nas escolas, tesouras, canetas, tintas, papéis, lápis, massinha, carrinho, areia e outros materiais institucionalizados passam a dividir o cenário com diversas expressões midiáticas, construindo territórios potentes, cada vez mais complexos, oportunizando novas experiências e possibilidades, através de uma interlocução curiosa e inovadora.

Numa perspectiva educativa, procuramos trazer à baila a grande contribuição e importância que Cecília Benevides de Carvalho Meireles trouxe com sua abordagem progressista, particularmente na cinematografia educativa, inovando habilidosamente concepções circunscritas à época. Conhecer a fascinante viagem dessa poeta educadora é conhecer um pouco de nossas memórias.

Sobre Cecília Meireles, suas memórias e histórias

Em circunstância de curiosidade, trazemos um pouco da história de vida de Cecília Meireles, que muito nos diz sobre suas motivações e escolhas posteriores, desenhando uma linda trajetória de vida, com aporte de considerável magnitude, alargando os horizontes da história brasileira. Conhecida como Cecília Meireles, nascida no bairro Rio Comprido, na cidade do Rio de Janeiro, em 7 de novembro de 1901, cuja trajetória nos diversos campos acadêmico, artístico, literário, jornalístico e político é por demais conhecida.

Seus pais eram Carlos Alberto de Carvalho Meireles, funcionário do Banco do Brasil e sua mãe, Mathilde Benevides Meireles, professora da rede pública carioca,

3 Disponível em: < <http://educadordealmas.blogspot.com/2013/06/cecilia-meireles.html>. Acesso em 24/ jul/2019.

de ensino fundamental I, na época, ensino primário.

Fortuitamente seu pai morre três meses antes do nascimento de Cecília e, aos três anos de idade, também perde sua mãe. Cecília, então, passa a morar com sua avó materna, Jacinta Garcia Benevides, uma portuguesa que cria a menina com ajuda de Pedrina, a querida babá que tanto a inspirava com lindas histórias para dormir.

Em 1917, já aos dezesseis anos de idade, Cecília se forma no Rio de Janeiro, na Escola Normal, posteriormente chamada de magistério, que tem como propósito a formação e habilitação de professores ao ensino elementar, tendo interessantes professores em seu convívio como o historiador Basílio de Magalhães, a escritora infantil Alexina Magalhães Pinto e o poeta Osório Duque-Estrada.

Inicia sua carreira como docente em 1918, sendo nomeada professora adjunta do curso primário, na Escola Pública Deodoro, no Rio de Janeiro, dedicando-se com muita seriedade às suas responsabilidades e apresentando muito interesse pelas Artes, especialmente pela música, bem como deslumbrando-se pela literatura e cinema.

Em 1919, com apenas dezoito anos, publica seu primeiro livro de poemas, Espectros, nele traz temas históricos, lendários, mitológicos e religiosos, com personagens memoráveis como Cleópatra, Maria Antonieta, Judite, Sansão e Dalila e outros notáveis. Ao livro, jungiu-se a crítica positiva de João Ribeiro, que publica em um dos grandes jornais de época, O Imparcial, o presságio de um belo futuro a Cecília que de fato se consubstancia. A partir disso, Cecília se aproxima de escritores como Tasso da Silveira, Andrade Muricy e outros, bem como passa a compor ininterruptamente poemas para seus próximos livros.

Em de março de 1920, o Diretor Geral de Instrução Pública do Rio de Janeiro recebeu autorização do então prefeito da cidade para formar uma turma de desenho da Escola Normal. Ele escolheu Cecília para titular a cadeira, a pedido do arquiteto e engenheiro Fernando Nereo de Sampaio, responsável pela Cátedra de Desenho da Escola, assim como passa a fazer parte da equipe de Anísio Teixeira, na Diretoria de Instrução Pública.

Aos 21 anos, casa-se com Fernando Correa Dias, pintor, desenhista, ilustrador e artista plástico português, que se radicou no Rio de Janeiro e muito contribui para o desenvolvimento das artes gráficas no país. Dessa união com Correia Dias, além das suas três Marias: Maria Elvira, Maria Mathilde e Maria Fernanda, emerge o contato próximo com o movimento poético em Portugal, no início do século XX, do qual Fernando Pessoa fez parte, surgindo daí uma parceria em uma de suas obras, na ilustração.

No entanto, Correia Dias sofria de depressão e suicida-se em 1935. Viúva há cinco anos, Cecília casa-se novamente em 1940 com Heitor Vinícius da Silveira Grilo, professor e também engenheiro agrônomo, que vem a falecer no Rio de Janeiro, em 9 de novembro de 1964.

Sua atuação na área da educação não foi restrita às salas de aula, trabalhou também de 1930 a 1931 como jornalista no Diário de Notícias, contribuindo com suas percepções, experiências e ponderações em inúmeros artigos sobre a educação brasileira, enfatizando o papel do educador e a sua formação, assim como divulgando exposições, acontecimentos educacionais e outros.

Refletindo seu comprometimento social, sua notável inquietação com a Educação Infantil e o desconforto que evidenciava com a qualidade de ensino aos moldes da proposta educacional brasileira até então, em 1934, Cecília Meireles funda a primeira Biblioteca Infantil do Brasil, no conhecido Pavilhão Mourisco, instalada

no bairro do Botafogo, Rio de Janeiro. Contudo, pensar em organizar criteriosamente uma biblioteca infantil, naquela época, era lutar de fato contra todas as dificuldades que frustravam os bons propósitos, dentre eles, e por ironia talvez o de mais difícil transposição, a falta de publicações de livros infantis na época, assim como a falta de uma política adequada voltada a esse público. No entanto, a inauguração, organização, insuficiência de bibliotecas e livros infantis no então Distrito Federal foram posteriormente temas de muitos artigos e denúncia de inúmeros intelectuais da época.

Com uma concepção bastante avançada para seu tempo, a Biblioteca, além de livros infantis, reunia atividades voltadas à música, cinema, cartografia e jogos. Possuía também espaços especiais de encantamentos e fantasia que impressionavam e contagiavam todos os visitantes, das mais diversas faixas etárias.

Claro que essa nova proposta de biblioteca infantil também trouxe muita polêmica e controvérsia para o universo de época. No entanto, apesar de todo envolvimento, reflexão e materialização desse feito, Cecília Meireles não chega a escrever intensamente sobre o assunto. Informação relevante é que a biblioteca infantil funcionou menos de quatro anos e Cecília foi demitida como diretora do Pavilhão Mourisco, em 1937, pelo Estado Novo, a pretexto de haver um livro comunista em seu acervo.

Ana Mae conta que citado livro era As Aventuras de Ton Sawer, de Mark Twain, e que na busca do mesmo, o prédio foi brutalmente invadido e fechado, sendo posteriormente demolido em 1952. Na realidade, essa foi mais uma das tentativas de apagar a memória de um extraordinário feito da história da educação brasileira (BARBOSA, 2015, p.225-269).

Durante seu percurso, Cecília também se declara uma apaixonada pelo cinema e, em suas considerações, evidencia a importância dessa Arte nas Escolas assim como todo e qualquer tipo de imagem e tecnologia disponível. Neste sentido, defende e eleva o cinema à categoria de Cultura Visual, devendo ser comemorado como mais uma possibilidade de expressão no nosso quotidiano educacional, para não corrermos o risco do aviltamento desse poderoso e pujante recurso de descobertas, pesquisas e investigações.

Como tal, em uma de suas várias entrevistas concedidas, na ocasião, ao Jornal do Comércio, em agosto de 1929, Cecilia Meireles comenta a iniciativa de uma exposição sobre sobre a Cinematografia Educativa, que ocorreria no corrente mês, na Escola carioca José de Alencar, no largo do Machado - RJ, por iniciativa do Sr. Jonathas Serrano, em absoluta harmonia com a reforma Fernando de Azevedo, de 1928, com o objetivo "[...] de reunir elementos de todas as procedências a serem observadas pelo professorado, vai também proporcionar ao público uma oportunidade para compreender a importância desse poderoso instrumento educativo[...]" (BARBOSA, 2015, p.239).

Cecília Meireles entende que, por meio de "aprender vendo", acessamos paisagens, costumes e diferentes lugares e tempos. No que tange ao interesse do professor em projetar filmes na escola, aponta a função eficaz em fixar imagens na memória sendo maior do que as imagens oferecidas nos livros didáticos ou em exposição falada. Prossegue, justificando a introdução do cinema na escola como processo natural em consonância com o próprio progresso da humanidade, onde as civilizações futuras fazem a sua renovação social, cultural, filosófica.

Nós temos de conhecer todo o mundo, e todos os homens, para

> compreendermos certas coisas universais. E o cinema bem orientado, bem organizado e bem dirigido, orientado nas seleções, organizado de acordo com as capacidades a que se destina, e dirigido conforme as oportunidades, pode ser como um grande livro ilustrado, que a criança interessadamente lê, metade nas legendas, metade nas figuras. (BARBOSA, 2015, p.241)

O cinema escolar de fato não acontece com a reforma Fernando de Azevedo, em 1920, porém foi ela quem deu ao cinema na escola um desenvolvimento e entendimento que até então não se havia visto. Ana Mae Barbosa nos conta que "[…] entre 1916 e 1918, aconteceu o projeto Cinema na Escola, criado pelos Inspetores Escolares, José Venerando da Graça Sobrinho e Fábio Lopes dos Santos Luz," ambos do Rio de Janeiro. "Eles produziam os scripts e contratavam alguém para filmar, pois não dominavam a tecnologia. Produziam vários filmes, e eu tive a curiosidade de ver um deles na Cenp, da Secretaria do Estado da Educação, em 1983… havia também no acervo da Cenp filmes produzidos por Humberto Mauro, que também junto com Roquete Pinto ajudou a construir a historia do cinema na educação" (BARBOSA, 2015, p.225-269).

Na realidade, essas ações tornam-se verdadeiros marcos históricos implementadores da inserção da tecnologias audiovisual nos espaços escolares, ajudando na criação das primeiras incursões na experiência cinematográfica, imagens e outros recursos tecnológicos de época, inovando a educação brasileira.

Na época, constata-se tamanho feito educativo alcançado no Distrito Federal, através do cinema e outros recursos tecnológicos, passando a trilhar nesse mesmo caminho outros estados brasileiros sucessivamente, demonstrando um singular entusiasmo e interesse nas novidades tecnológicas voltadas à educação. Passa-se então a pensar na reforma de ensino como ideal de estruturação do país, alicerçando-se enquanto Política Pública Nacional.

Nessa interlocução, Cecília Meireles asseverava a importância de pôr em foco esse poderoso instrumento educativo - cultural à disposição das escolas. Ainda asseverava que, em poucos minutos sobre uma tela próxima, temos acesso a um universo arrojado, inovador e possível, assim como inúmeras aventuras podem ser transpostas a nossas vidas hediodernamente e, então, habilitá-las e compreendê-las como transfiguração de uma realidade pessoal.

Nessa feita, a conformação proposta da lembrança imagética apreendida pelas crianças no cinema se perpetua de forma bastante vigorosa e estabelecida em suas mentes, no cotejo a qualquer outra empreitada usual manifesta nos mais variados contornos.

> Chego a crer que as coisas vistas por esse meios sejam mais bem observadas que na natureza, quer porque a atenção esteja limitada os campo da tela, quer porque as condições da obscuridade, […] ajudam que as aquisições se façam com mais facilidade e proveito (BARBOSA, 2015, p.225-269)

Sem embargo, também traz outro fator essencial à transmutação desse sonho à realidade, concatenando a contingência de a criança ir para a sala de projeção com alegria: "[…] a alegria é uma condição favorável para aprender bem, porque é um estado orgânico de superatividade em que, com toda as energias elevadas ao mais alto grau, o indivíduo fica com a sua capacidade elevada também ao máximo.» (BARBOSA, 2015, p.225-269).

Conclui, assim, que os benefícios trazidos com o cinema na escola ultrapas-

sam o mero capricho de alguns pensadores/românticos ou da fugacidade que a moda preconiza. Logra-se com ele, a conformidade ao atendimento das circunstâncias do progresso humano num sentido muito além do mero acesso, mas como compreensão universal de acertadas orientações e descobertas de novas possibilidades.

Da mesma forma, também descreve a possível amplitude de atuação cinematográfica daquele ciclo e evidencia as dificuldades preponderantes da implementação desse intento enquanto nova linguagem e método de ensino. Para tanto, traz à baila a escassez dos recursos, bem com as ações concretas do que havia entre nós, num ensaio viabilizador dessa nova abstração, sobejando resistências e suplantando impedimentos.

Isto posto, com a democratização das tecnologias e a resultante popularização e acessibilidade a equipamentos como câmeras digitais, computadores, DVDs, pen drives, celulares, internet, apps com tecnologias diversas, possibilidade de publicações em diversos canais e outros, podemos agora pensar em cinema também como expressão.

Faz-se necessário lembrar que, em meados do século XIX e XX, se consolida no Brasil uma singular conjuntura mundial que traz inúmeras modificações econômicas, tecnológicas e sociais voltadas a uma reorganização do parque industrial nacional que revoluciona, com a utilização de novas técnicas/tecnologias no cotidiano, as mais diversas circunstâncias.

Dessarte, sob o efeito impactante dessas transformações político-econômicas, sobrevém a gênese de uma nova organização social que desagua no espaço escolar. A escola passa a buscar uma nova organização, assim como seus recursos/tecnologias, para atender novas demandas e propiciar novas experiências renovadoras no ensino-aprendizagem.

Olhares para o cinema na sala de aula

Neste sentido e na linda inspiração trazida por Cecília, Fabia e Camila, ambas Professoras da Rede Municipal de São Paulo, contaminam suas narrativas pedagógicas em sala de aula, compartilhando suas experiências vivenciadas, num olhar sensível, atento e envolvido ao universo de ensino/aprendizagem das crianças e adolescentes em seus fazeres e nas múltiplas dimensões descortinadas.

Dessa perspectiva partem suas resenhas, rememorando a importância da ressignificação dos tempos, espaços, materiais, fazeres, sala/turma/período e outros, com novas investigações e propondo a quebra da tradicional hierarquia de saberes, ao qual ainda se assentam construção do universo institucional, como território de amplas descobertas, capaz de delinear uma fecunda e promissora missão: oportunizar a excelência humana.

Fotos 2, 3 e 4 – Ações da professora Fabia Kadayan na Educação Infantil

Fonte: Fabia Kadayan, sem data.

Nessa nova experiência saboreada por todos, a reflexão sobre a rotina escolar foi favorecedora à reconsideração de referências introjetadas/sedimentadas no nosso cotidiano, notabilizando-se a urgente necessidade de difusão desse novo contexto.

Assim, irrompe-se o alargamento dos horizontes suscitando-se novas descobertas e exploração de novas possibilidades ao nosso entorno, traçando inovadoras diretrizes, que nos lançam compreensões e questionamentos, novos planejamentos e vivências transformadoras das nossas práxis.

Ainda, pensamos que, ao disponibilizar diferentes recursos e equipamentos a crianças e adolescentes, favoreceríamos "ingênuas descobertas" como parte da construção do seu conhecimento e motivadoras de experimentações relevantes, voltadas a uma educação libertadora.

Foto 5 – Exposição Solfejo

Fonte: Fabia Kadayan, 2019.

Esse caminhar renovador traz a inspiração de um ambiente complexo, com a possibilidade de uma convivência harmônica de diferentes recursos materiais e imateriais, tradicionais e inovadores, trazendo infinitas possibilidades de experiências e descobertas para crianças e adolescentes.

Meireles era defensora da presença da imagem na sala de aula e de toda tecnologia disponível para a sua reprodução. Sabemos que a trajetória para pensar o cinema em seu papel cultural e de expressão passa pela ideia do cinema como facilitador e complemento do conteúdo de determinada disciplina até chegar ao entendimento de sua decodificação e fruição.

Outras figuras importantes e práticas educativas tentaram trazer em alguma medida a presença da imagem-som para o ensino de arte. Caso da arte-educadora Mariazinha Fusari e seus projetos na interface da Educomunicação e o Programa "Cultura é Currículo: o cinema vai à escola" (2009), da Secretaria Estadual de Educação.

Mas, para este artigo, escolhemos abordar um projeto que nasce fora do âmbito escolar e que no seu percurso enlaça aspectos da contemporaneidade como a hegemonia da comunicação audiovisual na sociedade e a necessidade de formar professores para essa forma de pensar a construção do conhecimento.

Assim, destacamos o "Cine Tela Brasil" e as "Oficinas Tela Brasil", idealizados pelos cineastas Laís Bodanzky e Luiz Bolognesi. O período é o início da década de 1990, quando começam a produzir curtas-metragens. Ambos desejam dialogar com o público, em um momento que as salas de cinema brasileiras já estão dominadas pelas produções de Hollywood. Desse modo, decidem levar curtas-metragens para a população sem acesso aos filmes. Conforme descrevem (BODANKY, 2014):

> Na caçamba de um carro, colocaram um projetor de 16 mm, emprestado pela Kodak, uma tela doada pela Funarte, rolos de curtas-metragens fornecidos por cineastas e cedidos, temporariamen-

te, pela Cinemateca Brasileira, e um pequeno gerador, comprado com o dinheiro dos vídeos institucionais que realizavam na época. Os cartazes para divulgar as sessões foram feitos com uma doação do Saúde Villares.

Gradativamente, Laís e Luiz ganham notoriedade, recebendo patrocínio para continuar com a itinerância do trabalho e estruturando novos cenários de mediação entre cinema, público e escola, caso das oficinas Tela Brasil, do Portal Tela Brasil e o Instituto Buriti. Entendem que para formar um público consumidor de cinema nacional, é preciso trabalhar em questões relacionadas aos processos formativos e escolares. A partir de 2007, paralelamente ao Cine Tela Brasil, idealizam oficinas itinerantes, nomeadas de Oficinas Tela Brasil, com o objetivo de ensinar jovens a produzir e divulgar narrativas fílmicas baseadas em suas próprias experiências. Interessante compreender como usaram do conhecimento técnico com relação as etapas da produção cinematográfica para promover experiências com jovens e educadores.

Nesse sentido, aproximamos a experiência das oficinas com aquilo que Rosália Duarte (2002) chama de pedagogia do cinema. Duarte atenta para o fato de que as escolhas cinematográficas não podem ficar restritas ao gosto pessoal e que seu domínio ajuda o sujeito a transitar em diferentes campos visuais.

Nas 64 horas/aula, as motivações que impulsionavam os participantes a produzir um curta-metragem eram diversas, porém o que podia ser notado é a aprendizagem em audiovisual como ferramenta de transformação. Moira Toledo, em entrevista transcrita no livro Cine Tela Brasil e Oficinas Tela Brasil: dez anos levando cinema a escolas públicas e comunidades de baixa renda, afirma que a jornada de desenvolvimento do aluno em sua capacidade de pensar e pesquisar é o essencial do percurso. Diz ainda, que "[..] a produção audiovisual tem um tipo de construção coletiva que as outras artes não têm. Costumo atrelar essa força do cinema à teoria das inteligências múltiplas, que defende que não existe ninguém completamente inteligente nem completamente burro" (BODANZKY, 2014, p.90).

Seguindo, de olho nas mudanças e facilidades dos aparatos tecnológicos, em 2009, surge o Portal Tela Brasil[4] como um espaço de interação e de formação a distância. Nesse ambiente virtual, há chance de os alunos das Oficinas receberem uma formação continuada. Os curtas-metragens produzidos ao longo de sete anos de encontros foram disponibilizados no Portal.

Nas Oficinas Virtuais, outros públicos se aproximaram: pessoas interessadas em criar conteúdo audiovisual, mas que não têm acesso a escolas e universidades da área. A quem estivesse interessado era possível fazer o download do material pedagógico com exercícios pensados para realizar as produções em um espaço como a sala de aula ou compartilhá-los com outros grupos. O conceito apresentado no Portal – disseminar as proposições dos encontros presenciais em um espaço de acesso democrático – multiplica as ações e dialoga com aquilo que o pesquisador Pierry Lévy entende ser o papel do professor como "[...] um animador da inteligência coletiva de seus grupos de alunos em vez de um animador direto de conhecimentos" (LÉVY, 1999, p.145).

Em 2014, segundo informações do site "buritifilmes.com.br", mais um passo para estreitar o diálogo entre audiovisual e a escola pública é criado o Instituto Buriti. Com o intuito de implementar novas metodologias, diante dos já constatados problemas da educação brasileira, auxiliaria na almejada renovação

4 O Portal Tela Brasil está hospedado em <www.telabr.com.br>. Porém, ao digitar o endereço eletrônico uma mensagem de erro impossibilita o acesso ao site. Data do último acesso: 19/07/2019.

do formato de aulas e despertaria novos olhares para a construção do conhecimento.

As etapas do projeto estariam em um primeiro módulo de três dias de atividades do Instituto na escola, com conceitos de roteiro, produção e orientações de tarefas. O acompanhamento a distância daria continuidade ao que foi iniciado e, finalmente, um segundo módulo com novo ciclo de palestras e finalização dos filmes. Ao final do processo, a ideia é empoderar gestores, professores e alunos para manter as atividades na instituição de ensino.

Os profissionais do Instituto consideram fundamental o uso da tecnologia digital para a permanência do projeto "Com o celular na mão e internet conectada, somos todos produtores e difusores de informações e imagens" (BODANZKY, 2014, p.170). Colecionar exemplos bem-sucedidos e que se mantenham núcleos audiovisuais nas escolas públicas são aspirações para manter o Instituto. Interessante retomar que mesmo considerando o fundamental amparo da tecnologia digital, algo em comum permanece desde as contribuições de Cecília Meireles para a presença da arte na formação pessoal e o cinema na educação: revelar a capacidade criadora por meio das projeções cinematográficas em um ambiente educacional.

Finalmente, algumas questões e desdobramentos aparecem diante das experiências narradas. Quando tratamos de educação audiovisual abarcamos apenas o cinema? De que modo os professores podem fazer uso das "novas" ferramentas? O professor Imanol Aguirre (2009, p.162) dirá não ser "[...] suficiente certificar a obsolescência da escola atual, para enfrentar o desafio de conectar currículos escolar e cultural [...]".

Esse movimento rememora o consciente e imprescindível papel do educador nesse processo libertador, não como mero expectador ou singelo partícipe, mas como viabilizador de um território com amplas possibilidades de desenvolvimento crítico, num despertar de grandes potências.

Na sala de aula

No percurso de ensino e aprendizagem constantemente nos deparamos com questionamentos acerca da eficácia de nossa prática pedagógica. Até aqui, vimos que a defesa por uma educação que desenvolva competências que a sociedade demanda, não significa apenas instruir sobre um determinado assunto. Nesse caso, quando consideramos o ensino de artes e o seu potencial estético e singular, as ferramentas do cinema, conforme tratados primeiro na experiência de Cecília Meireles e mais tarde no Projeto Cine Tela Brasil, são capazes "[...] de desenvolver não só o conhecimento racional, mas também de despertar novas sensibilidades e entrelaçar o conhecimento formal e informal" (BODANZKY, 2014, p.166).

O cinema surge no final do século XIX representando um aspecto da modernidade em consonância com outras transformações sociais. Inicialmente com filmes fotográficos que projetavam imagens de forma rápida e sucessiva, o cinema vai representar os acontecimentos na vida das pessoas e suas relações com o tempo e espaço. Walter Benjamin (1994) já apontava que, com o advento da tecnologia na sociedade, os aparatos para captação de imagem, áudio e vídeo, permitiriam a cada vez mais pessoas apropriarem-se desses equipamentos na construção de suas próprias narrativas visuais, tornando-se protagonistas desse percurso.

Sendo assim, o trabalho realizado na rede municipal de ensino, do período

de 2015 até o presente momento, mostra a apropriação dos elementos da produção cinematográfica, bem como a ampliação desses saberes, entendendo as redes digitais e as suas plataformas como colaboradores da construção do conhecimento.

Os jovens estudantes do 7° ao 9° ano do Ensino Fundamental II, produziram nesse tempo propagandas, reportagens e curtas-metragens em gêneros diversos. No processo, o uso do celular e outros e outros dispositivos trouxeram novas interpretações para as experiências vividas dentro e fora do contexto escolar. Analisar a própria produção e o material produzido pelos colegas permitiu ao aprendiz incorporar seus saberes prévios, experiências anteriores e outras hipóteses, em movimentos que atendem as esferas da cognição, do prático e do emocional.

A cada novo aplicativo ou rede de compartilhamento incorporada em sala de aula houve ganhos na produção dos vídeos e simultaneamente atende a resposta educacional ao encontro da velocidade dos acontecimentos (AGUIRRE, 2009).

Se, inicialmente, os grupos de estudantes traziam as suas referências de filmes e séries para as suas narrativas visuais, aos poucos outras discussões ganharam espaço nessa mediação, um protagonismo próprio de quem está inserido em plataformas onde quem produz o conteúdo é quem também assume a fala em frente às câmeras.

A visualidade presente na cultura juvenil pede atualizações constantes, a combinação de pinturas, fotografias, teatro, dança, etc., suas narrativas pessoais e as referências disponíveis no espaço cibernético construíram uma aula aberta para o reconhecimento de identidades próprias e alheias.

Em meio a essas constatações, o professor é colocado em estado permanente de aprendizagem e atualização. Não cabe diante dessa realidade dicotomizar processos e escolares e a vida. Aliar os suportes disponíveis aos objetivos metodológicos envolve conhecimento e discernimento para mediar os excessos daquilo que realmente pode representar “um algo a mais”.

Fotografia 6 - Compilação de fotos com ações da professora Camila Nunes

Fonte: Camila Nunes, 2015-2019.

Ao professor que trabalha isoladamente e em uma fala centralizada urge conectar-se com os acontecimentos do universo extraclasse e estar em permanente escuta para articular as discussões que pautam as redes em articulação com acontecimentos que permeiam o espaço escolar.

Referências

AGUIRRE, Imanol. Imaginando um futuro para a educação artística. In: Educação da cultura visual: narrativas de ensino e pesquisa. Irene Tourinho, Raimundo Martins (Orgs.). Santa Maria: Ed. da UFSM, 2009, p.157-186.

BARBOSA, Ana Mae. Redesenhando o Desenho: educadores, politíca e história. São Paulo: Cortez, 453 pgs. 2015.

BENJAMIN, Walter. A obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica. In: Magia e Técnica, Arte e Política. Ensaios Sobre Literatura e História da Cultura. Obras escolhidas. Vol1. São Paulo, Brasiliense, 1994.

BODANZKY, Laís. Cine Tela Brasil e Oficinas Tela Brasil: 10 anos de cinema das periferias e comunidades de baixa renda/ Laís Bodanzky e Luiz Bolognesi. São Paulo: Instituto Buriti,2014.

DUARTE, Rosália. Cinema & Educação. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.

Orientação Normativa 01/2013 – SME.

Símbolos e subtextos: os artifícios narrativos em "Onde os fracos não têm vez", de Joel e Ethan Coen

BETYSA STARLING[1]

Resumo: Ao lançar mão do uso de símbolos no já clássico filme "Onde os fracos não têm vez" ("No country for old men"), baseado no romance de Cormac McCarthy, os irmãos Joel e Ethan Coen encontraram um meio de envolver os espectadores em um astucioso jogo narrativo sem subestimá-los, reivindicando sensibilidade e perspicácia para que haja a compreensão dos significados dos inúmeros detalhes espalhados pela narrativa. A agudeza do artifício utilizado pelos irmãos Coen reside, sobretudo, na substituição de mensagens óbvias por subtextos e símbolos, os quais são dissimulados por quase todo o romance e cuja justaposição recorrente outorga aos acontecimentos sentidos específicos que são ressignificados ao longo da trama, oferecendo um desenrolar sofisticado para a história. Assim, abandonando algumas convenções dramáticas, na esteira de muitos dos grandes cineastas, podemos dizer que a obra dos irmãos Coen é caracterizada por uma espécie de ruptura com as formas até então consideradas imprescindíveis no cinema. A partir de tal perspectiva, o objetivo principal deste artigo é discutir, por meio da análise de algumas cenas importantes da obra citada, o sentido da utilização dos símbolos e do subtexto na narrativa, bem como os seus efeitos na experiência do espectador. Para tanto, buscaremos na teoria do cinema e na teoria literária, entre outras, nossas principais referências.

Palavras-chave: Onde os fracos não têm vez; Joel e Ethan Coen; artifícios narrativos; símbolos.

Abstract: By making use of symbols in the classic film "No Country for Old Men", based on Cormac McCarthy's novel, the brothers Joel and Ethan Coen find a way to involve the viewers in a crafty narrative without underestimating them, demanding sensitivity and perspicacity so that they understand the meanings of the several details spread throughout the narrative. The wit of Coen brothers' artifice lies especially in the replacement of the obvious messages with the subtexts and symbols. They are disguised in almost all the extent of the novel, whose recurring juxtaposition grants the events specific meanings that are resignified through the plot. It provides a sophisticated unfolding to the story. Therefore, by ditching

1 Mestra em Estudos Literários pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e doutoranda em Letras Estrangeiras e Tradução – Literatura Francesa pela Universidade de São Paulo (USP). E-mail: betysa-starling@bol.com.br.

some theatrical conventions, on the back of many great filmmakers, we can say that Coen brothers' work is marked by a type of break with the models considered to be essential in the cinema so far. From this perspective, the main goal of this study is to debate, by analyzing some key scenes of the mentioned work, the meaning of the usage of the symbols and subtexts in the narrative, as well as its effects in the viewers' experience. For this purpose, we will seek in the Cinema and Literature Theories, among others, our key references.

Keywords: No country for old men; Joel and Ethan Coen; symbols; narrative artifices.

Sob o sol do deserto de uma cidade americana indefinida, no oeste texano, um ato deliberado de um caçador que vê em uma mala cheia de dinheiro a oportunidade de enriquecer enseja uma série de acontecimentos permeada por suspense e violência. Eis um sucinto resumo da obra literária "No country for old men", de Cormac McCarthy[2], que se tornou, sob a direção de Joel e Ethan Coen[3], mais conhecidos como irmãos Coen, um interessante western moderno, que venceu quatro categorias do Oscar em 2008, entre elas melhor filme e melhor roteiro adaptado[4], e foi responsável pela consagração definitiva dos irmãos Coen. Fiel à obra de origem, a adaptação cinematográfica lançada em 2007 foi aclamada pelo público e pela crítica, e é considerada a obra-prima dos dois cineastas, cujo currículo inclui obras como "Ajuste Final", "O grande Lebowski" e "Fargo", que lhes rendeu um prestígio dedicado a poucos cineastas no contexto do cinema contemporâneo.

É fato que ficou de fora do filme dos irmãos Coen boa parte das inquietantes reflexões por meio das quais McCarthy explora em seu romance as questões inerentes ao envelhecimento, justificando, assim, o título do filme – "Este não é um país para velhos", em tradução livre. Entretanto, a essência da obra literária foi transposta de maneira fidedigna para o cinema.

O filme "Onde os fracos não têm vez", cuja ambientação faz referência aos filmes de faroeste, que exercem grande influência na obra dos irmãos Coen, abre-se com o monólogo do xerife Ed Tom Bell, interpretado por Tommy Lee Jones, revelando-nos a natureza moral do homem que, em via de se aposentar, depara-se com o desafio de solucionar os crimes de um vilão psicopata e compreender o assustador aumento da violência na outrora pacata cidade texana. Sem forças para recolher os significados deixados nos rastros dos crimes cada vez mais violentos, Bell acaba se tornando uma testemunha passiva da tragédia em um território condenado ao caos, e se reconhece incapaz de compreender a realidade com que se depara, como ele mesmo nos revela em seu monólogo inicial:

> Sou o xerife deste condado desde os 25 anos. É difícil de acreditar. Meu avô foi um homem da lei. Meu pai também. Eu e ele fomos xerifes na mesma época. [...] Alguns xerifes de antigamente nem andavam armados. Muita gente acha isso difícil de acreditar. [...] Sempre gostei de ouvir histórias dos antigos. [...] Impossível não nos compararmos a eles. Impossível não se perguntar como fariam nos dias de hoje. Mandei um rapaz para a

2 Cormac McCarthy é um escritor norte-americano nascido em julho de 1933. Reconhecido pela crítica, McCarthy venceu importantes prêmios literários, como "National Book Award", "Pulitzer" e "Faulkner Award".

3 Joel David Coen e Ethan Jesse Coen nasceram nos Estados Unidos em 1954 e 1957, respectivamente. Eles são responsáveis pelo roteiro, direção, produção e edição de seus filmes, e já receberam vários prêmios importantes, entre eles quatro estatuetas do Oscar, um Globo de Ouro e dois Baftas.

4 O filme também venceu na categoria de melhor direção e Javier Barden levou a estatueta de melhor ator coadjuvante por seu papel de Anton Chigurh.

> cadeira elétrica... em Huntsville. Fiz a prisão e testemunhei. Ele matou uma menina de 14 anos. O jornal falou em crime passional, mas ele me contou que não houve paixão alguma. Ele me contou que sempre planejou matar alguém e que, se o soltassem, faria de novo. [...] Não sei como reagir a isso. Não sei mesmo. Os crimes que vemos hoje são difíceis de compreender. Não que eu tenha medo disso. Sempre soube que tínhamos que estar dispostos a morrer para trabalhar nisso. Mas eu não estou disposto a me arriscar à toa, sair por aí e encontrar uma coisa que não compreendo. (NO COUNTRY, 2007)

Segundo Jay Ellis (2006, p.134), Bell está "preso no tempo. Tão assombrado pelo passado que ele apenas pode ver o presente como um sombrio e confuso luto pelos mortos"[5]. Estando condenado a perseguir assassinos fantasmagóricos, como ele mesmo se refere a Anton Chigurh em dado momento da história, a Bell restam apenas as queixas e o cansaço provocados pela idade avançada, que o torna incapaz de lidar com as vicissitudes de uma terra onde os velhos (e fracos) não têm vez, e onde não há mais a possibilidade de solucionar os crimes por meio da razão e do conhecimento.

E é nesse ambiente austero, sobre a areia do deserto texano, na fronteira com o México, que se desenrola a série de acontecimentos que engendra a história central do filme.

Durante uma caçada a um antílope, Llewelyn Moss, um veterano do Vietnã interpretado por Josh Brolin, depara-se com um cenário pós-conflito entre narcotraficantes e encontra uma mala com dois milhões de dólares, proveniente da malsucedida negociação de drogas. Ao tomar a decisão de levar o dinheiro para casa na esperança de estar garantindo um futuro tranquilo para ele a esposa, Carla Jean, Moss revela-se como alguém capaz de fazer qualquer coisa por dinheiro e dá o pontapé inicial à perseguição encomendada por um narcotraficante, que contrata o matador de aluguel Anton Chigurh para recuperar o dinheiro. O caçador se torna, então, a caça. Na condição de Moss como perseguido reside um curioso paradoxo: embora ele seja esperto o suficiente para criar empecilhos para um matador experiente como Chigurh, Moss acaba se tornando um alvo apenas por causa de sua atitude inconsequente de retornar à cena do conflito, onde encontrara a mala, para dar água ao único sobrevivente, que agonizava. Tal retorno traça o destino de Moss e revela uma espécie de alienação em suas escolhas e atitudes. Embora pareça, a princípio, um ato de compaixão que vem à tona para contradizer a primeira percepção do espectador em relação a Moss, seus atos são moralmente complexos e ambivalentes, bem como boa parte dos personagens do filme, que seguem uma moral não convencional, em que o bem não é totalmente nobre e o mal, por ser impelido por impulsos que ultrapassam o escopo de valores humanos, não pode ser facilmente definido como eticamente repreensível. Os personagens de "Onde os fracos não têm vez" seguem sua própria cartilha de valores. Até mesmo o psicopata Anton Chigurh possui seu próprio código de conduta, um conjunto alternativo de regras que, embora violem todas as normas sociais estabelecidas, são totalmente justificáveis aos olhos do excêntrico vilão.

Com uma interpretação excelente, que lhe rendeu o Oscar de melhor ator coadjuvante, Javier Barden dá vida ao matador de aluguel psicopata que não demonstra nenhum tipo de empatia, capaz de exterminar com frieza qualquer obstáculo que cruze

5 Citação original: "trapped in time. So haunted by the past that he can only see the present as a dark and confusing mourning over the dead" (tradução nossa).

seu caminho, ou eliminar mesmo aquilo que sequer represente para ele um obstáculo.

De comportamento caricatural e visual peculiar (ninguém se esquece do estranho e anacrônico corte de cabelo de Chigurh), um dos mais interessantes vilões do cinema contemporâneo tem sua maneira própria de aniquilar suas vítimas, cuja morte é às vezes decidida em uma aposta de cara ou coroa. Seja por meio de estrangulamento ou com um tubo de ar comprimido, Chigurh mata sem piedade. A última imagem que as vítimas têm pode variar de uma fisionomia inexpressiva e forçosamente educada ou uma expressão de insanidade, como aquela à qual somos apresentados já em uma das cenas iniciais do filme, quando acontece o primeiro assassinato de Chigurh retratado na obra, dentro de uma delegacia, para onde fora levado pelo xerife Ed Tom Bell.

Em um cenário no qual as força estabelecidas não correspondem às expectativas dos cidadãos e, por consequência, a lei da força se impõe, são muitos os conflitos que se desenrolam, muitos os temas trazidos à tona e desenvolvidos pelos Coen de maneira magistral.

Abandonando algumas convenções dramáticas, na esteira de muitos dos grandes cineastas, a obra dos irmãos Coen é caracterizada por uma espécie de ruptura com as formas até então consideradas imprescindíveis no cinema. As mensagens oferecidas de maneira clara, que pouco exigiam dos espectadores, por exemplo, os Coen opuseram ao silêncio que escancara a recusa ao espectador passivo, impondo ao público um papel mais ativo para decifrar os significados por trás de cada cena. De fato, é possível perceber na imbricada estrutura narrativa do filme um astucioso jogo com o espectador a partir do uso do subtexto como artifício. E ao lançar mão deste artifício, os Coen reivindicam as artimanhas que o "espectador preguiçoso" não possui, uma vez que é necessário ter uma dose de sensibilidade e perspicácia para que essa espécie de "partilha da criação" seja bem-sucedida e para que haja a compreensão dos significados dos inúmeros detalhes espalhados pela trama, dando sentido à sua incompletude. É pela interação com a audiência, portanto, que a narrativa obtém sua significância completa. É a falta de algumas informações e os detalhes indeterminados da obra que deixam o espectador à deriva e o convidam a caminhar pelo labirinto da narrativa e decifrar seus enigmas.

Tal estratégia, que busca revelar o significado de um acontecimento de maneira sofisticada, sem precisar mostrar claramente a mensagem, evitando, assim, subestimar o espectador, vai ao encontro do que fala o roteirista Andrew Stanton, que defende a ideia de que desejamos fazer parte do processo de atribuição de sentido. Segundo ele,

> Nascemos solucionadores de problemas. Somos obrigados a inferir e deduzir, porque é isso que fazemos na vida real. É essa ausência bem organizada de informações que nos atrai [...] e é como um ímã. Não podemos deixar de querer completar a frase e preenchê-la.[6]

Esse conceito é chamado por Stanton de "Teoria Unificadora do 2 + 2"[7]. Ao contrário do que possa parecer, gostamos de trabalhar para obter os resultados, e, uma vez que somos naturalmente solucionadores de problemas, resolver as questões apresentadas por uma obra de arte pode nos trazer grande satisfação. Assim, o público tende a rejeitar filmes com muita exposição ou simplificação excessiva dos sentidos da trama e dos personagens, pois isso tira a diversão de juntar as peças,

6 STANTON, Andrew. Palestra proferida no TED Talks. Los Angeles (California), mai. 2012. Disponível em: https://www.ted.com/speakers/andrew_stanton. Acesso em 13 out. 2019.
7 Original: The unifying theory of 2 + 2.

negando-lhes a oportunidade de se envolver na história, de participar dela. Citemos, agora, um conselho de Stanton aos roteiristas:

> Faça o público juntar as coisas. Não dê quatro, dê dois mais dois. Os elementos que você fornece e a ordem em que os coloca são cruciais para ter sucesso ou não em envolver o público. Editores e roteiristas sabem disso há muito tempo. É o aplicativo invisível que prende nossa atenção à história. Não pretendo fazer parecer que essa é uma ciência exata, não é. É isso que há de tão especial nas histórias: elas não são são exatas. As histórias são inevitáveis, se são boas, mas não são previsíveis.[8]

Em "Onde os fracos não têm vez", o uso desse artifício não se configura como um simples jogo intelectual gratuito, uma vez que possui uma notável relevância dramática. E a agudeza do artifício utilizado pelos irmãos Coen reside, sobretudo, na substituição de mensagens óbvias por símbolos, os quais têm o poder de traduzir o mundo sensível e intuitivo. O símbolo, enquanto representação indireta, não é apreendido com facilidade por qualquer pessoa, uma vez que carrega uma diversidade de valores atuais e antigos, significados distintos que encerram uma visão múltipla da verdade e da realidade, produzindo, assim, um efeito de sentido vivo, que deve ser assimilado pela sensibilidade e exige, para tanto, trabalho de interpretação para que haja a compreensão de seu processo de significação.

Desde os primórdios da existência humana, a realidade foi transmitida e apreendida por meio de símbolos, ou seja, ela é percebida por nós de maneira virtual, e as formas de arte, entre as quais está o cinema, somaram mais uma linguagem para decodificar a realidade que, de acordo com Roberto Carlos Oliveira, "manifesta-se seletivamente", permitindo-se "captar em frações diferenciadas pelas faculdades humanas". Segundo Oliveira (2018, p.363),

> A arte fez devir o fenômeno estético para trazer a realidade um pouco mais para a superfície de nossa percepção, concebendo pelo significante da imagem o duplo da realidade, o seu desdobramento ótico, a realidade percebida em movimentos perceptivos e mediante ilusões óticas. O simbólico mostrou-se a forma mais prolífica de representação do real, de declarar as propriedades da realidade pelas potencialidades da analogia e da metáfora, as quais tocam aquilo que não pode ser dominado, ajudam a criar uma pálida imagem na mente para o que não tem forma definida. O símbolo, pelo seu valor evocativo, domina a mentalidade do cinema pelo império da imagem e do som, que seduzem, quer pela forma, quer pelo conteúdo.

Destarte, a atribuição de valores simbólicos amplia de maneira infinita os sentidos e significados do texto. Para Paula Volante (2014, p.12-13),

> O símbolo refere-se ao sentido e não à coisa sensível, é uma figura em si, uma fonte de ideias, que estabelece uma ligação com o não sensível, com o inconsciente e o sobrenatural, recupera o sentido secreto e o mistério, retoma o infinito dentro do finito. [...] o símbolo confere ao texto certa atmosfera de

8 Ibidem.

indefinição, que beira a ausência de significado e escapa daquilo que o senso comum considera normal.

A retomada do "infinito dentro do finito" da qual fala Paula Volante diz respeito ao fato de que um símbolo possui a capacidade de desencadear uma série infinita de associações na mente do interpretante, o que vai ao encontro do que afirma Peirce, para quem "o valor significativo de um símbolo consiste em uma regularidade associativa, de modo que a identidade do símbolo repousa nessa regularidade" (PEIRCE apud SANTAELLA, 2001, p.264).

Em "Onde os fracos não têm vez", os símbolos são dissimulados por quase toda a história e a justaposição recorrente outorga aos acontecimentos sentidos específicos que são ressignificados ao longo da trama, o que acontece devido ao fato de que uma imagem é construída e compreendida pela mente por meio da sugestão de sensações anteriores (PEIRCE, 1998, p.52).

É o que acontece, por exemplo, com um dos principais símbolos do filme: a moeda, responsável, inclusive, por situar cronologicamente a história, afinal, se a moeda fabricada em 1958 viajou 22 anos, como disse Chigurh, para servir de objeto que definiria a sorte do dono do posto de gasolina, sabemos que a história se passa em 1980.

1ª Sequência de imagens: Cara ou Coroa

Fonte: No country (2007)

A moeda aparece pela primeira vez em uma das cenas mais emblemáticas do filme, mostrada na sequência de imagens acima, quando Chigurh pede ao dono do posto que escolha entre cara e coroa, colocando em jogo a sua própria vida, sem que isso seja declarado pelo estranho cliente. Embora a cena seja de pronto intrigante, seu sentido é totalmente completado apenas em umas das derradeiras cenas do filme, quando a vida de Carla Jean também depende do jogo da moeda. A possibilidade de escapar da morte dessa maneira é oferecida por Chigurh ironicamente como o único ato de misericórdia de que ele é capaz. Misericórdia que sabemos falsa, obviamente, visto que a moeda, para ele, representa a forma como nossas escolhas, de uma forma ou de outra, nos aproximam da morte. Uma vez feitas as escolhas que levam suas vítimas ao fim, não lhes cabe mais implorar por suas vidas.

Embora o percurso da moeda até o seu bolso se deva ao acaso, quando o vilão lança a moeda para definir o destino de alguém, isso se caracteriza, segundo sua filosofia, como consequência das escolhas deste alguém. Chigurh chega até suas vítimas, viajando ao acaso como as moedas, apenas para cobrar o preço de suas escolhas. A moeda, enquanto instrumento do destino, mediadora da morte, paradoxalmente representa tanto o acaso como o livre arbítrio.

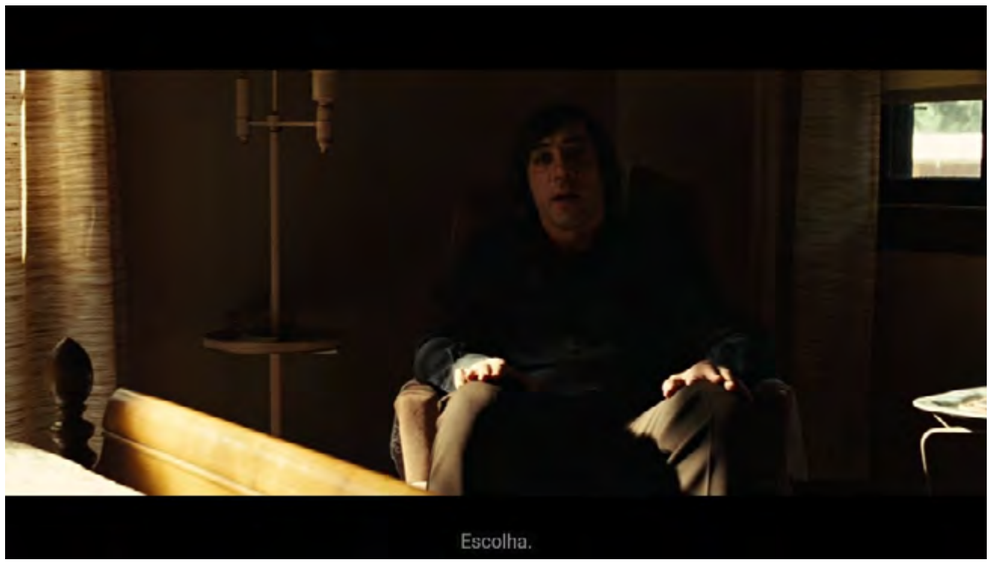
Definido o destino da vítima, qualquer coisa pode servir de instrumento para a morte. O favorito de Chigurh é um tubo de ar comprimido, comumente usado em matadouros para abater de maneira efetiva o gado. Agente do destino, profeta da destruição, Chigurh usa essa arma como meio de afirmar sua visão do ser humano como indistinguível dos outros animais, seres que não são capazes de despertar nenhum tipo de empatia nele e não merecem, pois, outro tratamento que não o mesmo do gado de abate. Além disso, o tubo de ar comprimido serve ao propósito de facilitar o

acesso aos locais fechados, sem falar que, por sua presteza na aniquilação da vítima, além de proporcionar a efetivação rápida da morte, permite ao assassino maior controle da situação, afinal, como sabem os espectadores de "Onde os fracos não têm vez", a despeito do rastro de sangue deixado por Chigurh, a sola de sua bota permanece limpa, conservando intacto o maior símbolo de sua força.

Eis um dos grandes símbolos do filme: as botas.

Se considerarmos a já citada influência advinda dos filmes de velho oeste, a bota já teria, por si só, um grande peso simbólico no filme, uma vez que representa a força e a virilidade dos homens do velho oeste, além de representar a trajetória de vida e os caminhos percorridos por alguém. No filme dos irmãos Coen, no entanto, as botas assumem um importante papel, o de atribuir sentidos a acontecimentos importantes. Ora, se ao andar pelo corredor do motel onde estava Llewelyn Moss, Chigurh abandona suas botas, fazendo-nos acreditar que tal ato se deve à necessidade de fazer o mínimo possível de barulho, quando, algumas cenas adiante, após outro assassinato, o vilão levanta os pés para evitar que a poça de sangue alcance suas botas, o espectador mais atento que já desconfia do desejo de Chigurh de manter limpo um dos símbolos de sua força está preparado para significar o desfecho da trama principal, quando um corte na cena em que Chigurh impõe a Carla Jean a escolha por cara ou coroa parece deixar o espectador à deriva, sem saber que destino teve a esposa de Moss. A cena que se segue, entretanto, traz a revelação de que Carla Jean acabou sendo mais uma vítima do vilão, uma vez que ele se apoia em uma pilastra na varanda da casa para conferir a sola da bota. Eis o dois mais dois do qual falara Andrew Stanton.

2ª Sequência de imagens: Chigurh visita Carla Jean



Fonte: No country (2007)

É essa sobreposição que atribui a alguns acontecimentos o seu significado essencial. Ao longo do filme, os detalhes que se estabelecem como paralelos a outros, colocando em confronto direto eventos outrora vistos como de pouca relevância, servem, sobretudo, para fazer emergirem condições a priori menosprezadas. E são muitos os símbolos espalhados pelo filme.

Não cabe aqui, devido às limitações impostas a este trabalho, abordar todos eles, mas seria leviano concluir este trabalho sem lembrar de um grande símbolo do filme, ou poderíamos chamar de alegoria: o próprio Chigurh.

Para Jim Welsh (2009, p.74), Chigurh é uma abstração alegórica, a personificação da morte e da força diabólica que ultrapassa os limites os limites da nossa realidade mundana. Assim, Chigurh pode ser interpretado como uma representação simbólica do lado sombrio da natureza humana e do caráter universal da violência.

Anton Chigurh

Fonte: No country (2007)

O anti-herói de McCarthy e dos irmãos Coen revela os perigos da confiança na bondade humana, que é, segundo Jean Baudrillard (2005, p.139), nada mais que ilusória, visto que o mal é fundamentalmente um poder original e não simplesmente um obstáculo no caminho do bem. Chigurh confere uma dimensão apocalíptica à obra, conscientizando-nos de que o mal está sempre à espreita, prestes a aniquilar a humanidade, e cujo avanço é perceptível apenas a alguns homens, como o xerife Bell, que não possui, todavia, condições para compreender e lidar com o aumento da violência na sociedade contemporânea.

Sem expressar nenhum sinal de humanidade, Chigurh não é apenas um psicopata desumano. Ele sequer parece humano. Aliás, era intenção dos próprios Coen que ele

parecesse ter vindo de Marte. Sobre-humano, o vilão não demonstra nenhum tipo de sentimento, ele não parece capaz de sentir nada, como revela a frieza com que cuida dos próprios ferimentos, retirando uma bala de sua perna sem nenhuma expressão de dor. Mesmo em um contexto e em um ambiente tomados por crimes violentos, a desumanidade de Chigurh é assustadora e incompreensível. Não há como não se perturbar com a frieza com que ele mata as pessoas que cruzam seu caminho, como se a morte fosse algo casual e suas vítimas não fossem nada mais que animais. A força que move suas ações se resume ao prazer e ao sentimento de onipotência e poder oriundos de seus crimes. Chigurh é guiado por um senso de justiça distorcido e se compromete apenas com seu próprio código de ética. Reconhecendo-se como um mero instrumento no cumprimento do destino de suas vítimas, ele encontra êxtase ao acreditar ter cumprido o papel que lhe cabe. A obsessão de Chigurh com o destino e sua crença no caráter determinístico dos acontecimentos podem ser interpretadas como um reflexo de nossa condição vulnerável ante a força do mal oriunda da natureza humana.

Sua natureza sombria personifica a maldade dos tempos atuais e parece carregar consigo a denúncia da barbárie. Chigurh representa, para além do fracasso da condição humana, a normalização do mal, que inquieta e desola os fracos e os "velhos", como o xerife da história, obrigados a enfrentar a angústia cotidiana de uma sociedade aparentemente em ruínas e, principalmente, a lidar com a perspectiva de sua mortalidade.

"Onde os fracos não têm vez" nos convida, assim, a reconhecer a incivilidade que nos rodeia, instigando nossa capacidade reflexiva como apenas os clássicos e seus conflitos pertinentes são capazes de fazer.

Referências

BAUDRILLARD, Jean. The Intelligence of Evil or the Lucidity Pact. Oxford: Berg, 2005.

ELLIS, Jay. Fetish and collapse in No country for old men. In:_____. No place for home: spatial constraint and character flight in the novels of Cormac MacCarthy. Oxfordshire: Taylor & Francis, 2006.

MCCARTHY, Cormac. Onde os velhos não têm vez. Tradução de Adriana Lisboa. Rio de Janeiro: Objetiva, 2006.

NO COUNTRY for old men. Direção de Ethan Coen e Joel Coen. Santa Monica: Miramax Films, 2007. 1 DVD (123 min.).

OLIVEIRA, Roberto Carlos de. Cinepedagogia ou arte de educar pelo cinema. 2018. 538f. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

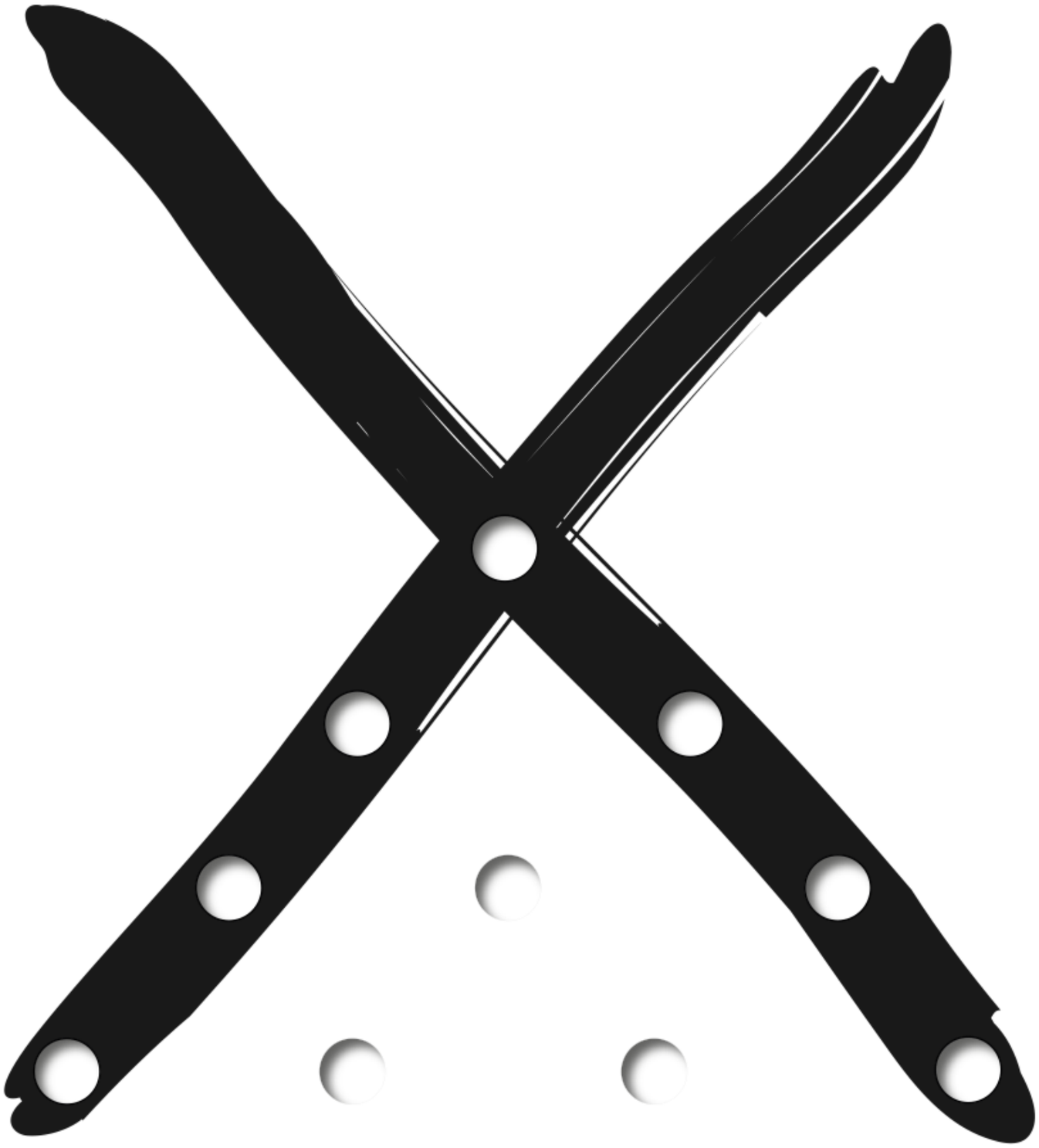
PEIRCE, Charles Sanders. 1998. Antologia Filosófica. Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1998.

SANTAELLA, Lúcia. Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal. São Paulo: Editora Iluminuras, 2001.

STANTON, Andrew. Palestra proferida no TED Talks. Los Angeles (California), mai. 2012. Disponível em: https://www.ted.com/speakers/andrew_stanton. Acesso em 13 out. 2019.

VOLANTE, Paula Aparecida. Tutaméia: labirinto de imagens e símbolos. 2014. 177 f. Tese (Doutorado em Estudos Literários) – Faculdade de Ciências e Letras (Campus Araraquara), Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Araraquara.

WELSH, Jim. Borderline Evil: The Dark Side of Byzantium. In: KING, Lynea Chapman. No Country for Old Men: Novel and Film. Plymouth: The Scarecrow Press, 2009.



SEMINAR

10th

Screenwriters´ (Hi)stories Seminar

THE X-SCRIPT

Cap 8

Estruturas narrativas em construção - criação e recepção

Um breve estudo sobre protagonismo: empatia e estrutura

LUIZ A. D. DANTAS[1]

Resumo: No cinema clássico, desenho de personagem e ação estão indissoluvelmente ligados, Ação constrói o personagem e o personagem é consequência da ação. Através da análise da construção da trama quero entender alguns dos elementos que constroem empatia. Como exemplos estruturais de construção de empatia fazemos uso de uma breve análise de "Cidade de Deus" (2003) e o recém lançado "Coringa" (2019).

Palavras-chave: roteiro; empatia; dramaturgia.

1 Luiz A. D. Dantas is a professor of film at the Department of Film, Radio and Television of the School of Arts and Communication of the University of São Paulo. Producer, writer, and director of theatrical feature films and TV films in both Brazil and the US, Luis holds an MFA in film from Columbia University in NYC and a Ph.D in communication from the University of São Paulo.

Abstract: In classical cinema, character and action are indissolubly linked together. Action builds character and character is the consequence of action. Through the analysis of plotting we want to understand a few of the elements which build empathy. A brief analysis of "City of God" (2003) and the recent release "Joker" (2019) are used as structural examples of empathy building.

Key words: screenwriting; empathy; dramatic structure.

City of God (2003), screenplay by Braulio Mantovani, adapted from the same title novel by Paulo Lins and directed by Fernando Meireles was nominated for four Academy Awards, best adapted screenplay among them.

Many things have been written about this film, and I am not the first to say that the work really deserves careful attention. Some discussions about the film circle around its grip on reality, on bringing forth the Favela Movie genre; a few critics disliked it because according to them it glamourized poverty and violence. I believe the careful cinematography, the stylized camera work and directing, are not the main cause for those arguments. What moved people with a socially or politically oriented agenda was more a factor of enjoyment. People in spite of the harsh reality it dealt with, and portrayed, enjoyed watching it and followed the peripeteia of the two main characters, one the narrator, the other the epitome or incarnation of the growing violence in City of God. Spectators really went for it, it was the second big commercial and critical success on both a national and international level, for a Brazilian film after the dismantlement of our national film agency in the late 1980's.

Now the reason I titled this presentation empathy and structure is to bring

the example of this film in particular to the forefront to try to understand how a screenplay can be structured to garnish empathy for even the vilest of characters and the most daunting portrayal of violence.

First let's look at protagonism. Screenwriting manuals are full of definitions and do's and don'ts on how to deal with your protagonist or protagonists. The protagonist in a classical narrative structure is the main character which moves the action forward - character is action and action should build character, we'd have to say. Roy Armes in his Action and Image: dramatic structure in cinema notes that in the Hollywood system of narrative, action and character are locked indissolubly together (ARMES, 1994, p.126). Syd Field (1984) stresses that by saying "action is character".

Mackee (1997, p.136), in Story, points out that generally the protagonist is a single character, but a story can be driven by a duo (Thelma and Louise) or a trio (The Witches of Eastwick) or even more (The Seven Samurai or The Dirty Dozen) or an entire group of people, the proletariat, for example (The Battleship Potemkin).

But what about empathy? McKee says empathy is absolute, sympathy is optional and that "the audience identifies with deep character, with innate qualities revealed through choice under pressure" (MCKEE, 1997, p.142). He uses the example of MacBeth, objectively a monstrous character, but Shakespeare gives him a conscience, so his soliloquy, his agony bring us close to him, make us accept his turmoil, his worst deeds, make us share his guilt.

Kristin Thompson (1999) in her Storytelling in the New Hollywood, divides the films she analyses into three categories, those with a single protagonist, those with what she calls parallel protagonists and finally those with multiple protagonists. But she is working only with films she deems operating within the classical narrative paradigm, it is the New Hollywood after all.

City of God has two main characters, "Rocket" (Buscapé) and "Li'l Zé" ("Zé Pequeno"). The film is narrated by Rocket and encompasses three decades in the development of the favela named City of God, the end of the 1960s, the 1970s and the beginning of the 1980s. The film is structured around the use of a framing device, forcibly noted and highlighted by a beautiful circular camera movement, where Rocket is placed in a situation where he says in a Brazilian proverb the equivalent of "you are damned if you do, damned if you don't".

Rocket is strolling around trying to find a good picture to take when he is caught in the middle of a face off by the group of Li'l Zé and the police. With the image frozen he tells us that for us to understand what is going on he will start at the beginning - the foundation of City of God, a suburb later turned favela in Rio de Janeiro. Rocket is the one organizing the retelling of the story, and as is usual when recurring to a framing device, the film returns to the same moment to present the resolution to the predicament in which the character/narrator was placed in.

A constant tension between a telling and a showing, the film has these two main characters pursuing their own desires and wants. We are mostly present to Li'l Zé's story by means of Rocket's narration. But are they protagonist and antagonist? Is Rocket the protagonist, or is it Li'l Zé? Some screenwriting manuals would have you ask – who's story is it?

There are also a few other characters who have, we could say, their own stories. Well, City of God is both the story of Li'l Zé and of Rocket. The thing

is that they are very different, one is presented to us as the narrator, it is his task to organize what we are seeing. So in one sense, we are seeing it only because he is, as a character, telling us that in order to understand where he stands, we have to go back and start from the beginning.

At the same time the character who moves the action forward is Li'l Zé. It is his need for power, his unrelenting desire to control and even kill, which drives the story forward. The story of the Tender Trio, the first incursion into the past, comes to an end, mainly because of his action. And here there are two time-stamps to the retelling. On the first when we are present to the heist in the motel, we are not shown what Li'l Zé has done. Only later in this first third of the film will we come back in a flashback within the framing device to learn that Li'l Zé actually fired his gun, so the trio thought it was the police and without them knowing or being present, exercised his need for blood and executed men, women, workers in the motel and brought with this the demise of the Tender Trio. His action is the cause of the demise. So here we start to see that certainly all the actions are clearly motivated, they express character and define goals and their personalities.

The connection between their stories is always woven together as opposite motivations. At 9 minutes into the film Rocket stresses that he doesn't want to be neither thief nor police, and his reason is that he is afraid of being shot. That sets up a hook to the next scene as the scene opens with a revolver and we find out it is in the hands of Li'l Dice (later to name himself Li'l Zé). We see the character fascinated by the gun. He even points it at Goose, who slaps him because of that.

The story of Li'l Zé has a few major turning points. The first is the killings in the motel, which launches him in his murderous stint. That is withheld from us, at 13 minutes into the film we see a montage sequence which shows the consequences, a series of Motel workers, and women and men killed in the rooms. It leaves a mystery. What happened? Who did this? The pay off will come only later in the film as flashback within the 1970's story. It is the consequence or resulting effect of the inciting incident on Li'l Zé's story. At 10 minutes into the film, we see Li'l Zé (still called Dadinho, or Li'l dice, later to name himself Li'l Zé) with a revolver in his hand. He loves the gun, wants to carry one to the heist and this sets up his want and need for violence. That is played and paid off twice, as we are shown the real consequence, first as a mystery, in the montage sequence at 13 minutes, then as a revelation in a flashback when the film has already moved into portraying the 1970's, and serves to prepare us for the next motivational change or move from the character. At 40 minutes into the film, Li'l Ze tells Bene, at a gathering at night as they watch the neighborhood bursting with activity - see the drug dealers, they have it all, we will kill them and take their places.

This starts the move for real power. Li'l Ze's demise starts when he crosses a line, right in the middle of the film at 60 minutes, when he orders a kid from the Runt's group to kill another kid. He has no limits, he will stop at nothing and he cannot evaluate the consequences of his acts. He will die in the hands of this same group of young kids as a consequence.

The parallel lines of the two stories have many connecting moments, but here, we do not have the same motivation for parallel protagonists as Thompson has observed in the films she analyses. Typically, one character is – usually unwittingly at first – desperate for something that the other can supply or aid in gaining,

that something may be an exciting and happy life (as in Desperately Seeking Susan) immortal artistic fame (Amadeus), the averting of military crisis (The Hunt for Red October) (THOMPSON, 1999, p.155).

Rocket pays much more attention to Li'l Zé than Li'l zee pays to Rocket. But is it through Rockets narrating, the organizing force of the film that we lean and make sense of the events being retold. Nevertheless, one storyline impacts on the other and helps create moments in which the action of one, further advances the demise of Li'l Zé, or advances the move towards finding a way out of the violence by means of a job and a career, as a is the case of Rocket and photography.

It is by the hand of Li'l Ze that Rocket gets his first real camera, and it is because of a photo he takes of Li'l Zé that he unknowingly gets the chance to become a photographer. And photography is the subject matter at the beginning right before the use of the framing device, and the consequence of it. Lí'l Zé is able to tout the police and get it for the record, even though if at first it would have been for his own personal pleasure. But at this moment in time in the story he does not have Bene with him anymore, as Bene would probably have told him that that would be bad publicity and a call for an escalation in violence.

So each story has its own arc and movement. They are built to cross paths at specific moments. These parallel stories also work as a way to help us spectators view the ensuing violence we are presented with, in gritty, energetically driven editing, full of epic interventions, extensive use of voice over, lettering, graphics on the screen, moments when the action seems to be brought to a halt so that it can be explained to us the workings of the drug dealing trade, and take pleasure in seeing the demise of one character and the coming of age of Rocket.

Ismail Xavier (2006, p.142) noted that he (Rocket) is the owner of the voice, but not the protagonist of the film on the plane of the events. For Ismail, the rhetorical strength of the narrator derives from the fact that he is "in tune with the spectator, working as a mediator of this tragic story of revenge and power struggle. We could say that there are two stories which cross each other, yes one is the narrational force organizing more visibly for us the film, after all it is Rocket's voice which we hear. But we do have two protagonists, and two interweaving stories. The film is not Li'l Zé's film, neither Rocket's film, it is City of God. They are not motivated in the same terms as Thompson establishes for her parallel protagonists, there is no case of obsession of one for the other, neither wanting desperately something the other can supply. I'd have to say that Rocket just like the majority of the inhabitants of City of God, the real ones, not the characters in the film, I'd have to say, are trying to survive, find a way to live outside the spiral of violence which has overtaken their neighborhood. So he represents that force and thrust forward.

If the story had not been built around this narrative device, we would maybe have many more problems to follow and even watch Li'l Zé's story. By that I mean since the organizing force of this narrative is that of a coming of age tale, of overcoming very negative odds and still standing on the side of positive behavior, we are much more inclined to accept all the violence and the negative aspects of the portrayal of City of God. It is because of the way the screenplay is structured that we accept that so easily. It helps us first by introducing a question we want answered: What's going to happen to Rocket? And secondly because the character telling the story is mainly a positive one and has a positive story.

But then it is not the motivation of the characters the determining force for their existence as parallel protagonists, it is the fact that these stories cannot be told in any other way. The use of the framing device or the establishing of two or more timelines for the retelling is something City of God and Amadeus share. This shows that one characters is interested in the other, and cannot explain his own existence without referring his personal story to that of the other. But it makes for a structure in which you make both stories more interesting, as they contrast each other and become more palatable.

One of the main arguments here is that empathy is a construct. Is comes as a corollary of the structuring of the events, the plotting. Empathy as we know it, in its many meanings, is a recent term in English. Susan Lanzoni in her Empathy – A History describes the transformation of the word, derived from the German Einfürlung, meaning in-feeling. She followed the threads of empathy's many definitions, uses, practical application in the fields of art, psychology, social science, psychiatry, and psychotherapy, up the today's neuroscience (LANZONI, 2018, p.ix).

> This hundred-year history uncovers a general narrative arc: empathy was first understood as the extension of the self, or a projection of one's own implicit movements into forms, lines, and shapes, but by mid-century, empathy lost its projective meaning and its intimate connection to the arts. By the postwar period, influenced by a therapeutic and scientific ethos, empathy captured a way to understand another more objectively on his own terms. No longer concerned with things, empathy became almost exclusively about other people. This is not to say that empathy was not taken up in literary studies, theater, and the arts after World War II, for it most assuredly was. But since that time empathy was no longer predominantly as expressive projection of the self into things, nature or objects. Rather than an expansion of the self into a form or shape, empathy came to mean the very opposite: the reining in of the self's expressiveness to grasp another's emotion in service to a therapeutic goal or moral imperative. (LANZONI, 2018, p.13)

Empathy is a current subject, in the mouth of politicians, many would say that what the world needs is more empathy. But in the realm of film, and screenwriting structure, building empathy is part of the craft of the screenwriter. Many manuals, and websites stress the need to understand the craft in this construct.

Roy Armes stresses the need to revisit film as drama and in doing so poses the problem a different way. For him,

> …our understanding of the relationship between spectator and protagonist is bedeviled by film theory's use of the term `identification'. Identification with the characters is one of the supposed pillars of theatrical illusionism, attacked by Bertold Brecht because it prevents us from regarding a character in a truly critical way. Yet the dictionary definition of the intransitive verb to identify – "to be made, become or prove to be the same"- indicates that this is not a precise way of describing our link with characters on either stage or screen. (ARMES, 1994, p.128)

Arms goes on to stress that "a much better term for our involvement is surely empathy, defined by the dictionary as 'the power of projecting one's personality into, and so fully understanding, the object of contemplation".

But then he argues that Hollywood narratives make it easy for us to empathize and quotes Michael Hague's2 Screenwriting manual, building on the fact that these stories work on the basis of a sympathetic character who has to overcome increasingly difficult and seemingly unsurmountable obstacles.

Here we see Empathy related to Sympathy, but to me this can generate some confusion. How is this achieved?

In my presentation at the X-Script conference, when I mentioned the term empathy, I immediately felt that Joker, released the week prior, was a subject of discussion. I talked a little bit about it, and most people were interested in discussing it. Most people quoted it as an example of the changing times – an antagonist transformed into protagonist and a character with whom you can empathize, even though he wreaks havoc in Gotham.

Joker, 2019 (Written by Todd Phillips and Scott Silver) drafts what would be the prequel to the comic book character universe seen in many other films. Immersed in a very current trend, this exploration of the universe of many action characters, with the creation of a pre-saga story. Phillips and Silver took on the task to explore and create the backstory for this comic book villain.

But here the Joker is not the antagonist, he is the protagonist. So, from the outset, the writers have to deal with the fact that we know he is a dark force, he is the antithesis of the comic book hero. So, the construction of plot reinforces the development of a supposed loser comic, who is first chased and beaten by a group of young thugs. Our understanding of his predicament – his illness which makes him burst into a terrifyingly painful laughter when confronted or put in a situation of discomfort – in the bus scene, when entertaining a child by making clown faces, and the child's mother tells him to stop bothering her kid, brings us painfully closer to him. The little card he carries around stating the kind of illness he suffers from is an empathy building block.

Arthur Fleck is not introduced as a bad character. He might be crazy, he makes use of public health services, much like many of us spectators do. He is a loner, he has an interest in his neighbor, Sophie Dumond, mother of a young child. When Randall, his colleague, offers him a gun, at first, he reacts in fear. He does not want it, he refuses to take it. But as Randall tries to side with him, saying that the beating he got from those kids is absurd, he accepts to take it, for protection. So, in many ways, he reacts at first with a moral attitude we can grasp. At the same time, from the opening of the film, we see that Gotham is in turmoil. Sanitation workers are on strike, a new kind of super rat is developing, taking over the gutters of this filthy city. The subway, full of graffiti, is reminiscent of NYC in the 80's.

Thomas Wayne is a billionaire we can't trust. He is shown to be obnoxious, full of himself. The crowd does not trust the rich. So, in this manner, Joker's first explosion of violence seems pretty justified. Late night, he kills three wall street lax boy types – late night they were harassing a solitary woman on the almost empty subway car. She moves away, and Joker laughs. They come to take it out on him. We know already that he can't stop laughing and that this will put him in a confrontation with these guys. But the gun has been planted, we know these guys

2 HAUGE, Michael (1989). Writing Screenplays That Sell. London: Elm Tree Books.

are nasty rich spoiled brats, and then boom. Joker comes to life and shoots, one, then the other and finally chases the third one, the chubbier of them, and finishes off all his bullets on him.

The killing starts off a popular movement. People speak out in support of the killing of these rich brats. But on TV, the media we have come not to trust, Wayne speaks out as these were three of his employees. But he does so in a manner which alienates us from his point of view. His speech is against us, common folk, and speaks of the spectator and the populace as envious of his wealth and know-ledge.

Then we move into Arthur's dream, his need for connection, his construction of reality. The screenplay leads us on, and even though a few signs are given, we buy into the little love story with Sophie Dumond, his neighbor. His relationship with his mother prepares us for the showdown with Murray Franklin. His mother admires him, she always watches his program, and while doing that she brings up the matter of the letters she has written to Thomas Wayne, now a candidate for City Mayor. He is a good man, he will take care of us when he finds out how we live, she repeats.

This is a single protagonist Hollywood film and its structure, and the plot construction elements are the same as any other classically constructed screenplay/ film. A parallel could be made with regard to character type. A lost soul charac-ter like Michael Corleone, as presented by Dana Cooper (1997). With the difference that Michael is presented as a war hero in a mob family, who his father wants to trail a different life - one of respect and a possible change of the business. But he is thrusted into the violence and has to take matters into is hand - he has the character traits of the unwilling or reticent hero, and by the end of the film, he shuts the door on his wife and we see he is fully transformed into the new Corleone Family mob boss.

Joker/Arthur Fleck also shows positive traits in the start of the film. The screenplay parallels his finding his place in life, as the Joker we have known, with his stopping his psychiatric treatment, because public services are shut down. He loses access to his medication, he loses track of reality, and dives head-on to his supposed romance with the neighbor. Then as he goes to find some sort of comfort in his supposed father, he is told his mother was crazy and hospitalized in a mental institution. When he finds out this is true, she was abusive and institutionalized, he starts to trail back to reality. The screenplay reveals that many of the things we had seen as good, loving relations, are actually a construct of his mind. Again here, his murder of his mother is prepared and justified.

He is made fun of in public at the only TV program he admired and watched every day with his mother, the Murray Franklin Show. His revolt is first shown to be towards himself. It seems he will take part in it, to kill himself live on Te-levision. That's what he seems to be rehearsing in his apartment. But instead he shoots Murray dead, live on TV. He was being humiliated. The crowd goes crazy out-side. He is being taken in a police car. A few of the many clowns who've taken over the city, release him.

So, in this manner, the construction of the empathic relation between spec-tator and main character is done according to standard practices known and perpe-trated in not only screenwriting manuals, but as regular industry practice. Very well crafted, the film resonates, as many do, because it places the story of the underdog, the clown, the object of bullying in a city/world overtaken by falsehood,

by media you can't trust, by billionaires who speak of putting order back in the world and making "Gotham Great Again".

Jm McNab of Cracked3 argues that Joker is a terrible Joker Movie, he wonders if "giving Joker his own karaoke version of Taxi Driver does an inherent disservice to the franchise". McNab goes on to argue that it deconstructs the backstory of Batman, as in almost every Batman movie we are shown that his hero stance comes from having seen his parents killed in crime alley. Well, what Joker does, and this is new, it places doubt as to the reasons for the killing, creates a social environment for violence, and shows that the thug who kills Thomas and Martha Wayne, is someone part of the angry violent movement come to be because of the dire situation of Gotham.

Another parallel we can trace is between the development of the social unrest and first Arthur's moves towards insanity, then as he finds his own self, dancing down the long open stairway, now in his proper bright colors and smile. As two parallel lines, they connect to bring his understanding of place and character. The crowd goes wild and he dances on top of the police car.

As an epilogue, we see him in a mental institution, being interviewed by a new social worker/psychologist. Then he escapes. We are not shown the murder, but as he trudges down the hallway, his shoes leave blood marks. He has killed and now comes full into character, but this time the actual murder is elided.

Who will you identify with? Do you empathize with Arthur Fleck?

References

3 www.cracked.com – (2019) McNab JM – 5 reasons "joker" is a terrible Joker movie. October 10.

ARMES, R. (1994). Action and image: dramatic structure in cinema. Manchester; New York: Manchester University Press.

COOPER, Dana (1997) Writing Great Screenplays for Film and TV

FIELD, S. (1984). Screenplay: the foundations of screenwriting. New York: Dell publ.

HAUGE, Michael (1989). Writing Screenplays That Sell. London: Elm Tree Books.

LANZONI, Susan (2018). Empathy, a History. Yale University Press.

MACKEE, R. (1997). Story. New York: Harper Collins Publishers, Inc..

McNab JM – (2019) – 5 reasons "joker" is a terrible Joker movie. October 10. www.cracked.com

THOMPSON, K. (1999). Storytelling in the new Hollywood: understanding classical narrative technique Cambridge, Mass., Harvard University Press.

XAVIER, I. (2006). Corrosão Social, Pragmatismo e Ressentimento. Novos Estudos,75 (julho).

Agonia e êxtase: o bloqueio do escritor como objeto do roteiro cinematográfico em "Adaptação" (2002)

GABRIEL BUENO LISBOA1

Resumo: Este trabalho tem como objetivo explorar as relações entre criatividade, narratividade e os bloqueios pelos quais um escritor pode passar tendo como base o filme "Adaptação" (Spike Jonze, 2002), escrito por Charlie Kaufman. Através da análise fílmica e de conceitos propostos por Edmund Bergler, Steven Price e Gadreault & Jost procuramos levantar as causas e sintomas para esses bloqueios e a solução encontrada por Kaufman para unir criatividade e funcionalidade num roteiro adaptado. Entendemos que especificidades no roteiro cinematográfico podem dificultar o trabalho daquele que os escreve e que a recorrente tradução de "writer's block" para bloqueio criativo em português geralmente não distinguem problemas psicológicos daqueles relacionados a métodos e ferramentas de trabalho do escritor.

Palavras-chave: roteiro cinematográfico; bloqueio criativo; roteirista; narratologia.

Abstract: This paper aims to explore relations between creativity, narrative and the blocks by which a writer could suffer as presented in Adaptation (Spike Jonze, 2002), written by Charlie Kaufman. Trough film analysis and concepts exposed by Edmund Berger, Steven Price and Gadreault & Jost, we sought to raise the causes and symptoms for these blocks and Kaufman's solution combining creativity and functionality in an adapted script. We understand that specifics in the screenplay may hinder the screenwriter's job and that the recurring translation of "writer's block" to "creative blocking" in Portuguese generally does not distinguish psychological problems from those related to working methods and tools of the writer.

Key words: screenplay; writer's block; creativity; narrative.

Apresentação

Perto dos quinze minutos iniciais de "Adaptação", vemos Charlie Kaufman (Nicolas Cage) trabalhando seu roteiro pela primeira vez. Encarando a máquina de escrever com as costas curvadas e mãos no colo, Charlie procura uma maneira para começar a preencher a página vazia. Seus pensamentos são representados por sua voz

1 Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Multimeios da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), sob a orientação do Prof. Dr. Ignacio Del Valle Dávila. E-mail para contato: gabriel.lisboa11@gmail.com

over que divaga entre a necessidade de estabelecer os temas de seu roteiro e a vontade de comer um muffin de banana com nozes. Ele propõe se recompensar com café e o bolinho caso escreva alguma coisa. A cena termina com a sensação de que Charlie provavelmente não irá progredir em sua escrita. Esta representação do escritor bloqueado é recorrente no cinema e dá a primeira pista da necessidade de estabelecer diferentes tipos de bloqueio de um escritor ou roteirista e como estes ajudariam a revelar conflitos internos de um personagem.

Escrito por Charlie Kaufman, o filme "Adaptação" (Spike Jonze, 2002) apresenta uma representação cinematográfica significativa daquilo que é comumente chamado em português de bloqueio criativo. O filme retrata de maneira metalinguística os eventos que deram origem ao próprio filme a que assistimos. Charlie2, o protagonista de "Adaptação", tem alguns conflitos de ordem pessoal e profissional revelados principalmente por suas irrupções em voz over durante o filme. Outros são revelados em conversas com seu irmão gêmeo Donald. Donald é um personagem fictício criado por Kaufman para ilustrar, em sua visão, a dialética entre o exercício verdadeiramente sincero e original da escrita de um roteiro cinematográfico, representada por Charlie, e a escrita suscetível a modas e fórmulas do cinema comercial americano, representada por Donald. Tentaremos brevemente revelar as motivações que levam alguém a se dedicar a um trabalho criativo e o prazer decorrente da tarefa, assim como suas dificuldades e frustrações tendo como base a análise fílmica de "Adaptação" realizada a partir de cenas e diálogos extraídos do mesmo. Também sugerimos que o roteiro, por sua forma transitória e funcionalista, carrega necessidades e impedimentos específicos que podem contribuir para um bloqueio; e por fim analisaremos a resolução (ou não) dos conflitos internos manifestos pelo bloqueio de Charlie em relação a um possível arco do personagem em "Adaptação".

2 Para deixar de forma clara a análise fílmica iremos chamar de Charlie o personagem diegético da ficção e de Kaufman o real roteirista de "Adaptação".

Indicações

Entendemos que um exemplo ainda mais evidente do que seria o bloqueio criativo está presente no início de "Jogue a Mamãe do Trem" (Danny DeVito, 1987). O filme começa com uma cena semelhante à descrita anteriormente. Larry (Billy Crystal) encara uma página em branco em sua máquina de escrever eletrônica. Ao seu lado blocos de folhas virgens, uma xícara de café e uma agenda de telefones. Ele não passa das três primeiras palavras escritas no papel: "A noite estava". Larry se distrai com as coisas mais banais enquanto sofre para colocar a máquina em funcionamento. O tom acaba se tornando mais cômico, mas esse tipo de cena, do desafio da folha em branco, está presente em filmes dos mais diversos como "Farrapo Humano" (Billy Wilder, 1945), "O Iluminado" (Stanley Kubrick, 1980), "Barton Fink" (Joel Coen, 1991) e "Sem Limites" (Neil Burguer, 2011). O grande desafio para o escritor como representado nesses filmes é como começar a escrever. O importante é colocar palavras no papel, por vezes sem nem uma ideia ou enredo bem estruturado.

O entrave do escritor geralmente funciona como uma metáfora para um conflito interno que o protagonista deve identificar e resolver para conseguir voltar a trabalhar. Em "Jogue a Mamãe do Trem", Larry expõe que sua ex-mulher, Margaret, "roubou" seu último livro e publicou-o com enorme sucesso. Nunca é revelada a maneira como isso ocorreu, mas é possível supor que Margaret em contato as ideias e divagações de Larry de fato as tenha colocado no papel depois do divórcio e o re-

sultado foi um livro escrito, concreto. Para Larry voltar a escrever (ou melhor, começar a escrever) ele deve superar esse fato. Jack de "O Iluminado" deveria fazer as pazes com a ideia de família e com a culpa de ter agredido seu filho. Barton Fink deve deixar de lado sua arrogância e realmente escutar o "homem comum" sobre quem teoricamente escreve. Mas, além de sinais de uma fuga ou resistência perante um problema, motivando as ações inconscientemente contra produtivas do protagonista, essas representações parecem tornar comum para o espectador a ideia do trabalho criativo como uma atividade que se inicia do vazio. Esta seria a primeira diferença entre o bloqueio criativo, ou seja, a falta de ideias e saídas, e o bloqueio do escritor (writer's block) como proposto por Edmund Bergler, de caráter psicológico, relacionado a problemas como a depressão e ansiedade. Nossa proposta, portanto, é primeiro tentar diferenciá-los. O que iremos chamar aqui de bloqueio criativo estaria relacionado com a incapacidade dada a certa circunstância de exercer a criatividade que, como definem Plucker e Beghetto, seria a "interação entre habilidade e processo pelo qual um indivíduo ou grupo produz um resultado ou produto novo e útil, conforme definido em algum contexto social" (2004, apud BISHOP; STARKEY, 2006, p.156, ênfase nossa[3]). Já que o bloqueio criativo pode, portanto, estar relacionado uma miríade de áreas de ocupação, das artes plásticas a área de negócios, limitamos o nosso objeto de estudo à área da escrita criativa e aos seus processos e motivações.

Como exposto no exemplo de "Jogue a Mamãe do Trem" (e como é possível notar em "O Iluminado" e "Barton Fink"[4]), o escritor ou roteirista aparenta como norma a necessidade colocar no papel apenas aquilo que seria seu produto final: as palavras e páginas praticamente como seriam publicadas e impressas. Em nenhum dos exemplos citados anteriormente (excetuando-se "Adaptação"), vemos os escritores rascunhando em um bloco de notas, por exemplo. Nesses filmes sobre bloqueio criativo, além da falta do desejável delineamento de um enredo propriamente dito, com um começo, meio e fim, uma parte ainda anterior do trabalho do escritor parece suprimida: a pesquisa. Muito tempo e sofrimento seriam evitados se, quando de fato o escritor se sentasse para escrever, ele (ou ela) tivesse conteúdo para acessar como Gustave Flaubert5 quando disse, após extensa pesquisa, sobre Salammbô: "O livro está pronto, só falta escrevê-lo" (BASTOS, 2014, p.8). Sobre esta ferramenta de trabalho, Robert McKee, estudioso do roteiro cinematográfico e um personagem de "Adaptação", aponta três diferentes tipos de pesquisa: de memória (as experiências pessoais), de imaginação (a exploração de suposições) e de fatos (a pesquisa histórica) (MCKEE, 2006, p.80). Após essa exaustiva coleta conjunta, o fenômeno que se segue, segundo Mckee, é aquele:

> [...] que autores amam descrever em termos místicos: personagens simplesmente surgem para a vida, fazem escolhas e agem a partir de próprias liberdades [...] O escritor transforma-se no deus de seu próprio universo e se espanta com o que parece a geração espontânea, mas é, na verdade, recompensa pelo árduo trabalho (MCKEE, 2006, p.82).

3 Todas as traduções de textos publicados originalmente em inglês como explicitado na seção de bibliografia são de autoria do autor.

4 No filme escrito pelos irmãos Joel e Etan Coen, o personagem de Barton Fink recebe a incumbência concreta de escrever um filme de luta livre, portanto, dentro de um gênero e com uma estrutura estabelecida, mas sem um enredo e conflito específico.

5 Obviamente entendemos que cada escritor possui seu método de trabalho pessoal, específico para um tipo de literatura e estilo, sendo que não faria sentido comparar o principio criativo, por exemplo, de Jack Kerouac e Hunter S. Thompson com os métodos de Flaubert ou Émile Zola. Nossa intenção é reforçar que um trabalho em essência ficcional invariavelmente tende a ser beneficiar se estruturado previamente pelo escritor.

Ignorar essas etapas pode ter como propósito dinamizar e materializar um conflito interno de modo visual na tela do cinema. Mas, por que essa decisão é tão crível? Por que acreditamos na urgente necessidade de colocar uma história no papel sem intermediações? Sugerimos dois propósitos-fins para a escrita. O primeiro seria exterior. Uma necessidade de satisfação no outro, de reconhecimento. Bazin quando escreve sobre a ontologia da imagem fotográfica aponta o desejo humano da imortalidade:

> Não se acredita mais na identidade ontológica de modelo e retrato, porém se admite que este nos ajuda a recordar aquele e, portanto, a salvá-lo de uma segunda morte espiritual [...] O que conta não é mais a sobrevivência do homem e sim, em escala mais ampla, a criação de um universo ideal à imagem do real, dotado de destino temporal autônomo. (BAZIN, 2014, p.28)

Considerando que o retrato de família e a capa de uma revista cumprem em proporções diferentes teoricamente a mesma função (ou seja, revelar e representar alguém a um determinado círculo de pessoas), sugerimos não como necessária a abstrata ideia de fama, mas de ver-se representado por sua obra, numa espécie de desafio a Sartre de revelar ou justificar a existência pela essência, como se o escritor dissesse: não sou o que você vê, mas aquilo que você lê. Essa prerrogativa (que leva muitos ao trabalho criativo) advém do ideal romântico do artista que, livre para se expressar, surgiria do outro lado da caneta ou pincel. É necessário salientar que, para evitar frustrações, o escritor deve encontrar satisfação no processo da escrita e não apenas no resultado esperado. A diferença, segundo Mihaly Csikszentmihalyi, entre prazer (pleasure) e satisfação (enjoyment) estaria relacionada ao gozo imediato ou restauração de um senso de equilíbrio no primeiro e ao crescimento psicológico e acréscimo de complexidade ao ser no segundo:

> A satisfação é caracterizada por esse movimento para frente: por um senso de novidade, de realização. [...] Depois de um evento satisfatório, sabemos que mudamos, que nosso eu cresceu: em certo sentido, nos tornamos mais complexos como resultado disso (CSIKSZENTMIHALYI, 2001, p.46).

Portanto, a segunda motivação do escritor seria interior, psicológica, ou melhor, "a função do escritor é como a de um homem erguendo uma casa pré-fabricada; na escrita, ele apenas monta em blocos seus conflitos internos e desejos reprimidos em forma de história" (BERGLER, 1950, p.49). Muito do que fazemos nunca é puramente autotélico (aquilo relacionado à satisfação momentânea) ou puramente dependente de reforço positivo externo, da remuneração e prestígio, a um simples obrigado ou parabéns, mas (idealmente) uma combinação saudável entre as duas coisas. Um escritor que possui preguiça para pesquisar, impaciência ou desinteresse pelo processo dificilmente conseguirá superar a primeira página em branco. Charlie em "Adaptação" não apresenta nenhum desses problemas. De fato, seu problema parece derivar do excesso de conteúdo e preciosismo. Pistas da necessidade de compensação por suas inseguranças e conflitos ideológicos.

Contraindicações

Tendo em vista que o bloqueio de Charlie não seria criativo, mas psicoló-

gico, vamos buscar algumas hipóteses para esse bloqueio antes de especificar os sintomas e tratamentos para seu writer's block. Para fins de análise precisamos concordar que o processo de escrita do roteiro por Kaufman aconteceu pelo menos parcialmente como mostrado em "Adaptação" e que toda a narrativa não foi premeditada desde o início6. Ou seja, que Kaufman realmente passou por conflitos semelhantes aos de Charlie como representados no filme (mesmo que este esteja repleto de passagens exclusivamente ficcionais). A principal causa externa do bloqueio de Charlie e grande força motriz do roteiro de "Adaptação" aparece logo no começo do filme quando Charlie está sentado com Valerie (Tilda Swinton), Diretora de Desenvolvimento da empresa responsável pela produção do filme:

> CHARLIE: Eu queria deixar o filme existir, em vez de ser artificialmente dirigido pelo enredo... Eu só não quero estragar isso fazendo uma coisa de Hollywood, você sabe. Como um filme de roubo de orquídeas, ou algo assim... Ou, você sabe, mudando as orquídeas em papoulas e transformando ele num filme sobre o tráfico de drogas... Por que não pode haver um filme simplesmente sobre flores?
>
> VALERIE: Acho que pensamos que, talvez, Susan Orlean e Laroche poderiam se apaixonar.
>
> CHARLIE: OK, mas... eu não quero enfiar sexo ou armas ou perseguições de carro. Você sabe? Ou personagens, você sabe, aprendendo lições de vida profundas. Ou crescendo, ou chegando a gostar um do outro, ou a superar obstáculos para ter sucesso no final. Você sabe? Quer dizer, o livro não é assim e a vida não é assim.

Fica claro nas falas de Charlie que seu intuito ao adaptar o livro escrito por Susan Orleans é evitar alguns clichês comumente associados aos filmes produzidos em Hollywood (sexo, armas, carros e drogas), mas não só isso. Charlie tem a intenção de trazer do livro um aspecto estrutural, isto é, a ausência da "história", ou em suas próprias palavras, evitar o roteiro "artificialmente dirigido pelo enredo" ou ainda "Por que não pode haver um filme simplesmente sobre flores?". Segundo Landy (2011), Kaufman explora em seu roteiro cinco maneiras para atingir este objetivo: Charlie tenta escrever um roteiro sobre flores (no sentido mais amplo possível); um roteiro sobre a vida de uma única flor; contar uma história factual com flores (sobre caçadores de flores raras); inventar uma história sobre flores (ex: tráfico de drogas); e por fim um roteiro com impressões retiradas das flores (lições de vida que elas poderiam nos ensinar). O desespero de Charlie representado no filme é o resultado de um último arranjo previsto por Kaufman:

> Ficamos com uma opção bastante desesperadora: transformar as cinco soluções fracassadas em uma narrativa. Conte a história da impossibilidade de contar uma história sobre flores. Relate a história de um roteirista que se debatendo na dura face da adaptação e sendo repetidamente derrotado. (LANDY, 2011, p.507)

6 Em entrevista Kaufman revela que após sua contratação para escrever o roteiro passaram-se oito meses de frustração e recomeços até que ele entregasse um primeiro tratamento, mas sem revelar aos produtores que ele havia transformado o projeto em uma história sobre o processo de adaptação. Writer Charlie Kaufman, director Spike Jonze talk of taking liberties with fact and fiction in 'Adaptation' Spliced Wired, 2002. Disponível em: <http://splicedwire.com/02features/jonzekaufman.html>. Acesso em: 28 de ago. de 2019.

A dificuldade de Kaufman está justamente em escrever um roteiro cinematográfico de um filme de ficção dramático sem um começo, um meio e um fim (mesmo que não necessariamente nessa ordem). Se Orleans coloca em seu livro impressões sobre o mundo histórico e escreve utilizando "longas digressões e sem uma narrativa que une essas passagens", como o próprio Charlie admite mais tarde ao seu agente literário, Marty (Ron Livingston), talvez seja porque um romance jornalístico em prosa permitiria, ou tornaria mais fácil, a utilização de uma escrita em primeira pessoa que se propõe a revelar sentimentos durante o próprio ato de escrever. Um roteiro de ficção convencional pede um mínimo de narratividade7. Gadreault e Jost, a partir de ideias de Laffay, "definem a narrativa em oposição ao mundo" (GADREAULT; JOST, 2009, p.27):

> a) contrariamente ao mundo, que não tem começo nem fim, a narrativa é ordenada segundo um determinismo rigoroso. b) toda narrativa cinematográfica possui uma trama lógica, é uma espécie de "discurso". c) ela é ordenada por um "mostrador de imagens", um "grande imagista". d) o cinema conta na mesma medida que representa, contrariamente ao mundo, que apenas é. (GADREAULT; JOST, 2009, p.28)

Kaufman sofre porque se impõe o desafio de somar às necessidades da produtora que o contratou ao seu hipotético filme experimentalmente não narrativo (algo que lhe interessa intimamente). Na fala de Valerie, "Orlean e Laroche poderiam se apaixonar", está sugerida a narratividade. Se em um momento eles não se conhecem e em outro estão apaixonados, houve uma mudança de estado, ou, como colocam Gadreault e Jost, há uma "trama lógica". Muito desta necessidade do cinema de aderir a uma coesão narrativa, de possuir uma trama ou enredo, vem da afinidade das pessoas desde o início do século passado ao movimento, à transformação, do consumo de histórias em profusão, sendo que Landy (2011, p.498) resume: "até mesmo o mundo da arte foi invadido pelo espírito da narratividade, com uma assustadora tendência em direção às obras cinéticas. Somos profundamente impacientes com a estática". O habitual roteiro Hollywoodiano como conhecemos hoje, privilegiando em seu contéudo a narrativa de "determinismo rigoroso" é na verdade ele próprio um momento, ou melhor, é um meio e não um fim. O que conhecemos hoje como roteiro (screenplay) em master scenes é uma forma recente de estruturação proveniente do boom nos anos 1970 de manuais de roteiro e dos spec scripts8 que devem passar por porteiros da indústria, como os leitores de scripts de produtoras e agências de talentos (PRICE, 2013, p.17). Historicamente o roteiro passou por um longo período onde sua escrita se resumia a um profissional, muitas vezes o próprio diretor, que colocava num texto escrito a divisão de cenas, chamado de scenario, e a partir do advento do cinema falado possivelmente alguém responsável apenas pelo diálogo (PRICE, 2013, p.12). Ainda extremamente provisional, o corrente roteiro em master scenes passa por diversos tratamentos até a sua conclusão, isto é, o filme acabado e pronto para ser distribuído sofre alterações pelos colaboradores de diversas áreas do esquema de produção Hollywoodiano:

7 É evidente que existem filmes com graus diversos de narratividade, principalmente levando em consideração aqueles não ficcionais. De "Koyaanisqatsi" (Godfrey Reggio, 1982) a "Samsara" (Ron Fricke, 2011), vários documentários se provaram bem-sucedidos em retratar a beleza de eventos do mundo histórico com narrativas mínimas ligadas por relações temáticas ou puramente abstratas. Talvez o mais próximo do filme "puramente sobre flores" que Charlie sonhou.

8 Livremente traduzido como roteiro especulativo; um roteiro já finalizado à procura de um comprador. Um processo diferente do roteirista anteriormente contratado por um estúdio ou uma produtora para desenvolver uma ideia especifica ou para uma adaptação literária como Barton Fink e Charlie Kaufman, respectivamente.

> Na prática, os textos de roteiro durante a produção geralmente têm um status mais provisório. Seguindo o modelo comunicacional, podemos pensar em um roteiro como um tipo de jogo de conversação: um conjunto acumulado de sugestões, geralmente o produto de múltiplos diálogos entre diferentes colaboradores, que forma uma fonte da qual diretores, atores, editores e outros podem divergir no set e na pós-produção. (PRICE, 2013, p.19)

Pode parecer contraditório chamar a atenção para a transitoriedade do texto para exemplificar a necessidade de "determinismo rigoroso", mas para que um roteiro faça sentido depois de tantas etapas é preciso que não haja ruído entre todos os profissionais envolvidos em uma produção. Abstrações e improvisos geralmente têm mais espaço em filmes de equipe reduzida e pequenos orçamentos. Sendo assim, essa especificidade do roteiro Hollywoodiano é um agravante para o conflito de Charlie em "Adaptação". Um roteiro raramente é compreendido como um documento da expressão de seu autor como The Orchid Thief é para Susan. Esse texto raramente chega às mãos do público final (à exceção dos estudantes e profissionais do meio) em sua forma mais definitiva, isto é, depois de ser comprado e antes do início de sua produção. O roteiro não é nada em seu estado puro. Ele é como aponta Price, mais valorizado pelo que pode oferecer em termos de retorno financeiro, viabilidade e às preocupações de uma equipe de filmagem do que em termos de eloquência ou qualidade expressiva (PRICE, 2013, p.5). Não é à toa que os dêiticos (ou sinais específicos da linguagem cinematográfica) presentes num filme são responsabilidades do "grande imagista", o "mostrador de imagens" que organiza a narrativa, segundo Gadreault e Jost (2009, p.28), ou seja: o diretor. Kaufman rompe com a convenção que relega a expressão pessoal do roteirista a um segundo plano[9] e parte para o texto idiossincrático da história do "roteirista se debatendo em face da adaptação". "Adaptação", diferentemente do livro real de Orleans, The Orchid Thief, fecha com a frase: "A vida parecia estar cheia de coisas como a orquídea-fantasma, maravilhosa de se imaginar e fácil para se apaixonar, mas um pouco fantástica e fugaz e fora de alcance". Kaufman ao transformar essa frase (que na realidade aparece logo na página 41), no desfecho do livro (HILDERBRAND, 2004, p.40), dá a ela o caráter conclusivo de seu roteiro, a lição que ele próprio tirou da experiência de tentar viabilizar um "filme sobre flores". Kaufman "consegue capturar o espírito de The Orchid Thief precisamente sendo infiel a ele" (LANDY, 2011, p.508). Um filme sobre o fracasso de reduzir algo pelo qual você seja profundamente apaixonado a um "tamanho administrável".

Posologia

Vemos durante praticamente toda a primeira metade do filme Charlie colocar recorrentemente em si próprio a culpa pela falta de sucesso com a adaptação, internalizando sua fonte de frustração após ter explicitado a Valerie e Donald seus princípios estéticos e ideológicos. Mas, após uma conversa com Marty, Charlie finalmente exterioriza a falta de sucesso:

> CHARLIE: O livro não tem história! Não há uma história!
>
> MARTY: Tudo bem. Então invente uma. Ninguém nessa cidade inventa histórias malucas como você. Você é o rei nisso.

9 O próprio Kaufman passaria a ocupar a cadeira de diretor com "Sinédoque, Nova York", de 2009.

CHARLIE: Não. Não quero fazer isso dessa vez. É material de outra pessoa. Eu tenho uma responsabilidade com Susan... Quero amadurecer como autor, fazer algo simples... mostrar às pessoas como as flores são extraordinárias.

MARTY: Elas são extraordinárias?

CHARLIE: Eu não sei... Acho que são.

Como já vimos anteriormente, não são as flores que interessam a Charlie. Não obstante, ele continua com seu bloqueio. Os problemas e tensões relativas à escrita de um experimental "filme sobre flores" poderiam ser superadas se o roteirista tivesse como propósito romper verdadeiramente com as convenções da indústria para qual trabalha num manifesto "anti-Hollywood". Kaufman não aparenta querer abandonar Hollywood, Marty e sua carreira. Na verdade, quer crescer nela. Por reiterar o modo depreciativo como se vê fisicamente, "careca, gordo e desprezível", Charlie evidencia a necessidade de aceitação, respeito e sucesso através de sua escrita dentro do círculo de prestígio e status que Hollywood representa. Esse conflito de interesses e sua incapacidade de conciliação, alimentadas por crises de baixa autoestima e ansiedade, fazem com que Charlie não consiga escrever.

Bergler sinaliza que todo aquele que deseja resolver, mesmo que "inconscientemente problemas internos, pelo meio sublimatório da escrita é um escritor" (BERGLER, 1950, p.51). O fato de ele ser bom ou ruim é irrelevante para o tratamento psicológico10. Portanto, excluímos aqui a hipótese de que o bloqueio seria decorrente de suposta incapacidade intelectual ou cultural do escritor de produzir conteúdo que resultaria num livro ou roteiro, ou ainda, como no caso do bloqueio criativo, de levantar e organizar coerentemente suas notas e ideias. Aquele que se propõe à escrita criativa pode então passar por dois tipos de "bloqueio de escritor" (writer's block):

> É preciso distinguir entre o «grande bloqueio» que constitui uma inibição neurótica interna, imutável sem o tratamento psicanalítico, do "bloqueio abortivo", que dura apenas algumas semanas ou meses e desaparece sem qualquer tratamento. [...] A depressão e o desespero que acompanham o "bloqueio abortivo" consomem a culpa: «a punição é uma das terapias próprias da Natureza» (BERGLER, 1950, p.52).

Podemos exemplificar a diferença desses dois tipos de bloqueio a partir de seguinte sequência do filme: o primeiro plano mostra Charlie sentado no chão de seu quarto, rodeado de livros e papéis. Ele ouve a secretária eletrônica gravando um recado de Marty: já se passaram 13 semanas e Valerie está ansiosa para um ver um rascunho do seu roteiro. Em seguida, numa sucessão rápida de três planos, Charlie está deitado em sua cama com Valerie ao seu lado, lendo o roteiro finalizado de The Orchid Thief numa manhã acolhedora. Ela diz: "Você é um gênio". Eles transam. Então Charlie, sozinho, tem um orgasmo ao masturbar em seu quarto. Vestindo apenas uma cueca ele se senta à frente de sua máquina de escrever. Depois de ler um pedaço do seu titubeante progresso somos jogados em mais uma de suas catárticas enxurradas de palavras colocadas no papel (similar à cena em que dita a si mesmo,

10 Ainda assim Bergler avalia que o bom escritor seria aquele que conseguiria interpretar satisfatoriamente as reações humanas: "O escritor de talento, o verdadeiro escritor criativo, deve ser capaz de descrever os sentimentos humanos em situações que, ficcionais, dramatizadas, satirizadas ou líricas, correspondem em suas implicações psicológicas (isto é, inconscientes) às reações internas de 'pessoas reais'" (BERGLER, 1950, p.51).

profusamente, ideias para o roteiro em seu gravador portátil). Até que ele acorda de um pesadelo. Um ciclo de falsos inícios e frustrações: sinais de um "bloqueio abortivo". Diferentemente do "grande bloqueio" de Don Birnam em "Farrapo Humano" que o leva ao alcoolismo e o impossibilita de escrever uma linha sequer, Charlie alterna estados de euforia e desolação.

Hilderbrand chama a atenção para a autossatisfação sexual presente no filme como válvula de escape e gatilho para a criação: "Os relacionamentos primários do filme não são entre pessoas, mas entre pessoas e suas fantasias, e entre escritores e seus próprios textos" (HILDERBRAND, 2003, p.43). As explosões criativas de Charlie geralmente são antecedidas por sessões de masturbação e fantasia que produziriam um paliativo psíquico momentâneo que relaxariam suas inibições. A culpabilidade (ou o pesar melancólico de Charlie), que poderia levar à autocomiseração e a um "grande bloqueio", serve de combustível, como na "terapia natural" de Bergler citada anteriormente. Leonard Schrader dá um exemplo de culpa artificialmente criada para preencher uma necessidade de "desespero criativo":

> Estávamos exaustos, tínhamos que achar a energia para escrever mais uma versão. Para nós, o único jeito de conseguir uma superdose de energia era culpa. [...] Meu irmão [Paul] me disse: 'Vamos para Las Vegas, perdemos todo nosso dinheiro, ficamos nos sentindo superculpados, putos da vida, voltamos para casa e terminamos o roteiro.' (BISKIND, 2009, p.305)

Mesmo que cumprindo um papel funcional ao tirar escritores da inércia, esse tipo de iniciativa criativa gerada pela culpa tem curta duração e, se recorrentes, os ciclos de "bloqueio abortivo" podem levar a um "grande bloqueio", que só seria curado, segundo Bergler, através de terapia (1950, p.51). É necessária uma mudança interna real para dar fim aos ciclos de bloqueio abortivo em definitivo. A mudança acontece para Charlie quando ele liga para Donald a fim de parabenizá-lo espontânea e sinceramente pelo sucesso do irmão. Charlie em seguida pede ajuda a Donald para finalizar seu roteiro. Quando Charlie e Donald se reúnem em Nova York, Kaufman parece pôr fim ao seu writer's block. A conciliação entre as personalidades dos irmãos gêmeos seria o sinal de que Kaufman poderia ter encontrado uma saída criativa para seu impasse: a adaptação. É preciso considerar, como aponta D'Aquino, a dicotomia entre o real e o ideal, e a cultura como o meio de expressão humana possível entre os dois: "Charlie, ao contrário de Donald, perdeu o contato com a noção de que a escrita é em si mesma uma mediação, isto é, uma interjeição de artifícios culturalmente induzidos" (D'AQUINO, 2007, p.558). Esse contato dos irmãos só é possível após a ida de Charlie a um seminário de Robert McKee (Brian Cox). Após muita relutância Charlie se rende ao conselho de Donald e parte para a aula do "guru" dos roteiros. Durante a sessão de perguntas Charlie indaga McKee sobre a possibilidade de um filme no qual, como na vida, nada acontece. A resposta furiosa de McKee se concentra na necessidade de os filmes apresentarem conflitos e na revelação de que na vida algo sempre está acontecendo, basta procurar:

> A vida por si própria, sem arte para moldá-la, deixa-o na confusão e no caos, mas a emoção estética harmoniza o que você sabe com o que sente, para dar-lhe uma consciência elevada e uma certeza de seu lugar na realidade. Resumidamente, uma estória bem contada lhe dá o que não consegue arrancar da vida: experiência emocional significativa. Na vida, experiências tor-

> nam-se significativas quando refletidas ao longo do tempo. Na arte, são significativas agora, no instante em que ocorrem. (MCKEE, 2006, p.115)

Charlie então finalmente parece achar conforto na arte como espaço de mediação, entre o real e o ideal. Com um abraço paternal de McKee, Charlie está pronto a aceitar a necessidade de adaptação, mas para Kaufman isso significaria aceitar Donald em seu processo criativo. Ou seja, admitir o fracasso. O filme e o próprio processo de escrita de Kaufman, ao invés de terminar de modo conciliatório, acabam num tom irônico, já que a "porção Donald" de Kaufman domina completamente o último ato, ao utilizar todos os clichês que Charlie queria evitar. É como se os dois irmãos que "assinam" o roteiro11 de "Adaptação" se revezassem ao invés de ceder a uma mais harmoniosa fusão de horizontes. Ao fim, quando Charlie e Susan finalmente aprenderam sua lição, Donald e Laroche podem morrer. A idealização é um ato solitário.

Referências

BASTOS, Jorge. Apresentação: Só a máquina apazigua (mas não salva). In: ZOLA, Émile. A besta humana: edição comentada e ilustrada. Rio De Janeiro: Zahar, 2014.

BAZIN, André. O que é Cinema? São Paulo: Cosac Naif, 2014.

BERGLER, Edmund. Does "Writer's Block" Exist? American Imago, Vol. 7, No. 1, p. 43-54. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1950.

BISKIND, Peter. Como a Geração do Sexo, Drogas e Rock n' Roll Salvou Hollywood. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2009.

BISHOP, Wendy; STARKEY, David. Keywords in Creative Writing. Logan, Utah: Utah State University Press, 2006.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Flow: The Psychology of Optimal Experience. Nova York: HarperCollins, 2001.

D'AQUINO, Antonella. The Self, the Ideal, and the Real: The Artistic Choice of Three Creative Minds: Fellini, Allen, and Kaufman. American Association of Teachers of Italian, 2007.

GAUDREAULT, André; JOST, François. A Narrativa Cinematográfica. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.

HILDERBRAND, Lucas Film. Adaptation Review. Film Quarterly, Vol. 58, No. 1, p. 36-43. University of California Press, 2004.

LANDY, Joshua. Still Life in a Narrative Age: Charlie Kaufman's Adaptation. Critical Inquiry, Vol. 37, No. 3, p. 497-514. The University of Chicago Press, 2011.

MCKEE, Robert. Story: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiros. Curitiba, PR. Arte & Letra Editora, 2006.

PRICE, Steven. A History of the Screenplay. New York: Palgrave Macmillam, 2013.

11 Kaufman de fato entregou o roteiro para os produtores com a indicação na capa: Escrito por Charlie Kaufman e Donald Kaufman, adaptado do livro The Orchid Thief, de Susan Orlean. "Adaptation", 2000. Disponível em: <http://www.dailyscript.com/scripts/adaptation.pdf>. Acesso em 28 de ago. de 2019.

Estrutura narrativa na dramédia seriada televisiva: uma análise dos arcos de "Girls" (HBO)

JOÃO PEDRO PINHO[1]

Resumo: "Girls" (HBO, 2012-17) é uma série de dramédia estadunidense que desde seu lançamento suscitou muitos debates de diferentes esferas. Ao longo de suas temporadas, é perceptível uma mudança de um viés predominantemente cômico para um aumento de carga dramática na narrativa. A proposta deste trabalho é analisar como essa dinâmica de tensionamentos entre euforia *versus* disforia, que enxergamos como intrínseca à dramédia, causa impactos diretos na sua estrutura narrativa quanto a uma lógica mais episódica ou serializada. O que defendemos aqui é que, no início do programa, a narrativa apresenta uma lógica predominantemente episódica, com poucos arcos narrativos (NEWMAN, 2006; SMITH, 2006), ao mesmo tempo em que há um maior tom de comicidade aferido pelas tramas e pelas abordagens temáticas do roteiro, que prioriza a apresentação das personagens aos telespectadores através de desventuras do cotidiano e eventos pontuais. Conforme as temporadas avançam e as personagens evoluem em suas jornadas e desenvolvimentos (sobretudo a protagonista, Hanna), a série incorpora um tom mais dramático, apresentando disrupções litúrgicas em seu universo diegético (DA ROS, 2010) com histórias de falhas pessoais e profissionais, e disforias que reverberam em arcos narrativos mais longos e uma estrutura narrativa mais serializada. Articulando conceitos acerca de estruturas e gêneros narrativos com exercício empírico, foi empregada uma metodologia de mapeamento de arcos narrativos e análise comparativa entre a primeira e a quarta temporada.

Palavras-chave: séries de tv; ficção seriada televisiva; dramédia; estrutura narrativa; Girls.

Abstract: *"Girls" (HBO, 2012-17) is an american dramedy TV show that since its launch has sparked many debates from different spheres. Throughout their seasons, a shift from a predominantly comic atmosphere to a more dramatic tone in the narrative is noticeable. The purpose of this paper is to analyze how this dynamic of tension between euphoria versus dysphoria, which we see as intrinsic to the dramedy, has direct impacts on its narrative structure regarding a more episodic*

1 Mestrando no PPGCOM-UFF e participante do grupo de pesquisa TeleVisões, da mesma instituição. Artigo realizado com base em seu TCC para a graduação em Estudos de Mídia: "A Dramédia em Girls: da euforia à disforia, do episódico ao serializado" (2018). Pesquisa atual dedicada ao estudo de narrativas semiautobiográficas nas ficções seriadas televisivas. Trabalho realizado com apoio financeiro do CNPQ. joaopedropgt@gmail.com

or serialized logic. What we argue here is that, at the beginning of the program, the narrative presents a predominantly episodic logic, with few narrative arcs (NEWMAN, 2006; SMITH, 2006), at the same time that there is a greater tone of comicity delivered by the plots and thematic approaches to the script, which prioritizes the presentation of characters to viewers through everyday misadventures and punctual events. As the seasons progress and the characters evolve in their journeys and developments (especially the protagonist, Hanna), the series incorporates a more dramatic tone, featuring liturgical disruptions in its diegetic universe (DA ROS, 2010) with stories of personal and professional failures, and dysphorias that reverberate over longer narrative arcs and a more serialized narrative structure. Articulating concepts about narrative structures and genres with empirical exercise, we employed a methodology for mapping narrative arcs and comparative analysis between the first and fourth season.

Key words: *TV shows; dramedy; Narrative structure; HBO; Girls.*

Introdução

"Girls" (HBO, 2012-17) é uma série que retrata o cotidiano de quatro amigas recém-graduadas que estão tentando alcançar independência e estabilidade, ao passo em que fazem descobertas sobre a vida adulta e procuram amadurecer e refletir acerca do que querem construir para seus futuros. Dirigida, produzida, escrita e protagonizada por Lena Dunham, a série é uma espécie de "semiautobiografia" (PINHO, 2018) da autora, com muitos dos acontecimentos da história inspirados em sua vida real.

A trama gira principalmente em torno de Hannah, uma escritora disfuncional e egocêntrica que perde o apoio financeiro de seus pais e passa por inúmeras desventuras ao procurar empregos e vivenciar experiências inusitadas a fim de ter material para compor sua autobiografia. As outras três protagonistas são Marnie, a melhor amiga de Hannah e a mais responsável e tensa do grupo; Jessa, uma mulher despretensiosa que está sempre à procura de quebras inusitadas do cotidiano; Shoshanna, prima de Jessa e a mais nova e inocente do grupo, a única que ainda cursa a faculdade no início da série. Ao retratar o grupo de amigas se aventurando na cidade de Nova Iorque enquanto tentam se adequar à realidade e às responsabilidades da vida adulta, a série apresenta várias situações cômicas, por conta das diversas falhas que suas protagonistas apresentam que lhes impedem de se adequar às expectativas e reponsabilidades inerentes à sua faixa etária.

A série se inicia com Hannah recebendo de seus pais a notícia de que não iriam mais sustentá-la. A partir daí se desenrola a principal jornada da protagonista, dando vida a um arco que permeia todas as temporadas da série: a busca de Hannah por conquistas profissionais e estabilidade. O tom cômico dessa jornada se instaura por a personagem apresentar vários desvios de comportamento sociais, como se portar de maneiras impróprias em ambientes formais, ser altamente narcisista, dentre outros.

Se em sua primeira temporada a série apostava mais em narrativas episódicas retratando variadas desventuras e situações inusitadas nas quais as protagonistas se encontravam, se avançarmos para a quarta temporada, podemos perceber que a predominância se encontra em uma narrativa serializada, e não em pequenas narrativas isoladas que são introduzidas e apresentam desfecho em um único episódio. Em seu quarto ano, a narrativa é extremamente focada em uma fase de crise e fracassos

de Hannah: como veremos adiante, a maioria dos episódios do quarto ano foca nas fragilidades e erros da personagem, e seus dramas pessoais acabam sobressaindo às aventuras inusitadas do início da série, que davam à narrativa uma característica mais cômica e episódica. Antes de aprofundarmos mais na análise da série em si, entretanto, faz-se necessária uma revisão sobre alguns conceitos de estrutura narrativa em séries de TV que iremos empregar em nossa abordagem.

Sobre complexidade narrativa, arcos, unidades episódicas e estruturas

Muito se fala acerca dos modelos narrativos das séries televisivas no que diz respeito à predominância de uma lógica mais episódica (com tramas que costumam ser apresentadas e concluídas em um único episódio) ou mais contínua - com estórias que extrapolam as unidades episódicas para formar aquilo que alguns autores denominam arcos narrativos longos (SMITH, 2006; MITTEL, 2006; NEWMAN, 2006). Assim, nos estudos acadêmicos acerca desta questão foram criadas duas nomenclaturas em inglês que representam extremos dessa tendência, e que são amplamente utilizadas pela indústria, pela Academia e pela mídia estadunidense: *series* e *serial*. A primeira nomenclatura abarca estruturas seriadas com tramas predominantemente episódicas, autossuficientes, que podem ser consumidas de maneira isolada sem prejudicar a compreensão da estória. Já a segunda dá conta dos produtos que apresentam uma narrativa com tramas mais longas e serializadas. Em sua tese de doutorado, Jéssica Neri (2018) traz, ao lado dessa discussão, uma densa contextualização teórico-histórica acerca das diferentes estruturas narrativas das ficções seriadas (tanto televisivas quanto de outros meios), apoiando-se em contribuições como a de Martín-Barbero sobre o "jogo entre a surpresa e redundância" (NERI, 2018, p.128) e a "estética da repetição" de Calabrese (1999). Para este último, a repetitividade mecânica dos textos das ficções seriadas pode ocorrer através de duas fórmulas diferentes: a *acumulação* e a *prossecução*. "Na acumulação, os episódios se sucedem sem nunca porem em jogo o tempo integral da série. Já na prossecução o tempo da série é guiado pela busca de um objetivo que só será alcançado em seu final" (CALABRESE *apud* NERI, 2018, p.120). Ou seja, a acumulação está associada ao modelo *serie*, e a prossecução ao modelo *serial*. Sobre Calabrese e seus cinco modelos categóricos, a autora sintetiza:

> Os modelos cobrem um arco de aproximadamente 40 anos de exibição e são nomeados a partir de produções televisas, sendo estas: *The Adventures of Rin-TinTin* (*ABC*, 1954-1959), *Zorro* (*ABC*, 1957-1959), *Columbo* (*NBC*, 1968-1978), *Bonanza* (*NBC*, 1959-1973) e *Dallas* (*CBS*, 1978-1991). O modelo *Rin-Tin-Tin* é dotado de episódios autônomos e não possui uma história da série, sendo o mais antigo e o mais genuinamente episódico entre todos. No modelo *Zorro*, apesar de autônomos narrativamente, os episódios da série representam um passo rumo à conquista de um objetivo maior que é ciclicamente relembrado, um avanço no sentido serial, ainda que muito sutil. O modelo *Bonanza* trabalha três estruturas: a trama completa dos episódios, a história em aberto da série e histórias abertas que se alongam por determinado número de episódios (arcos narrativos). O modelo *Columbo* tra-

balha com apenas um personagem fixo, o sujeito central da série, e consiste basicamente na serialização do caráter deste tipo, sendo que cada episódio consiste num exercício sobre um tema específico. Por fim o modelo da *soap opera Dallas*, o mais complexo de todos, mistura os modelos *Bonanza* e *Columbo* ao jogar com a estrutura da série, episódios e arcos (que aqui se subdividem em arcos breves e longos) e serializar tipos de caracterização bem marcada que se substituem à medida que as gerações de personagens se sobrepõem na narrativa da série. (NERI, 2018, p.120-1)

Apesar das contribuições de Calabrese terem sido importantes por refletirem sobre as evoluções estruturais de séries de TV quanto a suas manifestações e tensionamentos dos modelos *serie* e *serial*, as categorizações analíticas fundamentadas pelo autor estão muito atreladas às obras específicas que lhe serviram como objetos empíricos (NERI, 2018, p.121). Outra questão que a autora aponta é que há "inúmeras gradações possíveis entre o '*serie* puro' e o '*serial* puro' (dois extremos que claramente funcionam apenas enquanto categorias ideias de referência)" (NERI, 2018, p.115). Assim, após os modelos de Calabrese (que foi um dos primeiros a dar conta de analisar e categorizar estruturas seriadas próprias ao meio televisivo), vemos recentemente cada vez mais modelos e categorias de análise que mesclam as lógicas do episódico e do contínuo, como Meimaridis (2016) versa em sua dissertação.

Baseada nos modelos de Calabrese, Ndalianis (2005) cria diagramas para atualizar os seus conceitos, e uma das reflexões que a autora traz e que nos será muito pertinente é o fato de, muitas vezes, as ficções seriadas televisivas apresentarem transições de um modelo para outro (NDALIANIS *apud* MEIMARIDIS, 2018, p.67-71). Por exemplo, em um primeiro momento um programa pode apresentar uma estrutura narrativa predominantemente episódica que se assemelhe ao segundo modelo levantado por Calabrese - inspirado em "Zorro", no qual os episódios são independentes, mas há um grande objetivo a ser conquistado ao final da série. Ao passo em que a trama aproxima-se desse fim que, numa primeira instância costuma ser adiado para dar longevidade à narrativa, ela pode tornar-se mais contínua (através de arcos que preparam o terreno para a obtenção desse objetivo central), aproximando-se do modelo "Bonanza". Uma das reflexões que a autora também traz é sobre como, atualmente, o modelo "Dallas" é o mais presente no cenário das ficções seriadas televisivas estaduniden-ses. "No modelo, a lógica seriada é levada ao extremo, e ao longo dos episódios os espectadores vão sendo apresentados às mudanças nas vidas dos protagonistas e com isso a série possui um 'senso de historicidade e progressão' (NDALIANIS, 2005, p.94)" (MEIMARIDIS, 2016, p.71).

Em *Narrative complexity in contemporary american television*, Mittel (2006) cunha o termo complexidade narrativa como o tensionamento das lógicas episódicas e contínuas que se manifestam, em maior ou menor grau, em muitos seriados americanos. O autor defende que há uma tendência de esses programas mesclarem estórias autoconclusivas, que podem ser fruídas de maneira aleatória sem impedir ao telespectador o entendimento da trama daquele episódio, com arcos narrativos de curto e longo prazo, que são trabalhados como mecanismos de fidelizar a audiência e apresentar uma maior progressão histórica na narrativa. Dois exemplos levantados por ele que sintetizam muito bem essa dinâmica são os casos de "The X Files" (FOX, 1993-) e "Buffy The Vampire Slayer" (WB, 1997-2003).

Na série de ficção científica "Arquivo X", acompanhamos os agentes do FBI Fox Mulder e Dana Scully conforme eles lidam com casos "estranhos e inexplicáveis"[2]. Na trama, a cada episódio vemos os protagonistas lidando com ameaças paranormais e ufológicas que, em sua maioria, costumam ser resolvidas naquela mesma unidade episódica. Entretanto, há uma conspiração do governo que os agentes devem investigar, apresentando-se assim como um grande arco narrativo da série. Ocorre, entretanto, de essa conspiração ficar episódios a fio sem ser diretamente mencionada ou desenvolvida, apesar dos casos que são apresentados servirem de pano de fundo para o cenário maior dessa trama. Os telespectadores ocasionais de "Arquivo X" podem, ao consumir um episódio isolado da narrativa, compreender plenamente o "caso da semana", desfrutando uma trama com início, desenvolvimento e fim. A diferença para o telespectador contínuo e fidelizado, entretanto, é que este terá maior dimensão do arco narrativo da conspiração governamental, e estabelecerá maior apego emocional com os protagonistas Fox e Dana - engajando-se também na relação profissional/amorosa entre ambos, que é outro arco de longa duração trabalhado com a progressão da narrativa.

Já em "Buffy *A Caça Vampiros"*, acompanhamos a jornada da personagem-título da série ao descobrir que ela é a mais atual de uma linhagem de guerreiras com poderes místicos que carrega a responsabilidade de combater as forças sobrenaturais do mal. Na série, cada temporada apresenta um grande vilão, que irá movimentar a trama central daquele ano (constituindo-se como um arco narrativo) e cujo embate final será adiado através de pequenas batalhas e encontros passageiros entre o antagonista e os protagonistas da história. Assim, os episódios também apresentam "casos da semana" que trazem alguma entidade/força sobrenatural que costuma ser derrotada naquela mesma unidade episódica, ao passo em que a trama do antagonista principal da temporada se desenvolve aos poucos. Aqui, novamente, o telespectador casual pode fruir tramas autossuficientes ao assistir um único episódio isolado, mas os consumidores mais engajados com o programa irão desfrutar de arcos de relacionamento, o desenvolvimento do vilão principal da temporada, e a progressão da jornada da própria Buffy como uma caçadora de vampiros novata em uma guerreira mais experiente - progressão que também é realizada pelos coprotagonistas que treinam e evoluem conforme auxiliam a personagem em suas batalhas.

Em "Girls", um dos casos da série que mais exemplifica as questões debatidas por Mittell (2006) em relação à fusão entre lógicas seriadas e episódicas naquilo que o autor identifica como narrativas complexas, e o que Ndalianis (2005) defende em relação ao formato de estruturas narrativas mistas em seriados americanos é o arco de Marnie na quinta temporada e o episódio 5x06, intitulado *The Panic In Central Park*.

Na quinta temporada da narrativa, o principal arco de Marnie é seu casamento com Desi, evento que é o centro da *season premiere*[3]. Após a estreia da quinta temporada ser focada em Marnie, a personagem mal aparece nos episódios seguintes, chegando a estar totalmente ausente no segundo e quinto episódios. Nas poucas cenas em que ela aparece nos episódios 5x03 e 5x04, as questões trabalhadas são relativas ao seu relacionamento com Desi que, além de marido, é seu companheiro musical/profissional. Com *The Panic In Central Park*, entretanto, temos um acontecimento inédito na série: quase trinta minutos de tela dedicados exclusivamente à Marnie, sem nenhum envolvimento das outras protagonistas.

2 termos utilizados na sinópse da série disponível no site IMDB: https://www.imdb.com/title/tt0106179/?ref_=nv_sr_1, acessado em 02/12/2018

3 Primeiro episódio de uma temporada.

No episódio, acompanhamos a personagem conforme ela acidentalmente reencontra seu ex-namorado Charlie, que nas duas primeiras temporadas da série havia sido um personagem recorrente da narrativa - mas com o qual tanto Marnie quanto os telespectadores haviam perdido contato após o término do relacionamento. A trama episódica gira toda em torno desse reencontro, conforme assistimos Marnie e Charlie passarem um dia inteiro juntos ao passo em que rememoram suas vivências como um casal e descobrem mudanças na personalidade um do outro.

Para o telespectador casual, os elementos de uma trama com início, meio e fim estão todos lá: a estória de uma mulher que, decepcionada com seu casamento, reencontra um antigo amor e passa um dia repleto de experiências ao seu lado, que farão com que ela queira reviver o envolvimento com seu ex-amante. É representada a dúvida e hesitação do primeiro momento do reencontro, depois a euforia e o encantamento das lembranças nostálgicas, acompanhados da aventura de repentinamente cancelar todos os planos do dia para festejar e explorar diversos locais de Nova Iorque. Vemos Charlie convencendo Marnie a passar o dia com ele, levando-a para comprar um vestido, a uma festa, um restaurante, ao Central Park, e então, ao seu apartamento. Nos minutos finais do episódio, após passar a noite com Charlie e cogitar abandonar sua vida na cidade para fugir repentinamente com ele, Marnie descobre uma seringa e corda no chão do apartamento, percebendo que todas as mudanças comportamentais e físicas que o personagem apresentava vinham acompanhadas do vício em drogas. Desolada, Marnie retorna para seu apartamento e conversa com Desi, anunciando querer o término com seu marido.

Ao ser consumido de maneira isolada, *The Panic in Central Park* apresenta uma crônica sobre a euforia romântica e a desilusão do reencontro repentino entre dois ex-namorados, e as consequências que isso causa na protagonista dessa estória. A narrativa se passa num período temporal diegético de menos de 24h, e se inicia e se conclui de acordo com o momento do encontro e a situação da despedida entre Marnie e Charlie. Para o telespectador fidelizado, o episódio traz um aprofundamento psicológico de maneira não vista antes para Marnie, e há um maior engajamento emocional através do impacto que o reencontro com Charlie e o término com Desi causam, já que são relações que foram construídas e acompanhadas ao longo dos últimos anos, e sobre as quais o consumidor investido há mais tempo em "Girls" apreende nuances e reverberações que só são possíveis através da progressão histórica da série e de suas personagens e relacionamentos.

Logo, ainda que sustentando uma trama episódica sob a ótica de uma estória que é apresentada, desenvolvida e concluída no mesmo episódio (o reencontro; o personagem de Charlie não volta a aparecer na série), *The Panic In Central Park* apresenta desenvolvimentos de personagem para Marnie (reflexões e mudanças causadas pelo reencontro) e de arco narrativo (sua relação amorosa/profissional com Desi) que são essenciais para a jornada geral de Marnie e sua principal trama continua na quinta temporada. Ao mesmo tempo, o episódio movimenta apenas um arco narrativo da série, enquanto em outros casos, "Girls" (como veremos nos tópicos a seguir) chega a movimentar sete arcos em uma unidade episódica. Vemos aqui como as lógicas do modelo *serie* e *serial* podem ser tensionadas e reconfiguradas exprimindo uma complexidade narrativa (MITTEL, 2006) e como uma mesma série pode apresentar formatos narrativos mistos (NDALIANIS, 2005).

Tendo em vista essa hibridização de estórias episódicas e tramas contínuas, Barbieri (*apud* NERI, 2015) elaborou um *continuum* no qual há uma progressão em

relação à importância e ao número de arcos narrativos que classificaria as ficções seriadas televisivas, então, como os modelos Iterativo, Espiral, Quase-Saga e Saga. O modelo *Iterativo* seria aquele no qual a narrativa não sustenta nenhum arco de longa duração, consistindo basicamente de programas no formato de esquetes, como "Tá no Ar: a TV na TV" (Rede Globo, 2014-) e "Saturday Night Live" (NBC, 1975-).

O modelo *Espiral* diz respeito a séries cujo foco continua sendo tramas episódicas, porém apresentam alguns arcos de longa duração que são desenvolvidos de maneira bem gradativa. Grandes exemplos são as *sitcoms*: em "Friends" (NBC, 1994-2004) nós vemos uma estrutura episódica, que está refletida até mesmo na fórmula que o programa utiliza para nomear seus capítulos. Todos eles seguem um padrão que se inicia com "*The One With...*", "*The One Where...*", ou "*The One At…*"[4], expressões que se referem a alguma trama central que irá guiar o episódio e, na maioria das vezes, terá início, meio e fim naquela mesma unidade. Assim temos "*Aquele com o Apagão*" (1x07), "*Aquele no Qual Todos Descobrem*" (5x14) "*Aquele na Praia*" (3x25) etc. Apesar dessas estórias pontuais serem o princípio regente da estrutura narrativa, alguns arcos, maioria de relacionamento de personagens, são desenvolvidos ao longo dos anos, como o romance entre Rachel e Ross e Monica e Chandler.

Na *Quase-Saga*, continuamos tendo unidades episódicas com tramas autossuficientes, entretanto, o princípio regente está nos arcos narrativos mais longos, cuja importância sobressai à das estórias isoladas. Esse modelo é de mais difícil explanação, pois, sob a nossa percepção, a *Quase-Saga* seria um caminho para o qual uma narrativa primordialmente *Espiral* seguiria ao passo de sua progressão e sua incorporação de um número maior de tramas contínuas e arcos narrativos mais longos (sendo uma possibilidade de transição entre esses modelos, mas não uma condição evolutiva obrigatória para toda narrativa *Espiral*). Assim, a maioria dos exemplos de Quase-Saga que conseguimos levantar são de séries que transitam entre este e outros modelos. Abaixo, dois exemplos para ilustrar nossa linha de pensamento.

O primeiro é a supracitada "Buffy *A Caça Vampiros*". Como discorremos, na série, nós acompanhamos Buffy conforme ela luta, a cada episódio, contra demônios, vampiros, monstros, lobisomens e toda sorte de ameaça sobrenatural. Esses embates pontuais, com "casos da semana" sendo apresentados e resolvidos numa mesma unidade episódica, aproximam a série, em sua primeira temporada, do modelo *Espiral* elaborado por Babieri. Apesar de ter um grande vilão cujo embate irá permear vários episódios da primeira temporada, desenvolvendo-se como um arco narrativo, as ameaças sobrenaturais isoladas são bem mais recorrentes do que o antagonista principal, que aparece em poucas cenas isoladas configurando assim pequenas movimentações em um arco que se move de forma bem gradativa. Temos então uma estrutura narrativa de *series*, bem episódica, que pode ser consumida casualmente sem apresentar empecilhos para o entendimento da trama.

Na sexta temporada, veremos que a quantidade de arcos que Buffy incorpora aumenta bastante, devido a diversos fatores como a expansão do universo mitológico da série e o desenvolvimento e aprofundamento psicológico das personagens, que apresentam diversas mudanças (tanto a níveis de performance de poderes físicos e místicos quanto a níveis de caracterização). Se na primeira temporada Buffy focava em casos semanais conforme os telespectadores, aos poucos, conheciam as personagens e a mitologia da série, conforme as temporadas avançam, cada vez mais tramas contínuas múltiplas são incorporadas, e a importância destas cresce de forma que o telespectador casual muitas vezes não conseguirá fruir uma unidade episódica

4 "Aquele Com…", "Aquele Em Que" e "Aquele no/na…", respectivamente [tradução nossa].

sem ter um conhecimento prévio do universo diegético e da progressão histórica da série. Enxergamos então, como ela transita de uma dinâmica *Espiral* para uma *Quase-Saga*.

Vemos o mesmo tipo de movimentação em "The Good Wife" (CBS, 2009-2016). A série se inicia com a advogada Alicia Florrick, depois de anos afastada de seu ofício para se dedicar a cuidar de sua casa e seus filhos, se ver tendo que voltar a trabalhar após seu marido ser preso por conta de um escândalo político. Assim, acompanhamos toda semana um caso judicial diferente, que a protagonista e seus parceiros advogados devem se empenhar para resolver naquela mesma unidade episódica. Ao mesmo tempo, pequenos arcos de relacionamento e a investigação do escândalo político de seu marido são gradativamente desenvolvidos.

Se avançarmos cinco anos na narrativa, temos um cenário diferente: Alicia está se candidatando a um cargo político, o que a afasta das salas de tribunal, resolvendo casos diferentes toda semana, e a coloca em uma jornada mais contínua, de campanha e eleição política. Em vários episódios da sexta temporada nós não temos nenhum caso judicial a ser resolvido, e, ao lado da eleição política de Alicia, temos o arco do julgamento e da prisão de um coprotagonista da história, tramas que são trabalhadas em quase todos os episódios e dominam a narrativa. Assim, a predominância episódica é destituída em prol de tramas mais contínuas, e enxergamos uma transição do *Espiral* à *Quase-Saga*.

Já a Saga diz respeito a narrativas que apresentam múltiplas tramas contínuas e episódios com um grande nível de dependência um do outro, que quase nunca apresentam estórias autossuficientes que possam ser fruídas de maneira satisfatória sem um domínio de acontecimentos prévios e um contexto histórico da narrativa. Exemplo bem famoso é "Game of Thrones" (HBO, 2011-19), série fantasiosa cuja trama gira em torno de embates sociopolíticos entre várias famílias, continentes e tribos em guerra pelo trono de Westeros. "Breaking Bad" (AMC, 2008-13) é outro exemplo.

Como iremos explanar nos próximos tópicos, enxergamos em "Girls" uma transição do modelo *Espiral* (em sua primeira temporada) para *Quase-Saga* (na quarta temporada). Nosso principal interesse aqui é investigar como essa movimentação da estrutura narrativa está intrinsecamente relacionada aos tensionamentos do drama e da comédia na série – o que também se conecta à jornada de Hannah, como exploramos em trabalho anterior (PINHO, 2017). Como vimos, as imbricações e os embates entre a disforia e a euforia (dinâmica que enxergamos como intrínseca às dramédias) impactam diretamente a tipificação cômica (BERGSON, 1983; JAUSS 2008) e a jornada do herói (CAMPBELL, 1949; VOGLER, 2006) de Hannah.

Primeira Temporada: *All Adventurous Women Do* – euforia, aventuras e unidades episódicas

Em sua primeira temporada, "Girls" tem uma estrutura predominantemente episódica. Ao apresentar suas protagonistas ao público e mostrá-las vivenciando diversas situações inusitadas, os episódios geralmente apresentam tramas centrais que se esgotam naquela mesma unidade, sem ter continuidade – uma viagem, uma festa, uma consulta numa clínica médica, dentre outros eventos que movimentam a trama central do episódio. Desde seu primeiro ano, podemos perceber na série características de uma *nova comédia* (SAVORELLI, 2010) como multiplicidade de cenários e arcos narrativos de relacionamento de personagens, assim como já temos certa hibridização

de elementos de narrativa *series* e *serial*, exprimindo uma complexidade narrativa (MITTEL, 2006). Para exemplificar esses elementos, analisaremos o sétimo episódio da primeira temporada.

Em *Welcome to Bushwick a.k.a. The Crackcident*, vemos as quatro protagonistas da série indo a uma festa, em um cenário diferente das locações fixas da série – basicamente três apartamentos: um de Hannah e Marnie; o de Adam, namorado de Hannah; e o de Jessa e Shoshanna. Todo o episódio se passa no galpão onde ocorre a festa e seus arredores, com a narrativa focada em um evento que tem início, meio e fim nessa mesma unidade episódica. Entretanto, ao colocar todas as protagonistas e os personagens secundários da trama se encontrando acidentalmente na festa, percebemos que há uma movimentação em relação a arcos narrativos de todas as quatros personagens principais. Hannah encontra Adam na festa e, após uma discussão, acaba oficializando seu namoro com ele – o relacionamento dos dois é, ao lado da procura por sucesso profissional e estabilidade financeira, o principal arco narrativo da protagonista na primeira temporada. Jessa recebe *sms* de um número anônimo chamando-a para sair e o convida para a festa, sem saber que esse estranho era seu chefe. Marnie encontra seu ex-namorado e descobre que ele tem uma nova namorada. Shoshanna conhece Ray, homem com o qual ela futuramente, nessa mesma temporada, irá perder a virgindade, e iniciar um relacionamento na segunda temporada. Arcos narrativos de todas as personagens evoluíram (Hannah e seu relacionamento com Adam; Jessa, seu emprego e sua relação com seus chefes; Marnie e seu namoro de longa que chega ao fim; Shoshanna e sua busca pela perda de virgindade) embora não tenham se encerrado, apenas avançado.

O cenário da festa serviu de pano de fundo para todos esses acontecimentos; sua principal função foi estabelecer um evento importante no qual todas as personagens presentes em núcleos relativamente diferentes da narrativa se cruzassem. Um evento no qual embora tenham acontecido várias situações que viriam a definir o rumo das personagens, elas se deram de maneiras hilárias e inusitadas, aferindo efeito cômico. Logo, apesar de todas essas movimentações em arcos narrativos longos, o que predominou no episódio foi a festa, trazendo situações como o "acidente de crack" mencionado no título do capítulo, que mostra Shoshanna (a mais nova, inocente e peculiar do grupo) acidentalmente fumando crack e ficando intensamente alterada – estado que a leva a, dentre outras condutas caricatas e inesperadas, beijar intensamente Ray ao conhecê-lo, evento que irá culminar no relacionamento amoroso dos dois mais adiante. Apesar de todas essas contribuições a esses arcos narrativos de relacionamento entre personagens, *Welcome to Bushwick a.k.a. The Crackcident* apresenta uma trama que poderia ser consumida pelo telespectador ocasional sem que este se prejudicasse em relação ao entendimento da história e de seus acontecimentos, já que todas as tramas supracitadas são movimentadas em pequenas cenas, com o evento social e o acidente do crack se configurando como, de fato, os eventos principais da unidade episódica. A diferença é que o telespectador que acompanha a série cadenciadamente terá uma noção maior do impacto que determinados acontecimentos narrativos significam para as personagens. Essa estratégia de auxiliar lógicas e prazeres distintos para a fruição da audiência "descompromissada" e para a fidelizada é uma das características apontadas por Mittel (2006) ao discorrer sobre as narrativas complexas. Vemos neste exemplo também a manutenção e imbricação de elementos episódicos e serializados.

Dois parágrafos acima, sintetizamos os arcos que a primeira temporada de

"Girls" apresenta, trazemos aqui uma tabela que ilustra a movimentação desses arcos ao longo de cada episódio da temporada. Por movimentação, entendemos ações que ocorrem no universo diegético da narrativa que trazem impactos (grandes ou pequenos) para a progressão das referidas tramas contínuas.

Figura 1 - Esquema de arcos narrativos da primeira temporada de "Girls" e suas movimentações ao longo dos episódios

1a Temporada	Episódio I	Episódio II	Episódio III	Episódio IV	Episódio V	Episódio VI	Episódio VII	Episódio VIII	Episódio IX	Episódio X
Hannah + Adam (Relação)										
Emprego Hannah (Dinheiro)										
Marnie + Charlie (Relação)										
Virgindade Shoshanna										FIM
Jessa, Emprego e Patrões									FIM	
Total de Arcos Movimentados	3	4	2	5	3	0	4	1	2	3

Fonte: elaboração nossa.

Como podemos perceber, os arcos do relacionamento amoroso de Hannah com Adam e de Marine com Charlie foram as tramas contínuas mais movimentadas ao longo da primeira temporada, com 7 de 10 episódios abordando esses romances. Outra questão que vale destaque é o fato de o 6° episódio não movimentar arco nenhum. Nele, acompanhamos Hannah fazendo uma visita à casa de seus pais em sua cidade natal, isolando a personagem das outras coprotagonistas, que não apresentam tramas nesse episódio. Apesar de não movimentar nenhum dos arcos da temporada, ao descobrirmos mais sobre o passado de Hannah e sua dinâmica com seus pais, obtemos uma noção mais aprofundada da história e do psicológico da personagem. Assim, a narrativa apresenta-se de forma bem episódica ao abordar uma trama com início, meio e fim (a visita de Hannah aos seus pais), mas, ao mesmo tempo, traz um impacto significativo para a construção de personagem da protagonista. Isso exprime como as séries podem se beneficiar através de elementos da narrativa complexa e ao explorar diferentes estruturas quanto às categorias de *series* e *serial*, com episódios que transitam no *continuum* dessas duas tendências, ora se aproximando a uma estrutura de estórias mais isoladas, ora apresentando uma lógica mais contínua.

Como apresentamos anteriormente, enxergamos que nessa primeira temporada a narrativa se assemelha ao modelo *Espiral* proposto por Babieri (*apud* NERI, 2015) pois, apesar de ela sustentar cinco arcos narrativos de longa duração, a predominância das unidades episódicas continua sendo em tramas pontuais e autossuficientes, como a exemplificada pelo episódio 1x07 *Welcome to Bushwick a.k.a. The Crackcident*. Acreditamos que esse caráter mais episódico da série neste primeiro momento vem acompanhado também de uma predominância da euforia na narrativa, e vamos analisar o episódio 1x03 - *All Adventurous Women Do* para ilustrar nosso argumento.

O terceiro episódio de "Girls" gira em torno da descoberta de Hannah em relação à personagem ter a doença sexualmente transmissível HPV. Ao confrontar Adam e perceber que não havia sido ele a transmitir a doença, Hannah procura então seu ex-namorado que, após anos sem encontrar, a personagem descobre ter se assumido gay. No calor do momento, ao Elijah contar para Hannah sobre sua sexualidade, ambos discutem, com a protagonista acusando-o de tê-la enganado durante o tempo todo em que estiveram juntos. Após esse reencontro que tomou rumos inesperados para Hannah, na cena seguinte vemos a personagem em seu quarto, escrevendo um *tweet* sobre a experiência que acabara de ter. Em um primeiro momento, ao som da melancólica *"Get Well Soon"*, de Sarabeth Tucek, a personagem aparece com o semblante triste e

escreve as afirmações: "Você perde um pouco e perde mais um pouco"; "Minha vida tem sido uma mentira, meu ex-namorado namora um homem".

Após refletir, a personagem apaga as frases e a canção é substituída pela balada pop "*Dancing On My Own*", da cantora *Robyn*. Hannah, fazendo menção a um diálogo que tivera mais cedo com Shoshanna, escreve em seu twitter: "*All adventurous women do.*". A frase, que em tradução livre significa "Todas as mulheres aventureiras têm", refere-se ao lema que Jessa adota em relação ao HPV: todas as mulheres libertas sexualmente têm a doença, então, contraí-la não deveria ser um motivo de vergonha.

Após *tweetar* a frase que dá título ao episódio, Hannah levanta-se de sua cama e começa a dançar ao som de "*Dancing On My Own*". Quando Marnie chega em casa, encontrando sua amiga nessa situação, Hannah lhe conta que seu ex-namorado é gay, e Marnie reage rindo e falando que isso é engraçado, pois Elijah de fato parecia ser homossexual. Ao comentário de Marnie, Hannah responde: "Engraçado é uma boa definição. Eu diria ferrado, ou triste". A personagem então ri, concorda com o fato de seu ex já transparecer isso desde a época em que eles estavam namorando e o episódio se encerra com as duas dançando eufóricas ao som da música *pop*.

O que o episódio e as cenas analisadas nos mostram é a maneira como "Girls" tratava predominantemente a disforia em suas primeiras temporadas. Ao discorrer sobre as *sitcoms*, Savorelli (2010) diz que um dos princípios do formato de comédia mais reproduzido na televisão estadunidense é a negação de emoções disfóricas. Isso pode ocorrer de várias maneiras, e uma delas é o tratamento eufórico que as séries de comédia dão a questões que seriam hegemonicamente lidas como tristes, aborrecidas, desprazerosas etc. Esse tratamento pode ser dado através da ironia, de quebras de expectativas, humor ácido, dentre outros mecanismos. No episódio que acabamos de analisar, vemos isso acontecendo: o foco da trama era a contração de uma doença sexualmente transmissível e um desagradável reencontro com um ex-namorado que se descobrira gay. Doenças e discussões de relacionamentos passados costumam ser temas disfóricos, mas "Girls", ao tratar dessas situações com uma ótica despreocupada e irreverente, acaba trazendo euforia através dessas questões: o HPV é encarado como um símbolo de mulheres aventureiras e sexualmente libertas, e as discussões e descobertas de Hannah com Elijah viram motivo de divertimento e risada entre a protagonista e sua amiga.

Percebemos, na maneira como a série tem de tratar temas hegemonicamente disfóricos sob uma ótica eufórica, o estabelecimento de uma liturgia (DA ROS, 2010) da narrativa, que apresenta uma diegese na qual a disforia não costuma ser profundamente abordada. Nesse conceito, a liturgia é encarada como uma reiteração de situações-padrão, repetidas e apreciadas a nível de adquirirem uma dimensão ritualística. A liturgia é então construída através desde pequenos hábitos recorrentes de determinados personagens (por exemplo, a fala "*how you doin'*?" do personagem Joey, da série "Friends") até situações-chave mais proeminentes (como as reuniões dos 6 amigos da série no café *Central Park*). Nas séries cômicas, a liturgia é exatamente o que afere a comicidade à narrativa: é ao esperarmos de determinados personagens que eles realizem o mesmo tipo de ação – muitas vezes desviantes ou absurdas - que, vê-los realizando-as repetidamente nos desperta o riso, através de expectativas que adquirimos em relação ao universo diegético da narrativa que nos são correspondidas. Já no drama, a liturgia tem um efeito contrário: ela geralmente procura ser quebrada, para, então, aferir um efeito dramático, causando disforia. Exemplos são acontecimentos como morte de personagens recorrentes, término de re-

lacionamentos, demissão do emprego, mudança de cidade - todas são situações nas quais a "ordem" do universo da protagonista irá sofrer grandes alterações, seja através da ausência de alguma pessoa importante ou mudanças radicais nos ambientes e cenários do cotidiano. Nas dramédias, a liturgia carrega então esse papel mútuo e paradoxal: por vezes ela é reiterada para aferir comicidade, por outras, rompida, desencadeando sentimentos mais disfóricos. Há então uma "dialética de expectativas confirmadas (comédia) e não confirmadas (drama)" (id., p.75).

Em um primeiro momento, o que predomina em "Girls" são as aventuras e desventuras de Hannah, Marnie, Jessa e Shoshanna ao tentarem adequar-se à vida adulta ao passo em que exploram lugares, eventos e relacionamentos na cidade de Nova Iorque. Conforme a trama avança, entretanto, para progredir em sua jornada, Hannah deve evoluir. Para isso, como discutimos em "*Dramédia e Jornada do "Herói": Uma Análise da Construção da Protagonista Hannah na Série Girls*" (PINHO, 2017), a personagem deve passar por uma atenuação em sua tipificação cômica - o que vem acompanhado de disrupções litúrgicas e falhas, disforias, reflexões, a predominância de uma carga mais dramática e, consequentemente, uma estrutura narrativa mais serializada, sustentando um número maior de arcos protagonizados pela personagem.

Quarta Temporada: *Sit-In* – mudanças, falhas, disforias e arcos de evolução

O quarto ano de "Girls" traz consigo a maior carga de disforia que a série havia apresentado até então, e aqui vamos explorar como isso veio acompanhado de uma estrutura narrativa mais *serial* (contínua). Antes disso, entretanto, da mesma maneira como no tópico anterior analisamos o episódio *All Adventurous Women Do* e a forma como ele, de certa maneira, simboliza o tratamento que a primeira temporada dava a questões que poderiam ser tratadas com disforia, aqui vamos empenhar uma análise do episódio 4x05 - *Sit In*, e a forma como este exemplifica a expansão da carga dramática que ocorre na quarta temporada da série.

O episódio se inicia exatamente na mesma cena com que o capítulo anterior havia encerrado: com Hannah regressando de Iowa a seu apartamento em Nova Iorque, descobrindo que Adam estava namorando outra mulher. Assistimos a personagem perplexa ao encontrar seu apartamento diferente da maneira como o havia deixado, sem nenhum de seus pertences lá, e sem conseguir processar o novo relacionamento de Adam. Após discutir com seu ex-namorado, a personagem resolve entrar em seu antigo quarto e deitar-se em sua cama, recusando-se a sair de lá. Ao longo do episódio, vemos diversos personagens revezando turnos para fazer companhia a Hannah, conversar com ela, tentando ajudá-la a processar o choque de suas descobertas.

De início, o que prevalece nessas interações entre Hannah e as personagens é um tom cômico despertado exatamente através da tipificação cômica da personagem, que a faz agir como criança em situações complicadas que exigem maior maturidade. A primeira a chegar no apartamento e ir conversar com Hannah é Shoshanna, que a protagonista, após um breve diálogo, expulsa do quarto com pequenos chutes. Em seguida, Jessa chega, e, ao descobrir que foi ela que apresentou Adam à sua atual namorada, Hannah lhe dá um tapa na cabeça, o que inicia uma discussão entre as duas, que termina com Hannah se escondendo debaixo de sua colcha, fazendo o sinal do dedo do meio para a amiga. Após dormir e acordar novamente, Hannah é recebida pela irmã de Adam e seu marido, que tentam abraçar e consolar a personagem, que

recebe o carinho e o contato destes com aparente desconforto e desagrado. Assim, na primeira metade do episódio, vemos Hannah tendo interações sociais falhas – segundo Bergson (1983), a insociabilidade é um dos traços fundamentais do tipo cômico – com amigos e conhecidos, na qual a imaturidade da personagem e sua maneira de lidar com disforia e situações difíceis faz prevalecer um tom cômico, que nos leva a rir de suas reações com as personagens ao seu redor.

Com a progressão do episódio, entretanto, vemos Hannah começando a processar melhor as notícias, tendo interações e diálogos mais emotivos com Ray e Marnie, nos quais a personagem demonstra de forma mais vulnerável seus sentimentos perante a situação que estava vivendo. Percebemos como, nesses momentos, os aspectos da tipificação da personagem tornam-se mais atenuados, o que lhe permite agir de maneiras distintas em comparação às suas reações anteriores.

Na penúltima cena do episódio, Hannah e Adam finalmente têm um diálogo mais estável e desenvolvido quanto à relação e o rompimento. Assistimos Hannah chorando enquanto Adam discorre sobre a dinâmica desgastada do relacionamento, que já estava ruim antes mesmo de a personagem ir para Iowa. Nesse momento, ao ver a personagem em seu estado até então mais vulnerável durante a série e nos depararmos com a disrupção litúrgica (DA ROS, 2010) de um relacionamento no qual não só as personagens, mas também nós, telespectadores, estávamos acostumados e investidos há anos, somos levados a nos compadecermos de Hannah, o que altera o nosso posicionamento em relação ao espectro das empatias fundamentado por Jauss (2005): se em um momento anterior estávamos rindo *de* Hannah, agora estamos compartilhando da disforia *com* Hannah. Essa interação tensiona o status da personagem como um tipo cômico (BERGSON, 1983) e sua classificação de não heroína (JAUSS, 2005), que podíamos enxergar nela até este ponto da série (PINHO, 2017). Na cena final do episódio, vemos Hannah desolada dormindo em meio a seus pertences no galpão onde Adam os havia deixado, conforme a música acústica de tom melancólico "*Shiver*", da artista Lucy Rose, toca ao fundo, com suas letras narrando o término de um relacionamento em sintonia com a temática e o tom do episódio.

Essa movimentação que podemos enxergar em *Sit-In*, de uma ótica mais cômica cedendo espaço para abordagens mais disfóricas, ocorre na diegese da narrativa ao longo de todo o quarto ano. Muito disso se deve ao fato de diversas disrupções ocorrerem na vida de Hannah. Como veremos na tabela a seguir, a quarta temporada constrói cinco arcos narrativos para a personagem. Destes, três denotam carga dramática. Um deles é o término do relacionamento da personagem com Adam, já discorrido. Outro é a sua falha no programa de pós-graduação em Iowa, que leva a personagem a se mudar de cidade, se distanciar temporariamente de suas amigas e, eventualmente, se frustrar e desistir desta empreitada. O terceiro surge mais para o final da temporada, e é abordado nos últimos três episódios: a revelação de que o pai de Hannah é gay e as mudanças e reações que tal notícia causará na família. Um término de namoro, uma mudança de cidade e investimento profissional frustrados, e a possibilidade do divórcio de seus pais. Três situações difíceis, que reverberam impactos a longo prazo (consequentemente formando arcos narrativos) e se opõem à euforia. Vamos analisar agora a tabela de arcos narrativos da quarta temporada:

Figura 2 - Esquema de arcos narrativos da quarta temporada de "Girls" e suas movimentações ao longo dos episódios

4a Temporada	Episódio I	Episódio II	Episódio III	Episódio IV	Episódio V	Episódio VI	Episódio VII	Episódio VIII	Episódio IX	Episódio X
Pós-Graduação de Hannah em Iowa	INÍCIO			FIM						
Hannah + Adam (Relação)										FIM
Hannah Professora						INÍCIO				
Hannah + Fran (Relação)							INÍCIO			
Sexualidade Pai de Hannah								INÍCIO		
Marnie + Desi (Relação e Música)										
Shoshanna Desemprego			INÍCIO							FIM
Campanha Política Ray				INÍCIO						FIM
Adam + Mimi-Rose (Relação)				INÍCIO					FIM	
Jessa + Ace (Relação)							INÍCIO		FIM	
Total de Arcos Movimentados	3	1	3	6	2	5	5	6	7	6

Fonte: elaboração nossa.

O primeiro aspecto que chama atenção é o fato de, em comparação com a primeira temporada, a quarta apresentar o dobro de arcos narrativos (5 vs. 10). Outra questão importante é o fato de Hannah protagonizar cinco dessas estórias, em contraste com as duas tramas contínuas que a personagem sustentava no primeiro ano.

O arco principal de Marnie é o mesmo sobre o qual versamos ao discorrer sobre o episódio *The Panic In Central Park*: sua relação amorosa e profissional com Desi, o que envolve a progressão de sua carreira como artista musical. Shoshanna desenvolve uma jornada que inicia a partir de sua formatura na faculdade e a procura um emprego (que, em uma de suas entrevistas de emprego, a levará a ser entrevistada por um homem que virá a ser seu namorado, arco que aqui resolvemos não diferenciar da trama do desemprego da personagem por ser bem inicial e pouco movimentado na 4ª temporada, adquirindo mais espaço e peso na temporada seguinte). Nesse ano, vemos também Ray, que no início da série configurava como um personagem secundário, adquirindo mais espaço e destaque, desenvolvendo uma trama contínua própria que diz respeito à sua campanha política. Já os arcos de Adam e Jessa estão intrinsecamente conectados e relacionam-se também com um dos principais arcos de Hannah: seu término com Adam. De certa forma, o relacionamento de Adam e Mimi-Rose estabelece uma relação causal com o término do namoro da protagonista: ao ir para Iowa, Hannah ainda estava namorando Adam que, no tempo em que esta passou fora, acabou conhecendo e iniciando uma relação amorosa com Mimi-Rose. Ao mesmo tempo, Jessa apresenta Mimi-Rose a Adam pois ela própria tem interesse em namorar Ace, o ex de Mimi. Como está ilustrado na tabela, tanto o arco *Adam + Mimi-Rose* quanto *Jessa + Ace* terminam no 9° episódio, e isso ocorre de maneira interligada: em um evento que junta as 4 personagens, Ace e Mimi-Rose admitem ainda ter sentimentos um pelo outro, terminando seus respectivos relacionamentos com Jessa e Adam.

Uma das questões que enxergamos então como indício da maior serialização na quarta temporada é esse entrelaçamento de tramas e subtramas que se conectam e estabelecem dependência e causalidade. Isso evidencia não só uma maior complexidade narrativa, como também uma trama mais contínua, que denota uma progressão histórica e demanda mais conhecimento prévio dos telespectadores para que eles possam fruir e compreender as estórias. Assim, ao decorrer da temporada, vemos episódios que movimentam 5, 6 e até mesmo 7 arcos. Ao lado disso, percebemos que a maioria dos capítulos não apresentam mais tramas episódicas e autossuficientes como as que explanamos na análise da primeira temporada, mas sim um fluxo contínuo de ações que se conectam às jornadas, embates e objetivos mais amplos das personagens - principalmente de Hannah que apresenta mudanças significativas em sua Jornada do Herói nesse quarto ano (PINHO, 2017).

Seguindo nossa observação quanto às tramas e arcos interconectados, vamos refletir mais um pouco sobre a jornada de Hannah ao longo da quarta temporada. O

primeiro grande arco da personagem que é apresentado é o do programa de pós-graduação em Iowa. Como vimos anteriormente (PINHO, 2017), Hannah, por não conseguir se adaptar à realidade nova e através de empecilhos que estão ligados à sua tipificação cômica (BERGSON, 1983) de não heroína (JAUSS, 2008), falha nessa empreitada, e retorna para Nova Iorque ao final do quarto capítulo, dando fim a esse arco que foi questão principal dos 4 primeiros episódios da temporada, chegando a sustentar um episódio inteiro dedicado apenas a essa trama (4x02).

O segundo grande arco narrativo de Hannah é o seu término com Adam. Esses 2 primeiros arcos são grandes disforias que, através de seus processamentos, reverberam em novas euforias: sua carreira como professora e seu relacionamento amoroso com Fran. Percebemos então, como o arco de Hannah se tornar professora está diretamente ligado à sua falha em Iowa e a desistência de seguir a carreira de escritora. Por sua vez, o arco do seu relacionamento com Fran está ao mesmo tempo conectado à jornada da protagonista como professora (já que eles se conhecem na escola que Hannah trabalha) e ao seu término com Adam. Assim, dos 5 arcos que a quarta temporada apresenta na jornada de Hannah, 4 estão interligados, e essa dinâmica denota a estrutura mais serializada que a narrativa passa a apresentar.

Considerações Finais

Resgatando discussões de Neri (2015), enxergamos aqui o que a autora defende em relação ao nível de serialização das narrativas cômicas (nesse caso, aplicando-se a uma dramédia), estar diretamente ligado ao grau de tipificação cômica da protagonista da narrativa. "Girls", ao apresentar diversas disrupções litúrgicas (DA ROS, 2010) em sua quarta temporada, denotando uma maior carga dramática na narrativa, nos leva a nos compadecermos de Hannah, que, através do processamento de disforias, é capaz de refletir e evoluir, realizando novos passos em sua jornada. A personagem, então, passa a se assemelhar mais à heroína cômica do que à não heroína (JAUSS, 2005), através da atenuação de sua tipificação cômica (BERGSON, 1983). Todas essas mudanças relacionam-se com acontecimentos na vida de Hannah que configuram arcos narrativos mais longos e, nesse caso, entrelaçados. O reflexo, então, é uma maior serialização da narrativa, que de início se aproxia mais do formato *series*, e depois incorpora mais elementos de uma lógica *serial*. Percebemos como todos esses elementos estão conectados – e como a hibridização da dramédia quanto à predominância do cômico ou da carga dramática contribui para essas dinâmicas.

Assim, aplicando o conceito dos modelos narrativos de Barbieri (*apud* NERI, 2015), podemos perceber como "Girls" transita de uma narrativa *Espiral* para uma *Quase-Saga*, e como isso está ligado ao tom da narrativa, que de início apresenta aventuras mais isoladas e cômicas e, com a progressão histórica das personagens e suas jornadas, passa a incorporar tramas mais contínuas, que são desenvolvidas por elementos disfóricos, denotando um aumento de carga dramática na série.

O foco da análise deste trabalho consistiu na primeira e na quarta temporadas da série, sobretudo, pois um artigo e suas limitações de corpus não dariam conta de uma análise detalhada de todas as seis temporadas de "Girls", e enxergamos na quarta temporada o momento em que se exprimem diversas (já discorridas) transições. Entretanto, acreditamos que a partir da quarta temporada em diante, "Girls"

mantém seu caráter mais serializado e continua abordando mais disforias em relação aos primeiros anos da narrativa, o que influi nos passos que Hannah dá em sua jornada no encerramento da série. Apontamos também que "ficções seriadas televisivas de dramédia têm suas especificidades, que são passíveis de análises mais específicas e aprofundadas para melhor compreensão das mesmas" (PINHO, 2018), como sua sintaxe característica, repleta de tensionamentos e imbricações. A análise aqui apreendida de uma série do gênero buscou explicitar suas especificidades narrativas e dar um passo em direção à melhor compreensão das mesmas.

Referências

BERGSON, Henri. O riso: ensaio sobre a significação do cômico. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983.

CAMPBELL, Joseph. The Hero With a Thousand Faces. Princeton: Princeton University Press, 1949

DA ROS, G. TV Dramedy and the Double-sided liturgy of Gilmore Girls. In: DIFFRIENT, D.; LAVERY, D. (orgs.) Screwball television-critical perspectives on Gilmore Girls, 2010.

JAUSS, Hans Robert. On why the comic hero amuses. In: Aesthetic experience and literary hermeneutics. Mineapolis: University of Minnesota Press, 2008. pp.189-220.

MEIMARIDIS, Melina. Dissecando a Estrutura Narrativa dos Seriados Médicos Americanos. Dissertação de Mestrado. Niterói: PPGCOM, Universidade Federal Fluminense, 2017.

MITTEL, Jason. Narrative complexity in contemporary american television. In: The Velvet Light Trap, n. 58, 2006. pp. 29-40.

NDALIANIS, A. Television and the neo-baroque. In HAMMOND, M; MAZDON, L (Ed). The Contemporary television series. Edinburgh University Press, p. 83-101, 2005.

NEWMAN, Michael Z. From beats to arcs: Toward a poetics of television narrative. The Velvet Light Trap, v. 58, n. 1, p. 16-28, 2006.

NERI, Jéssica. Mais complexo ou menos cômico? A complexidade narrativa aplicada à criação de personagens nas novas sitcoms. João Pessoa: Revista Culturas Midiáticas, v. 8, n. 2, 2015.

NERI, Jéssica. Para onde vai o Herói Cômico?: Estratégias de Construção da Trajetória do Herói no Serial Cômico Televisivo. Tese de Doutorado. Niterói: PPGCOM, Universidade Federal Fluminense, 2017.

PINHO, João Pedro. Dramédia e Jornada do "Herói": Uma Análise da Construção da Protagonista Hannah na Série Girls. TeleVisões I, Anais. Rio de Janeiro, 2017.

PINHO, João Pedro. Semi-autobiografia, marcas autorais, estética e visão realista em séries cômicas aclamadas pela crítica: Uma análise de Better Things e Master of None. Comunicon: III Encontro de GTs de Graduação, Anais. São Paulo, 2018.

PINHO, João Pedro. A Dramédia em Girls: da euforia à disforia, do episódico ao serializado. Monografia de Estudos de Mídia. Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2018.

SAVORELLI, Antonio. Beyond sitcom: new directions in American television comedy. McFarland, 2010.

SMITH, Greg M. A case of Cold Feet: serial narration and the character arc. Journal of British Cinema and Television, v. 3, n. 1, p. 82-94, 2006.

VOGLER, Christopher. A jornada do escritor. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

A forma do tempo na narrativa do filme "Antes da Chuva"

ERIKA SAVERNINI[1]

Resumo: A narrativa do filme "Antes da Chuva" ("Before the rain", Pred dozhdot, Macedônia, França, Reino Unido, 1994), dirigido e roteirizado por Milcho Manchevski, é dividida em três partes, chamadas Words, Faces e Pictures. As histórias se passam entre a Macedônia (nos Balcãs) e Londres, nas quais o amor está sempre ameaçado pela violência latente que irrompe inopinadamente. No roteiro original do filme (prévio à filmagem), já encontramos a estruturação dos episódios de forma que, ao final, não é possível ordenar cronologicamente os acontecimentos, resultando num tempo que transcorre sem transcorrer: tudo se passa nesse instante, potente, antes da chuva. No segundo episódio, pichado no muro, lemos o fundamento filosófico e formal do filme "O tempo nunca morre. O círculo não é redondo"; no roteiro, a repetição da estrutura na forma fílmica se dá também na descrição de imagens circulares recorrentes em todo o filme. Aproximamos essa forma aos escritos sobre o Eterno Retorno, de Nietszche (1999), bem como ao conceito de signo logopático que Cabrera (2015) propõe ser a forma do cinema pensar (concomitantemente, agem logos e pathos) e o roteiro como forma, não fórmula, como defende Robert Mckee (2007). Fundamentada nessa base teórico-prática da narratologia e da roteirização, nossa análise adotará o procedimento de estudo da estrutura do roteiro do filme, apontando os acontecimentos, as imagens e sons que criam essa trama temporal, destacaremos como o que já está previsto, mas não realizado no roteiro, é reforçado pela forma fílmica final.

Palavras-chave: Forma Fílmica; Narrativa como Forma; Signo logopático; Antes da Chuva; Eterno Retorno.

Abstract: *The narrative of the movie "Before the Rain" ("Before the rain", Pred dozhdot, Macedonia, France, United Kingdom, 1994), directed and scripted by Milcho Manchevski, is divided into three parts, called Words, Faces and Pictures. The stories take place between Macedonia (in the Balkans) and London, where love is always threatened by the latent violence that erupts unexpectedly. Already in the original script of the film (prior to filming), we find the structuring of the episodes so that, in the end, it is not possible to chronologically order the events, resulting in a time that passes without passing: everything happens at this moment,*

1 Doutora e mestre em Artes – Cinema (EBA-UFMG). Professora Adjunto IV (UFJF), coordenadora do curso de Rádio, TV e Internet, coordenadora do projeto de extensão Cineclube Lumière e cia. Membro da Red Iberoamericana de Narrativas Audiovisuales (RedINAV), líder do grupo de pesquisa Estética e Pensamento Cinematográfico (FACOM-UFJF, CNPq). Autora do livro Índices de um cinema de poesia (Editora UFMG). E-mail: erika.savernini@ufjf.edu.br

powerful, before the rain. In the second episode, carved in the wall, we read the philosophical and formal foundation of the movie "Time never dies. The circle is not round". In the script, the repetition of the structure in the film form also occurs in the description of recurring circular images throughout the film. We approximate this form to the writings on Nietszche's Eternal Return (1999), as well as to the concept of logopathic sign that Cabrera (2015) proposes to be the form of cinema thinking (concomitantly, logos and pathos) and script as form, not formula. , as argued by Robert Mckee (2007). Based on this theoretical-practical basis of narratology and scriptwriting, our analysis adopts the procedure of studying the structure of the script of the film, pointing out the events, images and sounds that create this temporal plot, as well as what is already foreseen in the script, but not performed, is reinforced by the final film form.

Key words: *Film form; Narrative as Form; Logopathic sign; Before the rain; Eternal Return.*

Introdução

A narrativa como forma e o roteiro como processo criativo de dar forma à história e às ideias fundamentam nossa proposta de análise do filme "Antes da Chuva"" (Before the rain", Pred dozhdot, Macedônia, França, Reino Unido, 1994), dirigido e roteirizado por Milcho Manchevski. Segundo Bordwell e Thompson (2013, p.109), "Os artistas projetam seus trabalhos – dão forma a eles – para que possamos ter uma experiência estruturada." Daí, os autores concluem quanto à importância da forma em qualquer expressão artística. A forma artística é um sistema, "[...] não uma mistura aleatória, nós relacionamos ativamente os elementos de cada conjunto uns com os outros" (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p.111). O sistema formal fílmico organiza, portanto, elementos visuais e sonoros, segundo diversos critérios, constituindo inclusive a noção de estilo. Bordwell e Thompson asseveram também que não há oposição forma e conteúdo, uma vez que a forma não é um recipiente que contém um sentido; a forma é um sistema total, não há algo interno e externo.

> Cada componente funciona como parte do padrão geral que envolve o espectador. Por isso, consideraremos como formais muitos elementos que outros consideram conteúdo. Do nosso ponto de vista, tanto o tema quanto as ideias abstratas fazem parte do sistema total da outra de arte. (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p.112)

É a forma fílmica que conduz "a atividade de percepção do público", produz sentidos e sentimentos. Nesse sentido, narrativa é claramente um dos elementos do sistema formal fílmico.

Os princípios da organização da história que se modula entre 3 modelos principais, a Arquitrama, a Minitrama e a Antitrama, segundo McKee (2007), seria a forma da narrativa. O processo de roteirização, muitas vezes criticado como uma fórmula, seria o processo de dar forma. Ressaltamos, novamente, que compreendemos "dar forma" não como um processo de simplemente criar um envólucro para as ideias; a narrativa como forma faz parte de um sistema total.

Nesse sentido, tratamos de forma neste texto. O cinema pode estabelecer um tratamento filosófico do mundo, de forma logopática - conceito de Cabrera (2015) que nos ajuda a entender que o cinema constitui uma forma específica de pensar que aciona o *pathos* e o *logos* concomitantemente, explicitando a não existência de um in-

terno e um externo, mas unicamente um sistema total. O cinema seria, para Cabrera, uma Filosofia imagética, uma vez que atua não apenas na representação de conceitos de outras áreas e/ou linguagens, gera conceitos próprios.

> Se filosofar consiste em dizer idéias sobre a condição humana, a moral, a linguagem, etc., não há nada que condene estas problemáticas a uma forma escrita de exposição. É uma contingência histórica que as imagens, e não os textos escritos, não tenham sido escolhidas para constituir idéias filosóficas. (CABRERA, 2015)

O filme "Antes da Chuva" mostra-se exemplar para esta discussão, uma vez a interpretação da concepção de tempo apresentada depende do entendimento da narrativa como forma que propõe uma experiência de passagem temporal própria da forma narrativa clássica (desenho arquitrâmico) associada à construção de uma ideia abstrata de tempo (que seria típica do desenho narrativo antitrâmico quanto à "inconsistência" do universo). A análise do filme (incluindo o roteiro previo à filmagem do qual extraímos alguns trechos) buscou a explicitação do sistema formal fílmico de um tempo que transcorre sem transcorrer.

Em nota prévia ao texto do roteiro (quinto tratamento, finalizado no dia 18 de julho de 1993), Milcho Manchevski informa que o roteiro publicado é o prévio às filmagens. Usualmente, são publicados os roteiros atualizados (transcrições pós-finalização), uma vez que, no próprio processo de filmagem, os roteiros passam por modificações que, à medida que acontecem, vão sendo incorporadas ao texto original. O roteirista e diretor do filme "Antes da Chuva" assevera que o roteiro não é imutável (não é a bíblia, Holly Book). O roteiro, segundo Manchevski, é um projeto técnico (blueprint) e, na leitura desse roteiro prévio em relação ao filme lançado, é possível verificar mudanças e permanências. Rosanne Welch[2] defende que o roteiro já traz em si uma concepção de mundo. Diante disso, propomos que o roteiro não é uma matéria inerte e que não seria apenas um meio para se chegar ao filme (embora, em termos estritamente de produção, o seja), mas já traz algo da forma fílmica, minimamente a narrativa, de forma sugerida também os demais elementos desse sistema (imagens e sons).

Estrutura Narrativa em "Antes da Chuva"

"Antes da Chuva" é um filme de contradições na sua história e na forma: ao mesmo tempo que acompanhamos 3 histórias que têm desenho próprio (ou seja são episódios com autonomia), ao final, os 3 episódios revelam-se como uma "história" só, ocorrida num único e mesmo instante antes da chuva. Em termos de narratologia, cada episódio tem unidades íntegras de tempo, espaço e ação; mas, ao fim, as "incongruências" que ficam em suspenso em cada episódio acumulam-se produzindo um universo inconsistente (não é possível colocar os acontecimentos em uma linha cronológica lógica racional).

O filme é apresentado nos primeiros minutos como "um conto em três partes", que são assim denominadas, Palavras, Rostos e Imagens. Cada parte é demarcada com uma tela de caracteres com os títulos (1.Words, 2.Faces, 3. Pictures) e tem uma narrativa própria. No entanto, nas três partes, observa-se a tensão do ar carre-

2 Rosanne Welch durante a palestra "Why Researching Screenwriters (has Always) Mattered", no dia 15 de outubro de 2019, atividade integrante do X Seminário História de Roteiristas: X Roteiro, na Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo.

gado, antes da chuva, que encontra sua forma narrativa também na violência latente que irrompe inopinadamente nos 3 episódios, que culminam com o acontecimento patético. O anunciado círculo que não se fecha é como a narrativa que, no último episódio, encontra a cena inicial do primeiro episódio sem que possamos ordená-los cronologicamente. A estrutura narrativa, gestos e acontecimentos apresentam espelhamentos.

No roteiro prévio, antes da primeira parte, na abertura do filme, há uma epígrafe que, segundo Manchevski, evoca o momento antes da chuva, a sensação que a iminência da chuva traz à boca:

> It is the time just before rain, the time / when the flies bite like kamikaze, when / the birds fly low and the sky hangs / overhead black, heavy and expectant, / when all the colors are washed in gray, / subdued and intense, yet punched through / by radiant hues. / It's about to burst. / A heavy sense of expectation, of lowering, / of time just before something large / overwhelms the picture, the frame, the / rhythm, the colors, the light, the music and / the characters. / Still, the story moves fast, faster than / words. (BEFORE…, 1993)[3]

Essa epígrafe chamava atenção para o momento antes da chuva, tornando mais explícito o conceito por trás da forma fílmica. As imagens e sentidos desse texto parecem descrição das primeiras cenas do filme realizado.

Na versão final do filme, Manchevski optou por uma citação mais enigmática, de interpretação mais livre, que evoca um estado mais poético que narrativo. "With a shriek birds flee across the black sky, people are silent, my blood aches from waiting. Mesa Selimovic."[4] Logo de início, devemos observar, explicíta-se o sistema formal fílmico formado por mais de um sistema sígnico (o que, aliás, caracteriza o cinema), associando texto escrito na tela, imagens fotorrealísticas e música. O leitmotiv do filme, "*Time never dies. The circle is not round*"[5], aparece de duas formas, na fala dos personagens no primeiro e no último episódio (e em um muro de Londres, no segundo episódio, além de ser a forma da narrativa.

No primeiro episódio, *Palavras*, sinteticamente, o monge Cyril/Kiril (respectivamente, nome no roteiro e nome do personagem no filme) acolhe a albanesa Zamira, que está fugindo de um bando de homens da aldeia (cristãos ortodoxos) que a querem capturar por matar um deles. Quando são descobertos, Cyril é expulso do monastério e o casal tenta fugir (primeiro um primo, depois um tio de Cyril, fotógrafo, que vive em Londres, os ajudariam). O avô e o irmão de Zamira a encontram fugindo com Cyril e, quando ela tenta seguir o rapaz, que é forçado a ir embora pela família dela, o irmão a mata. FIM *Palavras* encerra-se com o acontecimento patético, a morte de Zamira pelas mãos do próprio irmão, depois de fugir incessantemente, correr o risco de ser descoberta com Cyril/Kiril, de estar sempre na iminência de ser capturada e morta pelos macedônios.

A protagonista do segundo episódio, Rostos, é Anne. Anne é uma editora de uma revista em Londres. Casada com Nick, está tendo um caso com o fotógrafo Alek-

3 "É o momento imediatamente antes da chuva, o momento em que as moscas mordem como kamikaze, quando os pássaros voam baixo e o céu paira sobre a cabeça negra, pesada e expectante, quando todas as cores são lavadas em cinza, moderadas e intensas, mas perfuradas por tons radiantes está prestes a estourar. Um forte senso de expectativa, de diminuição do tempo, pouco antes de algo grande dominar a imagem, o quadro, o ritmo, as cores, a luz, a música e os personagens. Ainda assim, a história se move rápido, mais rápido que as palavras."

4 "Com um pio, os pássaros cruzam o céu negro, as pessoas estão caladas, meu sangue ferve por esperar." (tradução transcrita do DVD do filme lançado no Brasil que utilizamos para toda a análise).

5 "O tempo nunca morre. O círculo não é redondo."

sandar (macedônio, que vive longe dos Balcãs há muito tempo e parece ser especialista em cobertura fotográfica de conflitos – nesse momento, anos 1990, étnicos). Aleksandar volta, perturbado, de uma das suas coberturas, dizendo que havia matado um homem e queria mudar-se de volta para a Macedônica, mas gostaria que ela fosse com ele. Ela se recusa, fica em Londres; ele decide ir sem ela. Anne acabou de descobrir-se grávida e durante um jantar com o marido, no qual vai discutir a relação e revelar a gravidez, eclode um conflito dentro do restaurante e o homem, que havia sido expulso, volta e promove um massacre, no qual Nick é morto tendo seu rosto desfigurado. FIM.

Como no primeiro episódio, em *Rostos*, uma forte chuva está prestes a cair sobre Londres. Também aqui, como no primeiro episódio, essa tensão do clima antes da chuva ecoa nas tensões entre as pessoas, que estão sempre à beira da violência, que finalmente acontece culminando com uma morte sem sentido (de Nick e de outras pessoas presentes no restaurante que nada tinham a ver com o conflito entre o garçom e o homem estranho que é expulso e volta disposto a matar seu desafeto e quantos puder acertar).

Por fim, em Imagens, de volta à Macedônia, Aleksandar (fotógrafo amante de Anne, que já aparecera no episódio 2, Rostos) é confrontado por um adolescente e depois por uma criança armada (eco das crianças com a tartaruga no episódio 1 – tartaruga também aparece no episódio 2) e instala-se em uma casa antiga, abandonada. Logo, vemos que os homens que perseguem Zamira (no episódio 1) são parentes de Aleksandar. Há um estranhamento mútuo, mas ele é família e ele é aceito entre eles. Além disso, Aleksandar busca reconectar-se com a amiga de infância, adolescência, Hana, mas as coisas mudaram na região. Ele é bem recebido pelo pai de Hana, mas com uma barreira palpável – podemos reconhecer nesse momento que o pai de Hana é o avô de Zamira (e que Zamira é filha de Hana). Mesmo fazendo parte de etnias distintas, os macedônicos são cristãos ortodoxos (família de Aleksandar) e os albaneses (Hana, Zamira e familiares) são mulçumanos, falando línguas distintas, Aleksandar e Hana foram amigos no passado e só em nome dessa amizade o pai dela recebe Aleksandar em sua casa. Nessa cena, Hana aparece, submissa, brevemente, assim como seu filho, irmão de Zamira, que se opõe à presença de um macedônico na casa da família. O pai de Hana só recebe Aleksandar por causa do passado e, provavelmente, por considerá-lo quase como um estrangeiro na região; de qualquer modo, fica explícito que não é possível mais qualquer relação amigável entre macedônios e albaneses. Um primo de Aleksandar é atacado por uma albanesa, capturada por seus familiares, é a filha de Hana, Zamira (que só então aparece em cena de forma a ser reconhecida nesse episódio, nos fazendo reconhecer as ligações entre as 3 histórias e tornando incontornável o reconhecido das "incongruências"). Aleksandar descobre, na verdade, que Zamira está presa e corre risco porque Hanna aparece para ele, como um sonho, numa noite de relâmpagos (como Zamira aparecera para Cyril/Kiril no primeiro episódio). Aleksandar solta Zamira, contra os desejos e o aviso de seu outro primo, então seu primo atira nele e o mata. Zamira foge, no mesmo momento, antes da chuva, quando Cyril/Kiril está colhendo tomates. Assim, supostamente, a narrativa termina onde/quando começou. Mas "o tempo não morre; o ciclo nunca se completa"[6] e não há uma volta ao mesmo tempo e espaço, pois os acontecimentos não fazem parte de um fluxo cronológico do transcorrer temporal.

Alguns entrelaçamentos entre as três histórias destacam-se para nossa aná-

6 Essa é a tradução para a frase "Time neves dies. The circle is not round" na legenda em português do DVD utilizado como referência. É uma tradução mais livre que busca expressar melhor a questão central do filme.

lise. Com o transcorrer do terceiro episódio, fica explícito o espelhamento entre as histórias de Aleksandar e Hana e de Cyril/Kiril e Zamira. Inclusive em termos de parentescos dos homens entre si e das mulheres entre si: Aleksandar é o tio fotógrafo de Cyril/Kiril, a quem o jovem pretendia pedir ajuda para fugir com Zamira; e Hana é mãe de Zamira. Segundo Manchevski, em entrevista presente no DVD, "As coisas se repetem em gerações, violência gera violência, amor gera amor." O roteirista e diretor ressalta também que, como em Romeu e Julieta, o que importa são as pessoas, são os jovens apaixonados tragicamente afastados por uma rivalidade que não é deles: "Você se importa com a condição humana, o que acontece com essas pessoas, não com Capuletos e Montéquios".

A morte violenta ronda as personagens nos três episódios. No primeiro, um grupo de crianças que brincam sadicamente com uma tartaruga coloca fogo num círculo em torno do animal, numa referência direta às crianças que igualmente torturam escorpiões no início do filme "Meu ódio será sua herança" ("The wild buchn", EUA, 1969, Sam Peckinpah), que é uma das influências confessas de Manchevski. Em ambos os casos, as crianças agem cruelmente, construindo a violência presente nesses lugares e que é praticada inclusive por crianças (o choque advém do imaginário da criança associada à pureza e à inocência; portanto, nada diz mais de um lugar com um modo de vida violento que crianças cruéis). Além da metalinguagem, citação de filme, há uma referência interna uma vez que, no restaurante, no final do segundo episódio, onde ocorre o massacre no qual Nick, marido de Anne, morre, há uma tartaruga dentro do aquário. Além da morte de Zamira, no primeiro episódio, há ao menos mais um momento de morte: um enterro que ocorre aos 12 minutos de filme e que é determinante para a forma do tempo que propomos em nossa análise.

Em torno de 12 minutos do início do filme, a cena circula em torno de um enterro duplo – como a câmera está em movimento, mas atrás das pessoas em torno dos dois caixões, apenas nas brechas entre as pessoas vemos os rostos dos dois homens mortos. Mesmo que não tenhamos elementos para reconhecê-los na primeira vez a que se assiste ao filme, estão mortos nos caixões o primo de Aleksandar, possivelmente morto, no terceiro episódio, por Zamira (é uma possibilidade, pois o filme não informa de modo inequívoco se foi ela quem o matou) e o próprio Aleksandar, cuja morte também só vemos no terceiro episódio. Quando a câmera acaba de circular o grupo em torno do caixão, ela deriva para a direita e vemos uma mulher um pouco afastada, observando – como pode-se reconhecer no segundo episódio, é Anne. São pistas deixadas em suspenso no primeiro episódio que vão interligando os três episódios, mas, sem que possamos perceber ainda, de forma incongruente.

No roteiro prévio, já se encontra a descrição de formas circulares, um modo de trazer para a plástica fílmica o conceito trabalhado também textualmente (a frase que se repete nos três episódios) e estruturalmente. No início do primeiro episódio, além das crianças que brincam em círculo, fazendo um círculo de gravetos que depois vira um círculo de fogo em torno da tartaruga, quando Cyril/Kiril está colhendo tomantes, chega um monge mais velho que diz para ele "O tempo nunca morre. O círculo não é redondo." Até mesmo o movimento de câmera em torno do enterro pode ser visto como a forma logopática do conceito central do filme. Experenciamos sensorialmente o conceito, ao mesmo tempo que nos demanda um esforço mental de entendimento de algo abstrato.

Retomando e resumindo quanto à estrutura narrativa, "Antes da Chuva" é dividido em 3 histórias: de Cyril/Kiril e Zamira, de

Anne e de Aleksandar. Cada episódio tem o transcorrer do tempo dramático, no entanto, a composição final do tempo não é a do drama é de outra ordem (abstrata, filosófica).

Isso se dá pela "inconsistência" da unidade temporal geral, que se revela nos "nós" principais:

- No episódio 1, o enterro de Aleksandar e de seu primo ocorre antes do meio do episódio (antes da morte de Zamira), com o testemunho de Anne.
- O episódio 2 começa com Anne chorando no chuveiro, que pode levar o espectador a crer que tem relação com o enterro que ela testemunhou no primeiro episódio. No entanto, na sequência, Aleksandar chega a Londres e só depois resolve voltar para a Macedônica. Depois que se separam, e ele decide voltar para a Macedônia, ela vê as fotos de Zamira morta e Cyril/Kiril sentado sobre sua mala (como ocorreu no final do primeiro episódio).
- Episódio 3 termina com a morte de Aleksandar, fuga de Zamira, Cyril colhendo tomates antes da chuva.

Os acontecimentos em cada episódio, vistos isoladamente, são encadeados por causalidade, no entanto, no segundo episódio há uma definitiva quebra da cronologia (quando Anne vê as fotos da morte de Zamira pouco depois da partida de Aleksandar para a Macedônia), que se radicaliza no terceiro episódio. No segundo episódio, Zamira estaria morta antes (ou ao mesmo tempo) de Aleksandar voltar para a Macedônia, o que "não faz sentido" em relação ao terceiro episódio, no qual, Aleksandar solta e salva Zamira antes de ser morto pelo primo. Essa impossibilidade de ordenar os acontecimentos em uma lógica cronológica racional atinge também o primeiro episódio, no qual Aleksandar está morto, ou seja antes do que seria o momento em que a liberta no terceiro episódio.

No roteiro prévio, existe essa forma narrativa dos episódios e da "inconsistência" temporal, no entanto, na cena do enterro, que é um dos "nós" principais dessa narrativa, não está descrito que um dos mortos é Aleksandar. A presença de Anne, no entanto, e seu lamento nos permitem concluir que, mesmo sem dizer que é Aleksandar, era essa a intenção desde o roteiro, que se concretizou com o plano circular em torno dos caixões com vislumbres do rosto dele no caixão (perceptível apenas aos olhares mais atentos numa segunda vista ao filme).

Figura 1: Trecho do roteiro - Cena do Enterro de Aleksandar

EXT. CEMETERY - MORNING

A funeral.
Two coffins, side by side. Men put the lids on.
Women in black weep.
An Orthodox priest sings the eulogy.
Relatives and friends have gathered around the fresh graves, proud in their grief.

An older woman in black, AUNT CVETA, cries for her dead son in short, painful fits.
The wife of the deceased, NEDA, shakes in pain.
ZDRAVE, a lanky peasant man, wails loudly.

MITRE, a farmer with an angular, almost Cubist face and heavy moustache stands aside. An automatic rifle slung over his shoulder. He is holding a little pig-tailed girl by the hand.

A woman in her thirties stands near the villagers. Her Western clothes and blonde hair distinguish her from the peasants in kerchiefs and rubber boots. She takes off her dark glasses.

Her name is ANNE, and she is English.

Anne sways a little, lightheaded with anguish and sorrow. She feebly raises her hand to her face and sits down.

ANNE
Oh, God, please...

Fonte: BEFORE..., 1993.

No segundo episódio, no roteiro prévio, Anne é apresentada, trabalhando em seu escritório, como a mulher inglesa que estava no funeral no episódio anterior. A primeira cena do segundo episódio, antes de ela reaparecer em cena, é um série de fotos de pessoas atingidas por conflitos sangrentos. No filme, no entanto, o reforço da relação de Anne com o primeiro episódio é a primeira cena, mas uma cena que não estava aí nem tinha esse sentido no roteiro prévio: a vemos, através do vidro opaco do box do chuveiro, chorando. O que parece ser consequência da perda de Aleksandar (morto no primeiro episódio). Enquanto no roteiro, durante o enterro na Macedônica, ela se lamuria, no filme, está mais apática lá e seu sofrimento é expresso na cena debaixo do chuveiro. No roteiro, há uma cena de Anne chorando debaixo do chuveiro, mas está localizada entre a descoberta da gravidez e o reencontro com Alekxandar – por isso, dissemos que, ao mudar de lugar, a cena muda também de sentido.

Outro nó importante da história, quando Aleksandar parte e Anne vê as fotos de Zamira morta, está no roteiro descrita assim:

Figura 2: Trecho do roteiro – Anne vê as fotos de Zamira morta

INT. PHOTO AGENCY - ANNE'S OFFICE - DAY

Anne is back on the phone in her office.
The Nirvana SONG continues on her radio.

Anne starts looking through the pictures on her desk. She opens a new envelope with photographs.

INSERT - ANNE'S P.O.V. - PHOTOGRAPHS

of Zamira's corpse on the rocky hillside. Bullet holes in her body. Blood everywhere. Anne's fingers thumb through more photos of Zamira. In most of them, Cyril is seated on his suitcase next to the corpse. Macedonian soldiers and policemen mill around him, while he seems to be in a trance.

ANNE (O.S.)
(on the phone)
No, the Madonna pictures, the topless ones. I think there's a personal immediacy...
(MORE)
ANNE (O.S.) (CONT'D)

Fonte: BEFORE..., 1993.

Logo após essa cena, Anne recebe um telefonema de alguém ligado a Aleksandar, falando francês com forte sotaque. No roteiro, pela indicação de quem fala, revela-se que é Cyril/Kiril falando, no filme, são dados elementos para deduzirmos o parentesco entre eles e que seria Cyril/Kiril procurando o tio, mas não é dada como informação inequívoca. Mais para a frente, no roteiro, Cyril/Kiril liga para a casa de Aleksandar, que ouve o recado na secretária eletrônica enquanto está sendo gravada, mas não atende. No filme, não há essa interação mínima e Aleksandar vai para a Macedônica sem saber nada do que está acontecendo/vai acontecer com o sobrinho.

Figura 3: Trecho do roteiro – Aleksandar é morto pelo primo ao salvar Zamira

Zdrave fires again.
Aleksandar walks. Then he sways. Continues to walk. He staggers and walks.
His body gives in, and he falls down.

ZDRAVE
Aleks!

Aleksandar is on the ground. He tries to get up and looks at Zamira.

Fear covers her face. The same large eyes are wide open, pleading and panicking. She is staring at Aleksandar.

ALEKSANDAR
Run!

She is staring at him, silent.

ALEKSANDAR (cont'd)
Run! Go!

She turns around and starts to run. She turns back and looks at him.

Zdrave fires at her.

She comes to the forest, stops, turns around.

Aleksandar is on the ground.
Zamira is looking at him from behind a tree.

Aleksandar smiles. Blood starts coming out of his mouth and he collapses on the ground.

Fonte: BEFORE..., 1993.

Nesse último trecho que destacamos, fecham-se as "incongruências" já explicitadas entre a ordem dos acontecimentos. É que, de fato, embora pareça que sim, uma vez que o tempo transcorre para a frente em cada episódio, não há uma ordem, pois o filme fixa um instante, um estado e não um transcorrer.

A forma do tempo em *Antes da Chuva*

Figura 4 - O tempo nunca morre. O círculo não é redondo.

Fonte: Film and Television Studies[7]

O tempo em "Antes da Chuva" não é cronológico, no entanto é construído cronológica e linearmente em cada episódio. É como se tudo ocorresse naquele instante antes da chuva: porque o cinema ocorre no tempo, é uma das artes temporais, mas a história propõe uma outra cronologia, o tempo transcorre sem transcorrer.

Temos assim uma experiência de transcorrer do tempo própria do cinema que nos mobiliza os sentidos num discurso transparente naturalista da matriz narrativa e de linguagem clássica que nos demanda a articulação lógica racional para sua compreensão como discurso sobre o espaço-tempo. É como se o filme fosse o conteúdo expresso de uma concepção da vida similar ao Eterno Retorno, de Nietzsche – particularmente nesse fragmento de 1881.

> A medida da força total é *determinada*, não é nada de "infinito"; guardemo-nos de tais desvios do conceito! Conseqüentemente, o número das situações, alterações, combinações e desenvolvimentos dessa força é, decerto, descomunalmente grande e praticamente "*imensurável*", mas, em todo caso, também determinado e não infinito. O tempo, sim, em que o todo exerce sua força, é infinito, isto é, a força é eternamente igual e eternamente ativa: - até este instante já transcorreu uma infinidade, isto é, é necessário que todos os desenvolvimentos possíveis já *tenham estado aí*. Conseqüentemente, o desenvolvimento deste instante tem de ser uma repetição, e também o que o gerou e o que nasce dele, e assim por diante, para a frente e para trás! Tudo esteve aí inúmeras vezes, na medida em que a situação global de todas as forças sempre retoma. Se alguma vez, *sem levar isso em conta*, algo igual esteve aí, é inteiramente indemonstrável. Parece que a situação global forma as *propriedades* de modo novo, até nas mínimas coisas, de modo que duas situações globais diferentes não podem ter nada de igual. (NIETZSCHE, 1999, p.439)

Cabrera (2015) alerta que a forma verbal, particularmente, da língua escrita tornou-se no Ocidente a única associada à produção do conhecimento, em consequência

7 http://williamwatchesfilms.blogspot.com/2014/02/before-rain.html

da filosofia "profissional" que adota apenas a razão como seu fundamento. Mas essa foi uma construção cultural, não uma exclusividade da linguagem verbal sobre outras formas (como a audiovisual) para a produção de conceitos ou de um pensamento. Cabrera propõe, inclusive, que alguns conceitos filosóficos talvez fossem mais bem compreendidos se fossem pensados audiovisualmente.

O que vemos em "Antes da Chuva" é a possibilidade de vivência de um tempo que transcorre em cada episódio ao mesmo tempo que o filme expressa um instante único, potente, como no trecho citado de um dos fragmentos de "O Eterno Retorno". Nesse trecho, encontramos textualmente as recorrências e espelhamentos (aparentes repetições, sem coincidência absoluta) que vimos na estrutura narrativa do filme. Além disso, é uma forma de experenciar a falta de um sentido na vida, expressa na filosofia de Nietzsche. Na narrativa clássica, desenho narrativo aparente por boa parte do filme, os acontecimentos são encadeados no sentido de uma resolução, há uma minuciosa construção de sentido na articulação dos acontecimentos que levam a algum lugar. A forma fílmica é um pensamento específico, portanto, a narrativa clássica propõe mais que uma história de um indivíduo, um modo de entender o mundo, uma visão sobre a vida. A forma do tempo em "Antes da Chuva" expressa, por outro lado, a falta de sentido da vida: literalmente, pois os acontecimentos não levam a história para um ponto à frente no tempo; e metaforicamente, pois não há explicação ou lógica na violência que irrompe continuamente e na execução de inocentes (em dois momentos pelos próprios familiares).

> Guardemo-nos de atribuir a esse curso circular qualquer tendência, qualquer alvo: ou de avaliá-lo, segundo nossas necessidades, como enfadonho, estúpido, e assim por diante. Certamente aparece nele o mais alto grau de irrazão, do mesmo modo que o contrário: mas ele não se mede por isso, racionalidade e irracionalidade não são predicados para o todo. - Guardemo-nos de pensar a lei desse círculo como algo que veio a ser, segundo a falsa analogia dos movimentos circulares no interior do anel. Não houve primeiro um caos e depois gradativamente um movimento mais harmonioso e enfim um firme movimento circular de todas as forças: em vez disso, tudo é eterno, nada veio a ser: se houve um caos das forças, também o caos era eterno e retoma em cada anel. O curso circular não é nada que veio a ser, é uma lei originária, assim como a quantidade da força é a lei originária, sem exceção nem transgressão. Todo vir-a-ser está no interior do curso circular e da quantidade da força: portanto, não empregar, por falsa analogia, os cursos circulares que vêm a ser e perecem, por exemplo os astros, ou vazantes e enchentes, dia e noite, estações do ano, para caracterização do curso circular eterno. (NIETZSCHE, 1999, p.441)

Dessa forma, o filme se apresenta como uma narrativa múltipla, uma vez que conta a história desses indivíduos (Cyril/Kiril, Aleksandar, Zamira, Hana, Anne), mas também dos conflitos dos Balcãs e da responsabilidade europeia, como também é um tratado filosófico sobre o tempo e o sentido da vida. A forma fílmica adotada, desde o roteiro, é um programa de produção pelo qual o sistema formal acessa o logos e o pathos concomitantemente a fim de que o espectador experiencie e reflita sobre um tempo que transcorre sem transcorrer.

Em cada um dos episódios há elementos que se repetem ou que são referenciados (no primeiro, Kiril fala sobre um tio – que descobriremos ser Aleksandar; no segundo episódio, ligam para a agência de Anne procurando Aleksandar, insinuando-se que era seu sobrinho). A fotografia está presente nos três episódios, particularmente na relação da imagem com o registro e com a morte (há um adolescente fotografando o enterro de Aleksandar; Aleksandar sente-se culpado porque um homem foi morto apenas para que pudesse registrar; o que talvez sirva como motivação para que interfira na execução de Zamira por seus parentes [dele]). Como informação em suspenso, no final do enterro de Aleksandar, que ocorre no início do primeiro episódio, a câmera deriva e uma mulher ocidental está observando de longe: é Anne (mas só saberemos disso no segundo episódio, se tivermos guardado essa informação). Tio e sobrinho envolvem-se com mãe e filha, respectivamente. Ou seja, os elementos são finitos, mas múltiplas e irrepetíveis são as possibilidades de sua combinação. Por isso, entendemos que o filme realiza (dá concretude com imagens objetivamente construídas que transcorrem temporal e espacialmente para a frente, sem ir para a frente) uma possibilidade filosófica abstrata de um instante que abriga em si todos os desenvolvimentos possíveis. O que o filme permite e não o texto de Nietzsche é que experenciemos esse instante potente, onde todos os desenvolvimentos ocorrem sem um transcorrer, de forma concreta.

Referências

ANTES da chuva. Título internacional: Before the rain. Título original: Pred dozhdot. Direção e roteiro de Milcho Manchevski. Países de produção: Macedônia, França e Reino Unido. Ano: 1994. Cor, sonoro, 103 min.

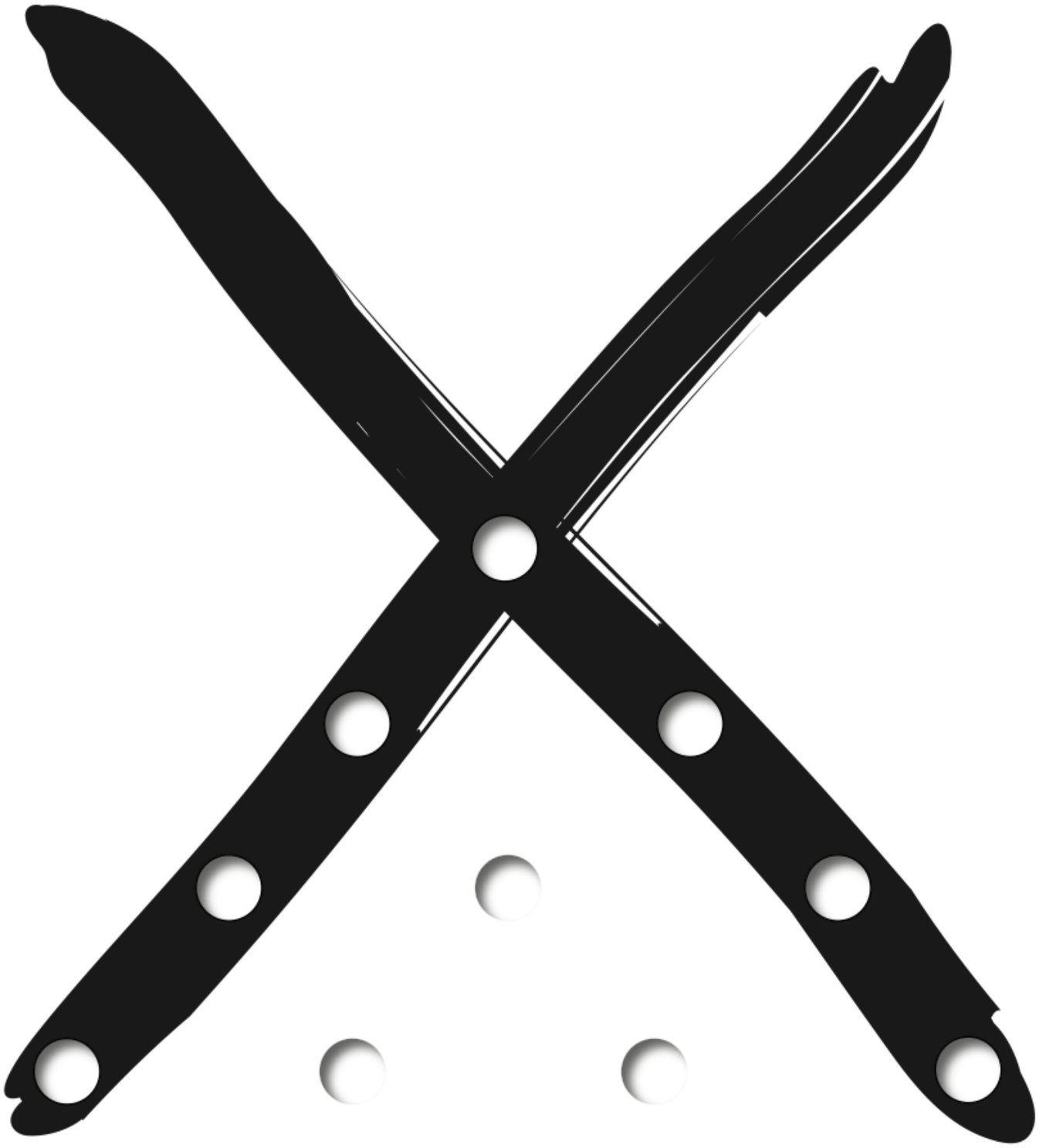
BEFORE the rain. Roteiro original de Milcho Manchevski. 1993. Disponível em: <http://www.manchevski.com/docs/beforetherain_screenplay.pdf>. Acesso em: 18 ago. 2019.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. A arte do cinema; uma introdução. Tradução de Roberta Gregoli. Campinas, SP: Editora da Unicamp; São Paulo, SP: Editora da USP, 2013.

CABRERA, Julio. Cine: 100 años de filosofía; una introducción a la filosofía a través del análisis de películas. 2.ed. (edición en línea). Barcelona: Gedisa, 2015.

MCKEE, Robert. Story; Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro. Tradução de Chico Marés. Curitiba: ARTE & LETRA, 2007.

NIETZSCHE, F. [1881-1882]. Obras incompletas. Seleção de textos de Gérard Lebrun. Tradução e notas de Rubens Rodrigues Torres Filho. Posfácio de Antônio Cândido. São Paulo: Nova Cultural, 1999. (coleção Os Pensadores). A Gaia Ciência (1881-1884), Livro IV, p.187- 193. O Eterno Retorno (textos de 1881), p.439-442.



SEMINAR

10th

Screenwriters´ (Hi)stories Seminar

THE X-SCRIPT

Rodadas de projetos

(IM)PERFEITAS

PAOLA VICTÓRIA CHURCHILL BIGAL

Websérie / Webdocumentário Experimental

Resumo: Meu projeto é um tema atual que está sendo muito debatido, que é a forma que a mulher se vê dentro da sociedade.

O (Im)perfeitas é um projeto que surgiu que existe uma cobrança muito grande para que o público feminino se enquadrasse em um determinado padrão. Grande parte dessas mulheres vivem com a ideia de serem perfeitas, mas que agora estão quebrando com esses e outros tabus, como por exemplo, a ideia de que a precisam se aceitar do jeito que é, para que só assim consiga ser feliz.

Quando na verdade, a única coisa necessária é elas serem elas mesmas, com todos os "defeitos" e "inseguranças". A websérie surgiu com uma demanda que eu sentia que precisava ser preenchida: mostrar mulheres reais, mulheres que eu me identificasse e que sabia que outras pessoas se identificariam também, mostrar a verdade nua e crua que às vezes é mascarada com a ideia de que mulheres precisam entrar em determinada forma, para que só assim se sentissem aceitas.

Um dos grandes diferenciais da websérie, e que eu sou o fio que liga as histórias. Por ser uma pessoa que sentia que estava fora do que eram determinados pela sociedade, me sentia de alguma forma inferior as demais só por um conceito criado para deixar as mulheres se sentirem assim, se eu me sentia assim, pensei que grande parte das mulheres também se sentiram e foi assim que o projeto surgiu.

A DROGA DA IMAGINAÇÃO

GABRIEL BUENO LISBOA

Filme / Ficção / Comédia/Drama

Resumo: Longa-metragem. Rafael é um bem sucedido engenheiro civil e cosmopolita. Depois de doze anos após deixa-la ele volta a trabalho para a cidade do interior onde nasceu e cresceu, Monte Baixo. Durante a audiência pública Rafael reencontra seu melhor amigo de infância, Lucas. Lucas trabalha como arquiteto para a construtora NSX, responsável pelo primeiro condomínio fechado da cidade. No fim do dia os dois acabam sofrendo um acidente numa estrada danificada pelos caminhões da construção. Lucas tem uma espécie de catarse. Sofrendo com uma depressão decorrente do divórcio que custou o convívio com seu filho, Lucas decide que irá se demitir e mudar de vida. Rafael por outro lado é obrigado pelo chefe a ajudar a NSX no litígio com moradores da cidade por conta da destruição da estrada. Rafael procura Lucas que aceita ajudá-lo, mas com uma condição: Rafael deve acompanhar Lucas nas mudanças que ele deseja para sua vida. Durante uma dessas experiências os dois acabam tomando um composto experimental, o "Refresco", que provoca alucinações coletivas, levando-os de volta a infância, quando tudo o que um imaginava se tornava real para o outro. Depois de várias discussões e confusões relacionadas ao "Refresco" e a ressentimentos, chega o dia da audiência. Com o depoimento de Lucas o juiz decide que a obra deve ser embargada. Rafael volta para capital e Lucas visita o filho internado num hospital onde revela que aprendeu a ser criança novamente (sem a ajuda de entorpecentes).

A ESPERA

NATHÁLIA TAISE DE CAMARGO MENDES

Curta Metragem / Animação/Mistério

Resumo: Dois cachorros esperam pela coisa que julgam ser a mais valiosa de suas vidas enquanto um deles se questiona se essa espera vale a pena e qual o propósito de suas existências.

ABUNDANTE CORAÇÃO

FELIPE SOUZA DE ALMEIDA

telenovela / ficção

Resumo: A família de Antônia Duarte é de origem humilde, sempre de bem com a vida, mesmo enfrentando dificuldades financeiras. Ela, seu marido e seus dois filhos, viviam em completa harmonia na comunidade da Vila Aliança. Após fofocas de vizinhos e amigos sobre os traços físicos da caçula, Luís Carlos decide fazer o teste de DNA e descobre que Emily não é sua filha. Devastado, abandona a família sob a acusação de traição da esposa. Antônia precisou lidar com o turbilhão de dúvidas e a necessidade de seguir em frente. A família se virou como pôde: vendendo artesanato, cantando em praças e até em bares para conseguir o sustento. Mesmo com o caixa apertado, Antônia nunca abriu mão de incentivar seus filhos a perseguir seus sonhos. Erick tem o sonho de ser um grande jogador de futebol e vê na Escolinha Campos Salles a oportunidade de concretizar seu objetivo. Já Emily, uma adolescente repleta de dúvidas sobre seu futuro, vê na arte do grafite sua melhor forma de expressão. Até que em uma aula de biologia sobre tipos sanguíneos, Emily começa a desvendar um mistério que amedrontou seu passado: a descoberta sobre seus pais verdadeiros. O destino os leva a conhecer a família Petrônio, magnatas com condições financeiras astronômicas. Após um deslizamento de terra, Antônia pede ajuda a mãe legítima de Emily, Glória Petrônia, uma mulher ambiciosa e alpinista social que oferece um esdrúxulo contrato de 1 milhão para que Emily deixe sua família e passe a viver em sua mansão.

AZUL

WALLACE MARTINS DOS SANTOS

Curta-metragem / Ficção / Comédia dramática / natalino

Resumo: Vicente é um aspirante a escritor frustrado com a própria vida. As coisas mudam quando ele recebe a curiosa visita de Frederico, um rapaz que afirma ser um personagem criado por Vicente, e que exige um final para a própria história.

DESTINOS

FERNANDO LUIS CAZAROTTO BERLEZZI

Curta-metragem ficcional / ficção-experimental

Resumo: PROPOSTA ESTÉTICA — O filme acontece durante uma viagem de ônibus de uma linha circular com o seguinte trajeto: "Terminal Guarapiranga – Bairro Jardim Alfredo – Terminal Guarapiranga" e propõe o uso de linguagem experimental com a escolha por uso de bastante planos fechados e detalhes e explorando a circularidade com uso de imagens 360 graus. Fazendo uso de Go-pro e câmeras que permitem "dar um ar" de produção web para a linguagem de cinema. A proposta é mostrar as relações humanas em um contexto de mobilidade humana e extremo distanciamento entre as pessoas, que estão ficando próximas de quem está distante e distantes de quem está próximo. Bruna, a protagonista não consegue olhar para quem está ao seu lado perceber que o que ela quer sempre esteve lá, mas ela não valoriza. Por se tratar de uma comédia romântica o filme utilizará cores quentes e coloridas como azul, roxo, laranja e vermelho. Os personagens principais utilizarão uniformes (motorista e cobradora). A previsão de Tarot guiará Bruna na sua nova busca. Até que ponto podemos ou não "acreditar ou ser influenciados" pelas cartas. Será que no final acontecerá mesmo o que a vidente prevê?

Motivação para realização do projeto — Cada vez mais as relações humanas estão sofrendo o impacto das novas tecnologias. As pessoas estão se distanciando umas das outras e valorizando um simples aparelho, ficando próximas de quem está

distante e distante de quem está próxima. Como morador por muitos anos no Jardim Alfredo, bairro da periferia da Zona Sul de São Paulo, vivenciei cotidianamente a viagem de ônibus do bairro até o terminal, o que me motivou a produzir este curta. A motivação consiste em mostrar uma história divertida tendo como base personagens simples que muitas vezes são invisíveis no dia a dia e também mostrando que muitas vezes as oportunidades estão bem em frente os nossos olhos mas estamos com uma visão fechada das coisas.

Bruna é uma cobradora de ônibus que acaba de terminar seu relacionamento de noivado. Mas após Yasmin, uma passageira vidente prever que ela encontrará em breve seu amor, ela começa a pensar as possibilidades mais improváveis, sem desconfiar que seu amor está mais perto do que ela imagina.

Bruna começa a observar os passageiros e imaginar como possíveis namorados: um jovem universitário descolado, um senhor um tanto. RICARDO, vendedor de balas e doces.

O filme acontece durante uma viagem de ônibus de uma linha circular com o seguinte trajeto: "Terminal Guarapiranga – Bairro Jardim Alfredo – Terminal Guarapiranga" e propõe o uso de linguagem experimental com a escolha por uso de bastante planos fechados e detalhes e explorando a circularidade com uso de imagens 360 graus. Fazendo uso de Go-pro e câmeras que permitem "dar um ar" de produção web para a linguagem de cinema.

ERA UMA VEZ EM HOLLIÚDY

KETHLEEN FORMIGON GOMES / LUCAS ANDRIES MENDONÇA DE CASTRO

Ensaio / Educativo / Não-ficcional

Resumo: O projeto em desenvolvimento é um programa seriado para televisão. A cada episódio será feita a análise de um dos filmes da lista Sight and Sound (2012) de melhores filmes já feitos. Neles, fotografia, direção, roteiro, arcos dramáticos, arte, cenografia, atuações, história do cinema, e demais áreas análogas serão analisadas, a fim de democratizar o conhecimento sobre a linguagem cinematográfica para qualquer amante do cinema e de expor como todos os detalhes em cena precisam ser previamente planejados e construídos para que se gere o efeito esperado no espectador. Serão dez episódios, de caráter didático, com cerca de vinte e seis minutos cada. Os episódios serão compostos por um narrador em voice over e as próprias imagens dos filmes. A montagem terá poder pleno para acrescentar linhas, setas, cores e quadros de modo a fazer seu argumento, levando em conta que a linguagem utilizada serve à narrativa.

O projeto conta, ademais, com ideias para multiplataformas. Uma delas seria conteúdo para YouTube (cinco vídeos de cinco minutos). Com estes, pretende-se democratizar o fazer cinema. Tais vídeos ensinariam a como produzir a baixo custo alguns dos aspectos de linguagem abordados na análise fílmica do programa televisivo. Nos vídeos, haverá um apresentador, que fará uma breve explicação sobre o conteúdo, além de mostrar como utilizar itens práticos, de casa, para baratear os

custos da produção e potencializar as funções dos equipamentos mais simples, como os leds. O passo a passo será registrado nos vídeos, assim como os testes e o resultado final.

FLORES FALAM O QUE EXALAM

PAULA VALERIA DE ANDRADE

Curta Metragem, 2 min 52 seg / Experimental Poethics

Resumo: Equipe de Cinco Mulheres na Criação Geral (Poeta & roteirista / Cantoras & Atrizes / Fotógrafa & Edição / Compositora / Figurino & Arte)

O filme foi desenvolvido a partir da composição musical e vocal do trio Poesia Cantada com o poema - Flores Falam o que Exalam - do livro Amores Liquidos e Cenas, 2018 - da Editora Laranja Original. Agradeço a força criativa dessas quatro mulheres artistas potentes, unidas & maravilhosas que acrescentam ao meu trabalho de artista independente.

Poesia visual experimental em audio visual. Musica criada para a proposta de desdobramento do livro em outras linguagens verbivocovisual.As texturas, cores e formas das flores e do corpo são usadas como metáfora para o mergulho interno que as mulheres precisam fazer para se reconectar com sua natureza selvagem. A narrativa lírica e épica convergem em visualidades, melodias e tramas da palavras cantada e seus grafismos na tela.

Poesia cantada: Isabel Aurora (musica + vocal); Danielle Rosa (vocal +percurssão) e Maira Mesquita (vocal + percurssão); fotografia de Sofia Gonzalez

HERÓIS EM COMBATE - UM FILME DE CRIANÇAS DE OLINDA -PE

ÍRIS SAMANDHI COSTA PEREIRA

Heróis em Combate - fúria em Recife / Ficção; experimental

Resumo: O vilão Scorpions, junto com a cantora venenosa tem o objetivo de destruir o Recife. Enquanto os vilões se articulam para destruir a Cidade do Recife, os heróis reúnem varios heróis para combater o crime e a destruição do Recife

IMAGENS E SEMELHANÇAS

MÁRCIO HENRIQUE MELO DE ANDRADE

Filme / Documentário

Resumo: “Façamos o homem à nossa imagem, conforme a nossa semelhança” (Gênesis 1:26)

Sempre que lia esse trecho da Bíblia quando criança, nunca entendi o que se queria dizer com ‘imagem’ e ‘semelhança’ quando somos todos tão diversos em variados sentidos. Em vertentes tradicionais do cristianismo, a diversidade sexual representada na figura de gays, lésbicas, bissexuais, travestis e transexuais não costuma ser bem recebida – e, por vezes, rechaçada e agredida. Contudo, em junho de 2018, uma das igrejas mais tradicionais do mundo, a Igreja Episcopal Anglicana, aprovou, em um evento denominado Sínodo Geral, a união entre duas pessoas independente do gênero e orientação sexual – decisão que provocou a celebração de uns e a fúria de outros. Esse acontecimento se desdobra a partir do surgimento de igrejas inclusivas como Comunidade Metropolitana e grupos como Diversidade Católica, que fortalecem a inclusão de pessoas com identidades sexuais consideradas ‘desviantes’. No Brasil, cidades como Recife, Rio de Janeiro e São Paulo têm sido palco de manifestações diversas em torno da presença dessas igrejas – desde ataques à sua concepção teológica até celebrações por sua existência. O documentário de longa-metragem Imagens e Semelhanças pretende compreender as vivências, os desafios e as contradições das pessoas que compõem essas igrejas. Partindo de entrevistas com

figuras como líderes e fiéis dessas igrejas e integrantes de igrejas ortodoxas, o documentário acompanhará histórias de vida de personagens que nos ajudem a entender como a diversidade religiosa aliada à diversidade sexual suscitam conflitos em torno do ser cristão e o ser queer.

ÍMPETO

CARLOS AUGUSTO MATOS BARBOSA

Curta metragem - Web série / Drama/psicológico

Resumo: Crítica à instituições sociais e a constituição do indivíduo

O curta tem como arcabouço uma crítica à realidade e levanta questionamentos sobre os impactos de uma sociedade coerciva sobre o indivíduo. A realidade representada no curta se passa no banheiro do Protagonista, local de expressão dos rituais mais comuns de uma rotina ao mesmo tempo que expressa a total intimidade de uma pessoa, criando um diálogo entre o social e o indivíduo. O banheiro se relaciona com as preparações diárias para a ‘’vida lá fora’’ como escovar os dentes, tomar banho e outras preparações estéticas, o banheiro também representa a intimidade e o momento em que o indivíduo consegue se despir, símbolo que remete tanto ao despir físico como o despir das ideias e do controle social. Assim o banheiro se torna o momento do cotidiano que dispensa as máscaras sociais e emocionais, possibilitando uma imagem do “nu” (eu verdadeiro) do personagem.

Para completar a ideia de intimidade, o protagonista entra em sua banheira, representando o momento de lazer e tempo destinado ao cuidado próprio. Em seu momento de relaxamento o protagonista adormece e a banheira faz a função de um portal para os sonhos.

Ao dormir, há a transferência do real para o sonho, dando um novo arcabouço para a narrativa. Todos os agentes presentes no sonho fazem parte do prota-

gonista, seja por personalidade que estão no inconsciente do personagem, seja por suas projeções do real expressadas em sonho.

MAS NEM MORTA

CAROLINA MOUTSOPOULOS MACEDO

Filme / Ficção / Comédia

Resumo: Silas, abatido pela crise econômica do país, decide aceitar um trabalho criminoso: entrar numa mansão vazia, roubar um cofre e sair. Percebendo que a invasão está "fácil demais", Silas decide fazer uma limpa antes de chegar ao cofre. De repente, da suíte principal, surge a dona da mansão, Val, de roupão, toalha na cabeça e máscara de argila na cara. Silas arrega e diz que vai se entregar, mas Val corre em direção ao corredor onde num grande e pesado armário há sua arma. Val, tomada pela fúria e escárnio consegue pegar a arma, mas é esmagada e morta pelo pesado armário antes de conseguir atirar e Silas assiste tudo, chocado. Depois de limpar seus rastros da mansão e ocultar o cadáver, Silas é acordado em sua casa pelo tabefe do poltergeist de Val, que jura assombrá-lo para sempre. Ela sabota sua casa, abala sua moral com o escárnio e o possui ocasionalmente para o envergonhar na frente dos amigos. Passado dias, o contratante do roubo, deputado Domingos Guimarães, o sequestra para tirar satisfações. Silas informa da morte acidental e Domingos o nomeado seu segurança pessoal, pois a deputada Val era seu nêmesis político e líder de máfia concorrente de lavagem de dinheiro público. Val mancomuna com Silas de roubar toda a fortuna do deputado, entregar todas as provas de seus crimes para a justiça, incriminá-lo também pelos crimes de Val de sacanagem e fugir para a Europa, para viver juntos de golpes e crimes assombrados por Val.

MEU NOME É SANDRA

LETICIA FORTI BONATELLI

Seriado

Resumo: A obra é uma ficção de super-heróis, com ação, mistério e enfoque no drama vivido pelos personagens.

O projeto é um piloto que se apega ao gênero de super-herói, bastante popular na atualidade, para naturalizar esses personagens em nosso cotidiano e mergulhar nos dramas que surgem com eles.

Sandra é uma garota muito esforçada e sonhadora que vive em uma sociedade na qual os sonhos não são assim tão impossíveis, afinal, super-heróis existem e eles estão em todos os lugares. Com poderes os quais podem se desenvolvem desde o nascimento ou são adquiridos por meio de acidentes bizarros, esses "selecionados" formam famosos grupos cujos integrantes sobrevoam, correm na velocidade da luz e vigiam cidades por todo o mundo. Assim, quando Sandra descobre que é como essas pessoas, ela quer fazer parte de qualquer um desses seletos grupos, pois acredita que assim poderia fazer o que sempre quis: ajudar os cidadãos quando estiverem em perigo.

No entanto, ao participar de um processo seletivo que busca novos membros para a mais popular liga de heróis, seu grande poder de se camuflar apenas de uma forma não lhe basta para conseguir o desejado lugar que tanto sonhou ao lado dos mais renomados super-poderosos.

Depois do fiasco, Sandra se encontra sem propósito quando que por brincadeira do destino, um homem lhe entrega um panfleto do grupo de apoio para pessoas que, como ela, possuem poderes não tão apreciados pela sociedade.

A partir disso, Sandra conhece novas amizades para ajudá-la a superar sua derrota e juntos seguem para uma jornada de autoconhecimento a procura de algo maior.

PARTICULAS

FÁTIMA APARECIDA DA SILVA

Curta metragem / Ficção / arte / Romance (visual)

Resumo: Curta metragem sobre dois adolescentes que se conhecem na internet, através de um site de RPG. A cena em questão é da primeira vez que os dois se encontram, mas o garoto, Isaac, reluta em ir até a amada, Jane, por não ter certeza se será aceito da forma que é. Jane, por outro lado, fica decepcionada por não encontrar o rapaz e começa a se afastar. É então que a narração entra. Quando Isaac decide correr atrás dela, um cadarço desamarrado o impede momentaneamente de prosseguir. O narrador então, enquanto Isaac tenta correr atrás de Jane na chuvosa cidade de São Paulo, até uma estação de metrô em pleno horário de pico, descreve como as partículas de ar, chuva e internet foram excenciais para que os dois pudessem se conhecer, apesar dos infortúneos da vida. O roteiro tem um ar mais artístico, com a narração inspirada muito na de Amélie Poulain e closes em determinados objetos que são essenciais para a trama. A narração está presente tanto para contextualizar a cena, quanto para mostrar os sentimentos e as frustrações de ambos com a situação em que se encontram. É como se fosse o próprio universo narrando. Partículas é um curta sobre a complexidade das pequenas coisas em um relacionamento jovem e sobre a relação dos apaixonados com o universo.

PÁSSAROS DANÇAM QUANDO SE LAMENTAM

JOÃO PEDRO MARTINEZ OLIVEIRA

Curta metragem / Ficção / drama

Resumo: Pássaros Dançam Quando se Lamentam é um curta-metragem do gênero drama sobre a vida de 4 mulheres em sua juventude, aprendendo a lidar com dilemas cotidianos da contemporaneidade, com relações de apoio e amizade entre elas. Buscando representar como esses relacionamentos são importantes tanto entre elas, como em seus amores e em suas relações familiares.

De tal forma que cada uma enfrenta um lado diferente da vida: Natália, a protagonista do curta, enfrenta o fim de seu relacionamento com Carina, por causa de sua depressão; Amanda percebe que seu relacionamento ideal está se transformando em um relacionamento abusivo, chegando à agressão física; Beatriz é mãe solo, tem a ajuda de sua mãe na criação do filho, e se torna noiva de seu namorado; Manu tem que cuidar de sua avó com Alzheimer, tendo altos e baixos emocionais durante o tempo com a avó.

A partir de situações cotidianas e íntimas, o curta trabalha questões comuns à juventude brasileira, como a dificuldade do início da vida adulta, a saúde mental, o fim e início de relacionamentos e a importância das amizades. Tratando também da masculinidade tóxica, utilizando do não-estar para isso, com personagens

masculinos escassos na tela, mas presentes nas personagens e diálogos, como o relacionamento abusivo e o abandono parental.

PELA QUERIDA CIBELE

CAROLINE FAVRET RAMALHO

Seriado / Thriller

Resumo: É o primeiro arco de um projeto seriado com três arcos.

HELENA (16) se mudara de São Paulo para Criciúma, interior de Santa Catarina, com sua mãe e seu irmão mais novo. Ela não se adaptara bem à vida naquela cidadezinha e não via a hora de sair de lá.

Depois de alguns meses na cidade, de repente, Helena desapareceu da porta de sua casa. Como ela nunca gostara de lá, a polícia assumira que ela havia fugido de casa e as buscas esfriaram. ALEXANDRE (30), seu sequestrador, trabalhava para a polícia local. Ele levou Helena para Siderópolis, onde, perto da cova de sua mãe, Cibele, construíra um cativeiro subterrâneo, com apenas uma bancada, um colchão velho, uma cadeira e baldes. Dentro daquele buraco, Helena era frequentemente abusada e torturada por Alexandre.

No ápice de seu desespero, ao se encontrar sozinha no cativeiro, Helena rasgou o colchão e tentou engolir a espuma. Frustrada por não conseguir completar o suicídio, ela jogou a cadeira contra o balcão, que cedeu. Ela continuou batendo até tirar o metal que o sustentava, e com ele fez as portas de madeira cederem para fugir.

Perdida, Helena correu por matas, plantações e barrancos até chegar a uma estrada de terra interminável. Ao longe, viu uma nuvem de poeira marrom vindo em

sua direção. Era um carro da polícia. Ela lembrou do distintivo sobre a velha bancada do cativeiro e sentiu, ali, que não havia mais saída.

PENEIRA

ALEXANDRE BERNARDO SILVA DE ARAÚJO VICENTE

Filme / Ficção / Drama esportivo

Resumo:Três garotos de diferentes mundos, com realidades diversas, unidos por um só sonho: ser jogador de futebol.

"Peneira" é a seleção que os clubes de futebol fazem para descobrir novos jogadores nas categorias de base. No filme, três garotos vão colocar à prova suas habilidades em busca do sonho de ser jogador de futebol.

Para eles futebol é esperança, carinho e fé.

ROTEIRO ADAPTADO NOVOS CARIRIS VELHOS ENTRE O GÓTICO E O ECOCINEMA

SIMÃO FARIAS ALMEIDA

Filme / Ficção / Cinema ambiental

Resumo: A produção dos roteiristas também é resultado do repertório de leituras sobre cinema e adaptação fílmica. A produção de nosso roteiro Novos Cariris Velhos (2018), adaptado de nosso romance homônimo a respeito do retorno de mortos no Cariri paraibano com o intuito de alertar os moradores de um distrito sobre grave dano ambiental, está vinculada às discussões de teóricos e críticos das áreas de cinema ambiental, gêneros cinematográficos e roteiro, a exemplo de Paula Willoquet-Maricondi (2010), Robert Stam (2008) e Steven Price (2010). Esses autores apontam, respectivamente, como as representações da natureza são enquadradas pelas lentes da câmera ou modeladas na edição, o que passa necessariamente por todos os processos fílmicos incluindo o roteiro, quais convenções de gênero são transponíveis ou transcodificadas na adaptação e as diferenças entre transferência de elementos e adaptação de distintas equivalências a este tipo de narrativa. Novos Cariris Velhos ilustram essas questões ao problematizar as referências do gótico e do ecocinema, reordenar nas sequências os recursos literários da trama e reconhecer determinadas lacunas sugeridas pelo romance. A partir da apresentação de nossa proposta, pretendemos gerar um debate acerca dos hibridismos, das convenções e readequações de gêneros fílmicos ambientais e clássicos na produção de roteiro, além de receber sugestões dos participantes em relação a esse e a futuros projetos.

ROTINA EM RÉ SUSTENIDO MENOR

GIOVANNA SULEIMAN DAS DORES

Curta Metragem / Ficção

Resumo: Um pouco de arte experimental por misturar o elemento musical fortemente.

Rotina em Ré Sustenido Menor é um curta que conta com a participação fundamental da música como tradução dos sentimentos da personagem principal, Léo, usufruindo da característica global da música de ser o meio que exprimi mais fielmente os sentimentos humanos. O acorde musical de ré sustenido menor (D#m ou Ebm) é conhecido por ser o acorde mais triste de todos (ouvir Prelude and Fugue No. 8 in E-flat minor, BWV 853). O acorde cria um clima taciturno para a rotina de Léo.

Léo, uns 25 anos, melancólico e inquieto, vive sua rotina matinal diária: Léo senta em sua cama com o quarto escuro, escova seus dentes, passa seu café e espera seu ônibus. Depois que Léo pega seu ônibus a cena corta para o final do dia: uma imagem longínqua de uma mesa na parte externa, Léo e uma mulher que vemos de costas. Enquanto a imagem chega mais perto da mulher a música se modifica um pouco, trazendo acordes menos tristes, e depois a imagem volta para o Léo e a música triste volta. A cena final do curta se passa com esse diálogo entre Léo e a mulher:

Léo: "Eu queria tanto ser feliz, viver minha vida melhor. Fazer mais coisas, mas todo dia quando acordo parece que tem uma música deprimente incessante tocando, me estagnando, engolindo."

Mulher: "Troca de música."

Acordes da mulher se misturam gentilmente na a música de Léo e o curta acaba, tendo a duração de uns três minutos, como uma canção.

UM DOIS UM: CRÔNICAS DE HOMICÍDIOS

ANA CALLINE DA SILVA FELICIANO

Curta-metragem / Documentário

Resumo: Algumas fotografias também foram feitas para complementar o projeto.

Há uma máxima que diz que a vida é o bem mais precioso de um ser humano. Justamente por isso, e porque todos os direitos do homem derivam do direito de viver; o crime que tira a vida de alguém é mais abominável. O documentário "UM DOIS UM: CRÔNICAS DO HOMICÍDIOS" aborda o impacto do crime de homicídio na vida das pessoas. Adentra o sistema penal paraibano, no Presídio do Serrotão, em Campina Grande; em busca de histórias de pessoas que cometeram o crime supracitado. Ouve esses personagens para entender como o crime se manifestou na vida de cada um e que consequências trouxe. Vai além, captura os depoimentos dos familiares e da criminosa, a fim de registrar como o assassinato atingiu essas pessoas e que marcas deixou em seu dia-a-dia. Este filme mostrará histórias crivadas pela morte e a violência e não se propõe a julgamentos ou acusações. Para essas pessoas o homicídio já lhes tirou tudo e todos foram de alguma forma condenados