Revista

ESCALETA

Revista Escaleta, RJ, v.2, n°1, dez 2022

Sumário

Editorial ..... **iii**

"Jardim de Guerra" (1968) e a redescoberta de Neville D'Almeida enquanto inventor, por Igor Nolasco Rocha Marçal **1**

A chancela imposta em "Amor maldito" e seus impactos sociais e na distribuição (1984), por Helena de Melo Abbês..... **15**

A dublagem para a identificação popular: a diminuição da experiência pelas legendas, por Hugo Myara **28**

A viagem no tempo nas narrativas cinematográficas, por Paulo Gabriel Barretto..... **46**

Star Wars: uma Leitura Nostálgica do Retorno às Estrelas, por Pedro de Carvalho Cruz..... **63**

Representação feminina em animes shōnen: Análise da personagem Sakura em Naruto/ Naruto Shippuden, por Camilla Rangel..... **76**

Lamentos nipo-coreanos: uma tradução da memória traumática sul-coreana a partir de seu cinema contemporâneo, por Victoria Farah Loyola **94**

Animações Ocidentais: para além do público infantil, por Ana Luiza Enéas **112**

Expediente

Capa: Arte de Gabriel F. Marinho sobre foto da fachada do *campus* ESPM Villa Aymoré (Crédito: Audiovisual ESPM Rio)

Edição: Talitha Ferraz

Equipe editorial: Andreson de Carvalho, Antoine D'Artemare, Gabriel F. Marinho, Hadija Chalupe, Pedro Curi, Pedro Butcher, Simplício Neto, Tainá Xavier, Talitha Ferraz.

Editorial

Enfrentamos nos últimos dois anos duros desafios que nos fizeram reformular rotas e adiar planos. Chegamos hoje aqui, nesta segunda edição da Revista Escaleta – publicação voltada para a divulgação dos artigos científicos apresentados como um dos pré-requisitos para a conclusão do curso de graduação em Cinema e Audiovisual da ESPM Rio –, cientes da força que temos para driblar as intempéries da vida.

Esta edição marca o retorno de nossa revista e reúne, especialmente, alguns dos artigos realizados por discentes que se formaram em plena pandemia, entre 2020 e 2021. Os oito textos a seguir são um reflexo da riqueza de interesses temáticos de jovens cineastas que formamos semestralmente na ESPM Rio. Tais artigos, primeiros esforços de fôlego das/dos discentes na pesquisa acadêmica, são fruto das orientações desenvolvidas por nossas professoras e professores do curso de Cinema e Audiovisual, a quem agradecemos pelo empenho, a dedicação e o entusiasmo.

Da revisão historiográfica de importantes obras e cineastas do cinema brasileiro do século XX, passando pela preocupação com o cenário da dublagem, a atual edição da Revista Escaleta aborda questões ligadas ao tratamento narrativo do tempo e dos usos da nostalgia no audiovisual, além de se debruçar sobre o cinema asiático, em especial, a animação, com focos variados que vão do recorte acerca da representatividade feminina ao posicionamento de mercado entre públicos além do infantil.

Desejamos uma ótima leitura!

Equipe editorial da Revista Escaleta

"Jardim de Guerra" (1968) e a redescoberta de Neville D'Almeida enquanto inventor

Igor Nolasco Rocha Marçal[1]

igornolascorm@gmail.com

Resumo

Este artigo visa submeter "Jardim de Guerra", de Neville D'Almeida, a uma revisão histórica, propondo a seu realizador uma posição de inventor (a partir da definição de Ezra Pound) no contexto do cinema brasileiro. Lançado em 1968, o filme fala sobre um homem que se envolve com uma cineasta de esquerda e é preso, interrogado e torturado, contando com menções a pautas progressistas e revoluções comunistas. Para além de seus temas considerados subversivos pela ditadura militar, o filme é inovador em sua linguagem. O trabalho se construiu a partir de duas entrevistas gravadas com D'Almeida, utilizadas como fonte primária, e leituras sobre artes plásticas, literatura e cinema que se relacionam, direta ou indiretamente, com o filme ou o contexto no qual ele está inserido. "Jardim de Guerra" também será, aqui, lido ao lado de movimentos cinematográficos existentes no mesmo período, e colocado em perspectiva com a obra geral de D'Almeida.

Palavras-chave: *Cinema brasileiro; Neville D'Almeida; Jardim de Guerra; Ditadura militar brasileira; História do cinema brasileiro.*

Abstract

This article aims to expose "Jardim de Guerra", by Neville D'Almeida, to a new vision, and to rebrand D'Almeida as an inventor (by the definition of Ezra Pound) in the context of Brazilian cinema. Released in 1968, the film tells the story of a man who gets involved with a left-wing filmmaker, and ends up being arrested, interrogated and tortured. It contains references to progressive themes and international communist revolutions. Beyond its ideas, considered subversive by the Brazilian military government, the film contains innovative language features. This article was aided by two interviews with D'Almeida, used as primary sources. It was also aided by a number of readings on visual arts, literature and cinema which relate, directly or not, to the film or to the context in which the film is inserted. "Jardim de Guerra" is also read here by side of Brazilian cinematographic movements which existed during the aforementioned historical period, as well as part of D'Almeida's general body of work.

Keywords: *Brazilian Cinema; Neville D'Almeida; Jardim de Guerra; Brazilian military dictatorship; History of Brazilian cinema.*

[1] Trabalho orientado por: Simplício Neto (simplicio.sousa@espm.br).

1. Introdução

1.1. "Passamos raspando"

> (...) O experimental em nosso cinema sonhou retratar a repressão no momento em que estava acontecendo. Era uma ousadia extrema, era cutucar a onça com vara curta. Felizmente não tivemos o mesmo fim de [Federico] García Lorca [poeta assassinado durante a Guerra Civil Espanhola], mas passamos raspando (...)". (FERREIRA, 1988[2])

Este artigo visa expor o longa-metragem "Jardim de Guerra" (1968), de Neville D'Almeida, a uma análise historiográfica acerca de seu conteúdo estética e tematicamente vanguardista, sua existência e sua censura no contexto da ditadura civil-militar brasileira, seu espaço na filmografia de D'Almeida e seu legado no cinema nacional. Tal análise busca reposicionar o cineasta enquanto um inventor, na definição elaborada por Ezra Pound para os estudos literários a partir da obra "ABC da Literatura". Os inventores seriam "homens que descobriram um novo processo ou cuja obra nos dá o primeiro exemplo conhecido de um processo" (POUND, 2006, p.42)[3]. O conceito de invenção teve grande influência em toda uma tradição da linha das artes de vanguarda no Brasil a partir dos anos 1960, com base no concretismo dos poetas Haroldo e Augusto de Campos que, inclusive, vai além das ideias estabelecidas por Pound (SAMMER, 2007, p.05), e é apropriado pela geração que começa a pensar e produzir arte partir do final da década. Entre os expoentes dessa geração constam o ensaísta e artista plástico Hélio Oiticica (que dialoga diretamente com Neville[4]) e o crítico de cinema e cineasta Jairo Ferreira que, sendo um "poundiano de carteirinha" (TOSI, p.50), cunha o termo "Cinema de Invenção" justamente com base nas concepções do poeta norte-americano para designar a corrente de cineastas que começa a se fazer notar a partir de 1968.

Com argumento e roteiro elaborados em parceria com o escritor e músico Jorge Mautner, "Jardim de Guerra" é "um estudo sobre as consequências do tráfico revolucionário na América Latina" (GOMES LEITE, 1968, p. 29) e "um discurso de síntese de todas as preocupações que afloravam naquele momento, antecipatório de muitas coisas que viriam a

[2] Publicado originalmente no jornal Cine Imaginário, nº.37, dezembro de 1988).
[3] Tradução de Augusto de Campos e José Paulo Paes.
[4] A associação entre os dois culminou na idealização do filme "Mangue Bangue", realizado por D'Almeida em 1971, e de um projeto de instalações, as "Cosmococas", formalmente intituladas "Bloco-Experiências in Cosmococa — programa in progress" (BUCHMANN; CRUZ, 2013, p.01). Apesar de terem sido criadas em 1973, elas foram exibidas publicamente pela primeira vez em "uma retrospectiva organizada em 1992" que "percorreu a Europa e os Estados Unidos" (AGUILAR, 2016, p.167).

pontuar a agenda política dos anos subsequentes" (VELOSO, 2012, p.15)[5], se debruçando sobre "o vazio ideológico que a fragmentação da esquerda mundial passou a viver" (ibidem). A narrativa gira em torno do jovem Edson (Joel Barcellos), que namora uma aspirante a cineasta (Maria do Rosário) e, no intuito de conseguir dinheiro para financiar um filme de sua companheira, acaba se envolvendo em um esquema de transporte de armas que causa sua prisão e tortura por agentes não identificados. A ideia do artigo partiu de uma exibição do filme em 35 mm, em sua única cópia existente sem os cortes da Censura Federal, no dia 12 de maio de 2019. A sessão ocorreu na Cinemateca do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro[6]. O desenvolvimento da ideia foi endossado por D'Almeida, que colaborou através de duas entrevistas realizadas com o objetivo de serem transcritas e utilizadas como fontes primárias, gravadas respectivamente em maio de 2019 e março de 2020.

O artigo visa provar a hipótese de que D'Almeida, geralmente considerado um diretor comercial dentro do cinema brasileiro graças aos sucessos de bilheteria que dirigiu entre o final da década de 1970 e o começo dos anos 1980, também pode ser visto como um inventor graças às inovações em linguagem e aos temas presentes nos filmes da primeira fase de sua carreira, da qual "Jardim de Guerra", expoente de um "estado de revolta primitiva" (ROSEMBERG FILHO *apud* FERREIRA, 1986, p.191), faz parte. Em artigo publicado no Jornal do Brasil no dia 1º de junho de 1968, Maurício Gomes Leite inclui o filme de Neville em meio ao movimento revolucionário que caracterizava o cinema brasileiro daquele ano. Segundo ele, havia "filmes de todos os lados, ideias em caminho, heróis e não heróis, câmara na mão e uma notável coincidência: todos os filmes (...) são políticos (...)" (GOMES LEITE, 1968, p.29). Luiz Alberto Sanz faz um adendo ao dizer que D'Almeida seria "(...) uma das melhores coisas que apareceu no cinema brasileiro dos últimos anos (e esta parece ser uma tendência do nosso tempo: cada um que aparece é melhor que o outro)" (SANZ, 1969, p.01). Este breve momento é a "origem do que seria o *udigrúdi* [adaptação lusófona do termo *underground*] do cinema

[5] VELOSO, Geraldo. Jardim de Guerra. In: MIRANDA, Danilo Santos (org.). *Neville D'Almeida Além Cinema*: 17 de maio a 8 de julho de 2012, p.15. São Paulo: SESC, 2012.

[6] Na entrevista concedida ao autor em 2020, D'Almeida diz que se trata da mesma cópia que foi exibida em 1969 no Festival de Cannes, conservada desde então por um órgão ao qual se refere como "Cinemateca Alemã". A cópia está em posse do MAM do Rio de Janeiro desde 2018.

brasileiro" (AGUILAR[7], 2016, p.99), cuja origem alguns atribuem às gravações do filme "Câncer", de Glauber Rocha (ibidem) em 1968. Geraldo Veloso oferece um resumo desse panorama:

> O primeiro longa-metragem de Neville D'Almeida é parte de uma série de filmes que começam a pontuar naquele ano de 1968. "O Bandido da Luz Vermelha", de [Rogério] Sganzerla, "Blá, Blá, Blá", de Andrea Tonacci, "A Vida Provisória", de Maurício Gomes Leite, "Dezesperato", de Serginho Bernardes, "Fome de Amor" de Nelson Pereira dos Santos, são pontos de demarcação de um cinema que necessariamente trazia uma reflexão política sobre um momento decisivo para a história contemporânea do mundo (e especialmente com o Brasil, que termina o ano com a instauração do AI-5). (VELOSO, 2012, p.15)

1.2. Rasgando o véu

"Jardim de Guerra" foi filmado ao longo de maio de 1968[8] – coincidentemente, mesmo mês em que fora rodado "Câncer" – com base no roteiro desenvolvido por D'Almeida e Mautner durante o período em que ambos viveram na cidade de Nova Iorque, que terminou com o retorno de Neville ao Brasil em 1967[9]. A primeira exibição pública do filme foi em setembro[10] de 1968, no Festival de Cinema de Belo Horizonte. Em novembro[11], o longa foi levado ao maior evento cinematográfico do país, o Festival de Brasília do Cinema Brasileiro. Logo antes de uma segunda exibição no Festival, ele foi confiscado pela Censura da Polícia Federal e sofreu a imposição de cortes que subtraiam de sua duração tudo o que era tido como subversivo. Segundo o Correio Braziliense, em edição publicada no dia 1º de dezembro de 1968 (p.17):

> O Festival transcorria às mil maravilhas, até sexta-feira [29 de novembro], quando a Censura apreendeu a cópia de "JARDIM DE GUERRA", de Neville D'Almeida, o qual não pode ser exibido na sessão comercial daquele dia. Segundo estamos informados, a Censura (...) decidiu cortar toda uma sequência, de mais de quinze minutos, do referido filme.

---

[7] Tradução de Gênese Andrade. Idem para todos os trechos relativos à obra de Gonzalo Aguilar.

[8] Segundo o Jornal do Brasil de 17 de maio de 1968 (p.23), as filmagens teriam se iniciado no dia 10. A edição de 01 de junho (p.24) diz que D'Almeida pretendia terminar as filmagens naquele mesmo dia, colocando assim o período estipulado para a duração das filmagens como sendo o de cerca de um mês, entre maio e junho de 1968.

[9] D'Almeida viveu em Nova Iorque entre 1964 e 1967, e regressou a seu país natal na companhia do cineasta Nelson Pereira dos Santos, após auxiliá-lo como assistente de direção em sequências rodadas nos EUA para o filme "Fome de Amor". Pereira dos Santos faz uma participação como ator em "Jardim de Guerra", no papel de um dos interrogadores de Edson. (D'ALMEIDA, 2019, p.01-12)

[10] "Jardim de Guerra" seria exibido pela primeira vez no evento no dia 23 daquele mês, segundo a edição de 18 de setembro de 1968 do Jornal do Brasil, p.16.

[11] O Correio Braziliense, em edição publicada em 24 de novembro de 1968 (p.18) aponta a quinta-feira, dia 28, como data da primeira exibição do filme no Festival.

A Censura suprimiu a sequência inicial, que "discorre sobre os principais acontecimentos que marcaram o início do século", um momento em que o personagem de Antônio Pitanga faz "um discurso imitando os líderes do 'poder negro' americano", *inserts* de "'*posters*' (fotografias) alusivas à guerra do Vietnã e (...) ao movimento feminista chinês (...)", falas que salientam "a necessidade de preservação do território do Amazonas" (AGUIAR, 1970, p.1-2)[12], referências à revolução francesa, ao conceito de luta de classes, menções a Ernesto "Che" Guevara e uma sequência que retrata uma relação sexual, na qual "aparecem partes íntimas da atriz por tempo (excessivo) em primeiro plano" (ibidem). "Jardim de Guerra" retrata o sexo e a sexualidade de forma natural, sem tabus ou eufemismos. D'Almeida resume, ao dizer que "o filme é libertário também na parte da sensualidade. Existe um homem e uma mulher fazendo amor. Mais uma coisa estranha no cinema brasileiro, até 1967, quando eu rasguei o véu no meio" (D'ALMEIDA, 2019, p.10).

Há no longa, ademais, algo tido como extremamente subversivo para a época: o terceiro ato acompanha o protagonista sendo interceptado em público, preso, interrogado, torturado e deixado para morrer em um descampado (como se sabe, tudo comumente praticado, à época, por agentes do Estado). O filme também traz inovações na forma: "é o primeiro filme na história do cinema brasileiro a ter projeção de slides. O uso de pôsteres enquanto linguagem, a projeção de slides enquanto linguagem" (D'ALMEIDA, 2020, p.08). Hélio Oiticica, que conheceu D'Almeida enquanto este estava no processo de montagem de "Jardim de Guerra", "pirou quando viu o uso fílmico que Neville fez de pôsteres – mídia que, se hoje em dia é banalizada, no Brasil de 1968 era extremamente nova como instrumento *pop* sintético de informação visual e textual" (COELHO, 2009, p.105).[13]

Uma cópia sem cortes de "Jardim de Guerra", a única existente da qual se tem notícias, foi posteriormente levada para o Festival de Cannes de 1969, onde o filme inaugurou, no mês de maio[14], a primeira Quinzena dos Realizadores, mostra que viria a se tornar tradicional no

[12] Citações retiradas do documento de censura de "Jardim de Guerra", assinado por "Prof. Wilson A. de Aguiar, chefe do serviço de Censura" em 20 de fevereiro de 1970. *Fac-símiles* disponibilizados pelo projeto "Memória da Censura". In: D'ALMEIDA, Neville (org.). "Além Cinema", p.96-97. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

[13] COELHO, Frederico. Mangue Bangue. In: D'ALMEIDA, Neville (org.). "Além Cinema", p.105. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

[14] O Festival de Cannes de 1969 ocorreu entre os dias 8 e 23 de maio. Segundo o Jornal do Brasil, em edição de 14 de maio daquele ano, p.10, "Jardim de Guerra" fora exibido na véspera, tendo sido "aplaudido por um público numeroso".

Festival[15]. Graças à ação da Censura, o filme foi exibido escassas vezes desde 1969, e a versão do mesmo que ainda hoje prevalece como a que foi mais assistida é uma cópia já com os cortes da Censura, que foi mostrada em poucas sessões no Rio de Janeiro[16] e em São Paulo, estando "tão mutilada que não foi possível entender quase nada" (FERREIRA, 1988, p.01), e posteriormente exibida na televisão pelo Canal Brasil. O filme é mencionado por um número reduzido de obras que pretendem fazer um apanhado geral da cinematografia brasileira, que recorrentemente não reconhecem a primeira fase da obra de Neville D'Almeida. Conjecturar sobre a memória de "Jardim de Guerra" é não apenas restituir ao filme seu merecido lugar na história da cinematografia nacional, como também conferir a seu realizador a posição que merece enquanto inventor no contexto do cinema brasileiro da época, e salientar a importância da existência do filme, que fala sobre pautas consideradas subversivas para a ditadura, de forma tão direta, em meio aos chamados "anos de chumbo" do governo militar.

O principal objetivo do artigo diz respeito a trazer à tona "Jardim de Guerra", filme esquecido dentre a bibliografia geral na história do cinema brasileiro, e através disso fomentar o debate acerca do longa-metragem (e da obra de Neville D'Almeida como um todo, sobretudo sua primeira fase) no meio acadêmico.

2. "Jardim de Guerra" e a redescoberta de Neville D'Almeida enquanto inventor

2.1. Neville, fonte primária

As duas entrevistas gravadas com Neville D'Almeida em sua residência foram de importância fundamental para a realização do artigo. Não apenas por tratar-se de fontes primárias, mas também por constarem entre as poucas fontes encontradas que falam diretamente sobre "Jardim de Guerra". Mesmo livros e artigos que mencionam a obra de D'Almeida recorrentemente deixam de fora discussões sobre a primeira fase de sua filmografia. Das entrevistas com o realizador surgiu a perspectiva mais ampla de que o filme seria renegado

[15] A Quinzena dos Realizadores foi inaugurada em resposta ao cancelamento da edição do Festival no ano anterior, em decorrência dos históricos protestos de maio de 1968 na França. O Jornal do Brasil, em 11 de maio de 1969, p.11, alega que o longa de D'Almeida figurava entre os 7 títulos brasileiros presentes na Quinzena.

[16] Em 18 de abril de 1970, O Jornal publicou que a havia uma sessão programada do longa na "segunda-feira, dia 27" daquele mesmo mês. No dia 01 de maio o assunto voltaria às páginas de O Jornal, sob a alegação de que "apesar da pouca promoção (...), o auditório da Cinemateca [do MAM] ficou completamente lotado como há muito tempo não acontecia". Em 23 de janeiro de 1974, o mesmo periódico alegou que, após a exibição na Cinemateca, o filme "só logrou apresentação, no Rio, tempos atrás, obscuramente, num cinema da Zona Norte". (...) Há duas semanas, foi relançado em sessão especial de meia-noite, no Cinema 1. Agora, desde segunda-feira, está programado em horários normais de exibição no cinema JÓIA (...)".

na história oficial do cinema brasileiro, e a partir daí veio a ideia de propor um resgate da memória sobre "Jardim de Guerra" e uma revisão da forma como Neville D'Almeida é enxergado dentro do contexto do cinema brasileiro.

2.2. Ressignificando D'Almeida

Encontrar qualquer informação sobre o primeiro momento da obra de Neville D'Almeida, em geral (e sobre "Jardim de Guerra", em específico), é uma tarefa que exige pesquisa minuciosa. Dentre as fontes mais antigas estão matérias publicadas em cadernos culturais de jornais como O Jornal, Correio Braziliense e Jornal do Brasil entre 1968 e 1974, e um artigo publicado pelo crítico e cineasta Jairo Ferreira no jornal Cine Imaginário em dezembro de 1988. Dedicado inteiramente ao primeiro filme de Neville D'Almeida, o texto de Ferreira traça uma série de ideias que servem como alicerces para os argumentos trabalhados no presente artigo. O autor diz, por exemplo, que "Jardim de Guerra" não faria parte do movimento do Cinema Novo, ao afirmar que D'Almeida seria representativo de uma série de "novos talentos [que] estavam para explodir, e só podiam fazê-lo com uma câmara na mão e uma ideia na cabeça – grande slogan do Cinema Novo, que lamentavelmente era um movimento fechado, uma igrejinha[17]" (FERREIRA, 1988, p.1). Ferreira também afirma que o Cinema Novo "bateu a porta na cara tanto de Sganzerla quanto de Neville" (FERREIRA, 1988, p.2).

O próprio D'Almeida reconhece o trabalho de Jairo Ferreira enquanto responsável por uma tentativa de manter viva a memória de "Jardim de Guerra", dizendo que "não teve nenhum (...) cineasta pra defender [o filme, quando foi interditado pela Censura]. (...) Teve um crítico, Jairo Ferreira, genial. (...) Todos se calando, se aliaram à Polícia Federal da ditadura" (D'ALMEIDA, 2020, p.5).

Ferreira é também o autor do seminal livro "Cinema de Invenção" (1986), coletânea de textos sobre diferentes realizadores afiliados ao movimento que também é comumente chamado de Cinema Marginal. A nomenclatura alternativa oferecida por Ferreira, em verdade, busca em Pound uma validação intelectual que afronte a pejorativa alcunha de "Marginal", que teria sido dada por Luiz Carlos Barreto, produtor e cinegrafista influente no Cinema Novo, "em

[17] Rogério Sganzerla utiliza o mesmo termo para se referir ao Cinema Novo em trecho reproduzido por Jairo Ferreira em "Cinema de Invenção", 1986, p.35: "É uma igrejinha, mas também um movimento coletivo, talvez o mais importante da cultura brasileira nesses últimos vinte anos".

uma tarde, no escritório de Billy Davis [ator e cineasta], para Neville, Geraldo Veloso [montador] e outros, que lá estavam" (VELOSO, 2012, p.15). Apesar de "Cinema de Invenção" não conter um texto especificamente dedicado à obra de Neville D'Almeida, o realizador e seu filme "Jardim de Guerra" são mencionados pelo livro, tanto por Ferreira quanto por outros autores e cineastas que possuem textos citados na obra. Como um todo, o livro de Ferreira é de suma importância para a compreensão do *zeitgeist* cinematográfico que diz respeito ao período entre 1967 e 1971, caracterizado pelo autor como "a grande *l'Age d'Or* do experimental em nosso cinema" (FERREIRA, 1986, p.155).

Da primeira entrevista realizada com D'Almeida veio o ponto de vista de que ele conscientemente admirava o Cinema Novo; não obstante desde o início queria "dar o próximo passo, mas totalmente apoiado e amando o Cinema Novo" (D'ALMEIDA, 2019, p.17). Entretanto, o realizador afirma ter sido rejeitado, na época, por colegas que fundaram o Cinema Marginal, mesmo tendo sido "um dos mais influentes inspiradores de um cinema que viria a desaguar" no movimento (VELOSO, 2012, p.15). Um material que complementou os depoimentos cedidos ao autor desse artigo na elaboração de tal ponto foi o livro "Candango, Memórias do Festival (vol. 1)", organizado por Lino Meireles, que contém relatos transcritos de D'Almeida. Além de falar sobre sua experiência em 1968, quando compareceu ao Festival de Brasília para a exibição de "Jardim de Guerra", o cineasta também tece comentários sobre as desavenças com o Cinema de Invenção.

> (...) Eu achava que devia haver um, como havia o Cinema Novo, que devia haver um movimento que tivesse um manifesto. Que o manifesto daria substância, teria conceito e marcaria um movimento. E eu falei com o Júlio [Bressane] e com o Rogério [Sganzerla]. E nesse tempo inclusive morávamos, dividíamos uma casa, um apartamento, eu e o Júlio.
>
> Eu falei: "Gente, vamos fazer um manifesto?". Mas tive que fazer uma viagem pros Estados Unidos, passei dois meses, ou três, e quando voltei [em 1970] eles tinham feito a [produtora] Belair. Eu falei: "Cara, que história é essa de Belair? E eu?". "Não, você agora é na fase dois, nós vamos começar a fase dois mês que vem". (...) Mas um mês depois essa empresa acabou. Mas foi genial eles terem feito a Belair, não é? Baseado nas coisas que a gente falava o tempo todo. (D'ALMEIDA, 2017, p.63[18]).

Alguns autores conceituados nos estudos sobre o cinema brasileiro também traçam um panorama da época na qual "Jardim de Guerra" surge, entre o declínio do Cinema Novo e a

[18] D'ALMEIDA, Neville. Anos 1960. In: MEIRELES, Lino (org.). *Candango*: Memórias do Festival, vol. 1. Brasília: Editora Metrópoles, 2017.

ascensão do Cinema Marginal. Dois livros de Ismail Xavier fornecem um entendimento acerca deste período. O primeiro, "Alegorias do subdesenvolvimento: Cinema Novo, Tropicalismo, Cinema Marginal" (2013), esquadrinha de forma rica e detalhada o momento político e cinematográfico no qual consta o ano de 1968. A segunda obra de Xavier utilizada como referência, "O Cinema Brasileiro Moderno" (2001), reflete as mesmas qualidades do anterior e faz menções diretas a D'Almeida no contexto de 1968. O autor aproxima o diretor de "Jardim de Guerra" aos cineastas do Cinema de Invenção, considerando-os similares graças à estética arrojada de seus filmes, opondo estes às produções do Cinema Novo.

> Ao bom humor da ironia de 1968, o Cinema Marginal opõe a sua dose amarga de sarcasmo e, no final da década [de 1960], a 'estética da fome' do Cinema Novo encontra seu desdobramento radical e desencantado na chamada "estética do lixo", na qual câmera na mão e descontinuidade se aliam a uma textura mais áspera do preto-e-branco que expulsa a higiene industrial da imagem e gera desconforto. Júlio Bressane, Andrea Tonacci, Luiz Rosemberg, João Silvério Trevisan, Neville D'Almeida, Carlos Reichenbach, Ozualdo Candeias, entre outros, são autores que insistem nas estruturas de agressão do moderno e marcam sua oposição a um Cinema Novo que buscava sair do isolamento e se voltava para um estilo mais convencional porque empenhado em estabilizar sua comunicação com o público. (XAVIER, 2001, p.17)

As duas obras supracitadas são parte basilar do entendimento sobre o que foi o ano de 1968 para a cinematografia nacional e mostram, de certa forma, como Neville D'Almeida é visto dentro dos estudos sobre este período no cinema brasileiro.

No mesmo sentido, o livro "Cinema Marginal (1968-1973), a representação em seu limite" (1987), de Fernão Ramos, possui uma leitura similar de Neville D'Almeida, o que, somado ao "Cinema Brasileiro Moderno" de Ismail Xavier, talvez seja representativo sobre como D'Almeida era visto, de fora, durante o final dos anos 1960, mesmo que fosse excluído do movimento do Cinema de Invenção pelos cineastas que o encabeçavam. Ramos, inclusive, expõe a visão que Glauber Rocha tinha destes realizadores na época, estendendo a Neville as palavras reprováveis que aplica aos outros.

> Glauber Rocha, num artigo intitulado 'Udigrudi: uma velha novidade'[19] (...) ataca os novos cineastas que estão despontando numa trilha, cujo abandono parece trazer alguns problemas de consciência para o Cinema Novo: 'Os jovens cineastas Tonacci, Sganzerla, Bressane, Neville e outros de menor talento levantaram-se contra o Cinema Novo, anunciando uma velha novidade: cinema barato, de câmera na mão e ideia na cabeça' (...). (RAMOS, 1987, p.27-28)

[19] Publicado originalmente no periódico Arte em Revista, vol.3, no.5, p.80-82, maio 1981.

É preciso fazer uma antítese à percepção acerca de Neville D'Almeida apresentada por estas obras. "Jardim de Guerra" não é um filme que pode ser alinhado ao Cinema Novo ou ao Cinema de Invenção. Para D'Almeida, tampouco trata-se de um elo perdido entre os dois: "é um elo achado; ele é um elo entre todas as coisas, sim; ele é um elo entre o Cinema de Invenção, o cinema de experimentação, o moderno cinema brasileiro e o Cinema Novo. Ele é exatamente o único filme dessa geração toda que faz isso" (D'ALMEIDA, 2020, p.1).

Uma obra verdadeiramente rica em informações acerca de "Jardim de Guerra" é "Além Cinema" (2009), livro organizado pelo próprio Neville D'Almeida no qual ele faz um apanhado acerca de toda a sua carreira, tanto no cinema quanto nas artes plásticas. Foi o único livro encontrado pelo autor do presente artigo a possuir uma sessão inteira de suas páginas dedicada exclusivamente a "Jardim de Guerra", e o fato de ter sido organizada por D'Almeida, nesse sentido, é muito revelador. A maior parte dos autores na academia parece ver "Jardim de Guerra" como filme de menor importância, e ao mencionarem Neville no contexto de 1968, o fazem brevemente, como associado ao Cinema de Invenção. "Além Cinema" surge como uma das poucas fontes a dar respaldo textual para que se possa escrever sobre "Jardim de Guerra" evocando detalhes narrativos e estéticos, com o auxílio de um número significativo de reproduções de quadros do filme e *fac-símiles* de documentos e certificados da Censura da Polícia Federal. De maneira similar, o documentário "Neville D'Almeida – Cronista da Beleza e do Caos" (2018), de Mário Abbade, serve para elucidar memórias relativas a "Jardim de Guerra" na ausência da possibilidade de revisões da cópia sem cortes. O filme contém entrevistas com D'Almeida e com integrantes do elenco de "Jardim de Guerra", além de reproduzir trechos do longa.

Dentre os poucos críticos que falaram favoravelmente acerca de "Jardim de Guerra" durante o período em que o filme esteve retido pela Censura, colhem-se palavras acerca de suas qualidades – mesmo entre os que puderam assistir apenas à versão censurada.

> Neville Duarte de Almeida é um jovem diretor que assumiu a responsabilidade de produzir sozinho (por mil papagaios em banco) o seu primeiro filme Jardim de Guerra. (...) Isto é uma temeridade no nosso país subdesenvolvido, principalmente se se tem alguma preocupação intelectual. Neville tem. Trabalhou duro para fazer um filme digno, inovador, ágil, vivo e preocupado. (...)
>
> (...) É anárquico, duro e angustiante, cheio de influências godardianas e com algumas penetrações de Kafka. Situa-se mais como um episódio de autoflagelação do intelectual

> de classe média, com toda a genialidade que este homem pode atingir em uma época como a nossa, numa transição em que as obras perenes não existem. (SANZ, 1969, p. 1)

Três anos depois, após assistir a uma projeção extraordinária, o crítico Alberto Silva publicou uma crítica tardia, não obstante informativa, acerca de "Jardim de Guerra". Enquanto a opinião supracitada ressalta os aspectos intelectuais e sociais do filme, a de Silva foca em suas qualidades estéticas e fílmicas.

> Neville D'Almeida, realizador afundado em poltronas de cinematecas, aprendeu com raro senso crítico as lições oferecidas pelos mais inventivos cineastas da atualidade (Godard, Kubrick), sem esquecer o falecido, mas sempre presente Eisenstein.
>
> O resultado é um filme nervoso, criativo, jovem e renovador (...). A fita representa uma contribuição inegável ao estudo brasileiro de um cinema cada vez mais rejuvenescedor e instigante.
>
> (...) Esse saldo favorável dificilmente seria atingido se uma montagem expressiva e original [de Geraldo Veloso] não tivesse sido empregada, velocizando o ritmo interior do filme e dotando-o de uma característica inerente às películas ocupadas em fornecer algum dado novo ao cinema.
>
> (...) Jardim de Guerra é um feliz exemplo do gênero *underground* brasileiro e deve ser visto por todos os interessados em nossa evolução artística. (SILVA, 1972, p. 21)

Aliada à perspectiva de alguns nomes da crítica brasileira nas reflexões para uma ressignificação do filme, está o ponto de vista de "cineastas franceses, críticos [internacionais] e gente de cinema em geral" (ALAMEDA, 1970, p. 2), expressado após a exibição de "Jardim de Guerra" na Quinzena dos Realizadores de Cannes.

> Jacques Demy viu e disse: "Neville D'Almeida chega ao romantismo pelo caminho mais difícil: a violência!" (...) Agnès Varda adora o filme: "Surpreendentemente forte e jovem, Jardim de Guerra causa impacto pela maneira como trata sexo e violência." (ibidem)

Estes estilhaços críticos servem como uma espécie de atestado em relação à força de "Jardim de Guerra"; relatos da época acerca de suas virtudes, atestando que, dentre os expoentes da esfera intelectual do período que puderam assisti-lo, o filme era elogiado pelas qualidades que possui. Tais relatos podem servir como base para que a história do primeiro longa de D'Almeida seja revisitada, resgatada, e para que ele seja trazido à luz e ocupe assim o lugar que lhe é de direito dentro da história do cinema brasileiro.

3.Considerações finais

Esta pesquisa está inserida nos estudos sobre a história do cinema brasileiro, com enfoque no momento importante, de transição, que compreende os anos finais da década de 1960 e os iniciais da de 1970, através de uma revisão crítica da obra de Neville D'Almeida. As entrevistas realizadas com o diretor acrescentaram de maneira significativa ao escopo do trabalho, visto que sua memória enquanto autor de "Jardim de Guerra" compreende reflexões e informações que não constam em jornais, periódicos, livros ou artigos acadêmicos. Foi através das falas de D'Almeida, por exemplo, que se tornou possível identificar a linha de posicionamento do longa em relação ao Cinema Novo e ao Cinema de Invenção, olhar que foi de encontro com a perspectiva oferecida pelas obras de Fernão Ramos e Ismail Xavier.

Esse artigo se debruçou apenas sobre o primeiro longa-metragem de Neville D'Almeida, que antes já havia realizado projetos em curta-metragem (D'ALMEIDA, 2019, p.14). A primeira fase de sua obra, que antecede a ascensão ao sucesso de bilheteria com filmes como "A Dama do Lotação" e "Rio Babilônia", também compreende filmes de longa, média e curta-metragem hoje tidos como perdidos, como "Piranhas do Asfalto" (D'ALMEIDA, 2009, p.98), "The Night Cats", "Surucucu Catiripapo" (ibidem, p.134-140) e "Lunch Time". O único remanescente desse primeiro momento de sua filmografia além do "Jardim de Guerra" é "Mangue Bangue", preservado, restaurado, telecinado e transferido em cópias digitais pela Cinemateca do Museu de Arte Moderna de Nova Iorque (COELHO, 2009, p.105-107). Mesmo quando se analisa as fases posteriores da obra de D'Almeida existem lacunas, títulos sobre os quais se tem parcas informações, filmes pouco ou nunca exibidos e demais percalços pelos quais um pesquisador deve se atentar ao assumir a tarefa de inventariar os trabalhos fílmicos de D'Almeida. Projetos como "Maksuara, Crepúsculo dos Deuses", "Hoje É Dia de Rock", "Boa Noite, Cinderela" e "Redenção" são comumente desconhecidos mesmo entre aqueles que procuram oferecer uma visão completa sobre a obra do cineasta. Um trabalho rigoroso, maior do que o escopo do presente artigo abarca, seria necessário para efetivamente traçar uma cronologia da filmografia integral de Neville D'Almeida.

A busca desse artigo visa não mais do que elucidar perspectivas relativas ao lugar de "Jardim de Guerra" e seu autor na história do cinema brasileiro, propondo uma revisão da posição que lhes foi escalada pela historiografia oficial até o momento. Pelos dados apresentados, perspectivas discutidas, fatos revisados e por um exame do lugar que seu

primeiro longa ocupa no momento em que está inserido na história do cinema brasileiro, o artigo reposiciona D'Almeida como um exemplar inventor poundiano, na linha direta da tradição deste conceito. A readequação do contexto do termo, oriundo da literatura, para o cinema brasileiro, não chega a ser uma novidade. Se no Brasil Augusto Campos (bem como os que estudam suas obras) o utilizava nos estudos sobre poesia concreta, (SAMMER, 2007, p.02), Hélio Oiticica o readequara às artes plásticas e para além delas – "a invenção já não é um estado da arte, mas sim da vida" (AGUILAR, 2016, p.13). Tendo em vista as inventivas abordagens em imagem e discurso empregadas pelo realizador em seu primeiro longa-metragem, apresentadas em todos os seus desdobramentos no corpo desse artigo, ele prova-se devidamente compatível ao uso do termo.

Referências

Livros:

AGUILAR, Gonzalo. **Hélio Oiticica, A Asa Branca do Êxtase**: Arte Brasileira 1968-1980. Tradução de Gênese Andrade. Rio de Janeiro: Anfiteatro, 2016.

BUCHMANN, Sabeth; CRUZ, Max Jorge Hinderer. **Hélio Oiticica and Neville D'Almeida**: Block-Experiments in Cosmococa — program in progress. Londres: Afterall Books, 2013.

D'ALMEIDA, Neville (org.). **Além Cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

FERREIRA, Jairo. **Cinema de Invenção**. São Paulo: Max Limonad, 1986.

MEIRELES, Lino (org.). **Candango**: Memórias do Festival, vol. 1. Brasília: Editora Metrópoles, 2017.

POUND, Ezra. **ABC da Literatura**. Tradução de Augusto de Campos e José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 2006.

RAMOS, Fernão. **Cinema Marginal (1968-1973),** a representação em seu limite. São Paulo: Brasiliense, 1987.

XAVIER, Ismail. **Alegorias do subdesenvolvimento**: Cinema Novo, Tropicalismo, Cinema Marginal. São Paulo: Cosac & Naify, 2013.

XAVIER, Ismail. **O Cinema Brasileiro Moderno**. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

Catálogos:

COELHO, Renato (org.). **Mostra Jairo Ferreira:** Cinema de Invenção. São Paulo: Centro Cultural Banco do Brasil, 2012.

MIRANDA, Danilo Santos (org.). **Neville D'Almeida Além Cinema:** 17 de maio a 8 de julho de 2012. São Paulo: SESC, 2012.

Trabalhos acadêmicos:

SAMMER, Renata. **Augusto de Campos**: poesia de invenção e metamorfose do signo. In: *Aletria*: Revistas de Estudos de Literatura. Belo Horizonte: Aletria, 2017.

Jornais e periódicos:

ALMEIDA, Paulo Sergio. Neville D'Almeida e o mundo maravilhoso de seu maravilhoso Jardim de Guerra. **O Jornal**, 03 de abril de 1970, p.22. Cinema, p.02.

ALMEIDA, Paulo Sergio. As feras do nosso cinema.... **O Jornal**, 01 de maio de 1970, p.25. Jovem, p.05.

FERREIRA, Jairo. Neville D'Almeida. **Cine Imaginário**, nº 37, dezembro de 1988.

GOMES LEITE, Maurício. As explosões necessárias**. Jornal do Brasil**, 01 de junho de 1968, p. 29. Caderno b, p.08.

LOPES, Décio. A guerra e o amor num jardim sem flores. **O Jornal**, 23 de janeiro de 1974, p.18.

SANZ, Luiz Alberto. Sobre um jovem cineasta e seu filme. **Jornal do Commércio**, 08 de abril de 1969, p.15. 2º Caderno, p.03.

SILVA, Alberto. Jardim de Guerra. **Correio da Manhã**, 07 de outubro de 1972, p. 21. Crítica, anexo.

Artes... fatos. **O Jornal**, 18 de abril de 1970, p.17. 2º Caderno, p.03.

A Censura. **Correio Braziliense**, 01 de dezembro de 1968, p.17. Cinema, p.02.

A Programação. **Correio Braziliense**, 24 de novembro de 1968, p.18. Cinema, p.02.

Brasil é bem recebido em Cannes. **Jornal do Brasil**, 11 de maio de 1969, p.11. 1º Caderno, p.08.

Cannes gosta de filme de Peter Fonda. **Jornal do Brasil**, 14 de maio de 1969, p.10. 1º Caderno, p.08.

Filme de E. Coutinho abre amanhã festival em Minas. **Jornal do Brasil**, 18 de setembro de 1968, p.16. 1º Caderno, p.14.

Fontes orais:

D'ALMEIDA, Neville [mai. 2019]. Entrevistador: Igor Nolasco Rocha Marçal. Rio de Janeiro-RJ. 2019.

D'ALMEIDA, Neville [mar. 2020]. Entrevistador: Igor Nolasco Rocha Marçal. Rio de Janeiro-RJ. 2020.

Filmes:

NEVILLE D'ALMEIDA – CRONISTA DA BELEZA E DO CAOS. Direção: Mário Abbade. Brasil: Abbade Entretenimento, 2018.

A chancela imposta em “Amor maldito” e seus impactos sociais e na distribuição (1984)

Helena de Melo Abbês[1]

helenamabbes@gmail.com

Resumo

Historicamente, os trabalhos das mulheres negras tendem a ser silenciados ou, de alguma forma, minimizados. Não foi diferente com “Amor Maldito”, filme de grande importância para a história do cinema brasileiro e de enorme representatividade tanto para o público negro quanto para o público LGBTQIA+. Mas afinal, como esse filme foi recebido pelo público em 1984? Por que foi imposta a chancela de erótico na distribuição deste filme? Qual a importância da representatividade de diferentes grupos sociais no cinema? Para responder a essas perguntas, iremos fazer um estudo de caso da diretora Adélia Sampaio e seu filme “Amor Maldito”.

Palavras-chave: *Amor Maldito; Representatividade; Cinema Brasileiro; Memória silenciada; Adélia Sampaio; Feminismo Negro; Distribuição; chancela*

Abstract

Historically, black women´s works tended to be silenced or, in some way, belittle. It wasn´t different with “Amor Maldito”, a film of big importance to the history of Brazilian cinema and enormous representation for black and LGBT+ audiences. But after all, how was this film received by audiences in 1984? Why was this film categorized as an erotic genre on the distribution of this film? How important is the representation of different social groups in cinema? To answer these questions, we will do a case study of director Adélia Sampaio and her film “Amor Maldito”.

Keywords: “*Amor Maldito”; Representativeness; Brazilian Cinema; Silenced memory; Adélia Sampaio; Black Feminism; LG*

Introdução

No início dos anos 80 até março de 1985, a ditadura militar no Brasil ainda era uma realidade, sendo marcada por uma grande crise econômica que perdurou por toda a década,

[1] Trabalho orientado por: Gabriel Marinho (gabriel.marinho@espm.br)

levando o cinema nacional a sofrer impactos significativos. A época conhecida também como "década perdida" resultou em uma falta de dinheiro para produção de filmes. Apesar desse cenário, existem obras que têm grande destaque como, por exemplo, "Bye Bye Brasil", de Cacá Diegues (1980); "Pixote", de Hector Babenco (1981); "Jango", de Sílvio Tendler (1984); "Cabra Marcado Pra Morrer", de Eduardo Coutinho (1984); "A Hora da Estrela", de Suzana Amaral (1985) e os vários filmes do grupo cômico "Os Trapalhões" que fizeram bastante sucesso comercial. No entanto, nenhum dos filmes citados foram dirigidos por pessoas negras ou falam sobre temática LGBTQIA+ – conhecida, à época, como a sigla GLS. A questão que fica é: será que esses temas e esses realizadores inexistiam nessa época?

O protagonismo de uma diretora negra tratando sobre o amor entre duas mulheres já existia em 1984. Porém, essa história é pouco conhecida dentro da memória do cinema brasileiro. O esquecimento dessas trajetórias profissionais dentro do campo cinematográfico interfere diretamente na descontinuidade do cinema negro e LGBTQIA+. A diretora Adélia Sampaio (Belo Horizonte, 1944) e seu filme "Amor Maldito" (1984) existem.

No século XXI, certos grupos estão determinados em reparar as desigualdades históricas que eles vêm sofrendo, gerando muita discussão e perplexidade em relação a alguns discursos machistas, racistas e homofóbicos, ainda existentes na sociedade. Por esta razão, pesquisadoras e pensadoras vêm resgatando vários filmes, informações e nomes de cineastas silenciados e minimizados. Sobre esse aspecto, este artigo pretende falar sobre o processo de distribuição, ou não-distribuição, do longa-metragem "Amor Maldito", sendo abordadas todas as dificuldades e preconceitos enfrentadas por Adélia Sampaio para exibir seu filme em 1984.

As nossas hipóteses são de que alguns fatores podem explicar essa falta de memória do filme de Adélia Sampaio. O primeiro deles é o da autoria: Adélia Sampaio era uma diretora negra e não tinha uma comunidade de apoio e colaborativa capaz de fazer o longa-metragem ter uma grande visibilidade. O segundo, sobre a temática: "Amor Maldito" é um filme que fala sobre romance não-normativo. Estes dois fatores fizeram-na se tornar uma presa fácil para a censura no cinema nacional que ainda estava em vigor nos anos 80.

1. Objeto

Para redigir o presente artigo foi realizada uma entrevista com a cineasta mineira no dia 12 de abril de 2021 na qual falou sobre sua trajetória de vida. Adélia Sampaio relatou inicialmente que sua mãe havia sido empregada doméstica de uma senhora no Rio de Janeiro, mantendo injustamente Adélia Sampaio e Eliana Cobbett, sua irmã, afastadas do contato materno em um orfanato – local este abusivamente custeado com os rendimentos de sua própria mãe. Esse motivo nos ajuda a compreender o porquê de a cineasta ter se sentido abandonada durante sua infância. Apenas com treze anos de idade viera a compreender a dimensão do problema, quando sua mãe finalmente conseguiu pagar todas as dívidas e buscar suas filhas. “Mamãe caiu numa cilada, apesar de viver em uma época que não existia a escravidão, ela era como uma escrava.”, lembra. Após esse reencontro, as três se mudam para o Rio de Janeiro à procura de trabalho.

Eliana Cobbett, no início dos anos 60, começou a trabalhar na *Tabajara Filmes* como revisora de filmes. Mais à frente, casou-se com o cineasta William Cobbett, um dos fundadores desta distribuidora de filmes russos. Assim sendo, a irmã de Adélia Sampaio chamou-a para assistir seu primeiro filme “Ivan, o terrível” (1944), de Serguei Eisenstein. A cineasta comentou sobre a sua primeira experiência, “Eu fui meio na marra porque cinema e nada, para mim, era nada. Quando apagou as luzes do cinema e começou o filme, eu quis entrar naquela tela e fazer aquilo”, conta.

Em 1964, os militares tomaram o poder no Brasil e a *Tabajara Filmes* foi invadida – com documentos e filmes destruídos – sendo extinta. Deste modo, Eliana Cobbett e William Cobbett fugiram e se esconderam dos militares por um tempo. Posteriormente, os dois abriram a DiFilme e, por conseguinte, Eliana Cobbett começou a carreira de produtora executiva. Em meio a isso, Adélia Sampaio começou a buscar uma profissão próxima ao cinema, enquanto trabalhava como vendedora e, depois, em um laboratório de química. Em 1968, começou a trabalhar como telefonista da DiFilme.

Com isso, Sampaio começou a ter contato com cineastas do Cinema Novo (Glauber Rocha, Joaquim Pedro Andrade e Nelson Pereira dos Santos são alguns exemplos) e assistir a produções nacionais. Ao longo dos anos, Adélia Sampaio trabalhou em cerca de setenta

produções atuando como produtora, produtora executiva, continuísta, maquiadora, câmera e montadora, até chegar à direção. Na entrevista que foi realizada para este artigo, Adélia Sampaio expôs que teve que romper diversas barreiras de preconceito ao longo de sua jornada.

> Como chegar no set sendo mulher? Porque naquela época só entrava para fazer maquiagem e continuidade. Eu não queria nenhum dos dois embora tenha feito curso e até fui uma boa continuísta, mas verdadeiramente eu queria ser uma diretora. Todos achavam que eu estava delirando, mas na verdade eu aposto nos meus sonhos. Eu acho que a vida tem que ser levada dessa forma acreditando nos seus sonhos. Quando sentia medo lembrava da minha mãe falando "minha filha, pra cima do medo coragem." e, para mim, não tem coisa mais verdadeira do que isso.
>
> (...)
>
> [Naquela época] A metragem da KODAK era 140m e, normalmente, o chassi era de 120m. Então sobrava 20m, essa parte era chamada de "ponta", usualmente, jogava-se fora. Porém comecei a guardar para mim. Todos meus curtas foram feitos de ponta de filme. Então na verdade eu consegui furar o bloqueio e sai do outro lado, entende? (SAMPAIO, Adélia. Entrevista realizada por Helena Abbês)

Finalmente, em 1984, Adélia Sampaio dirige seu primeiro longa-metragem, "Amor Maldito", interpretado pelas atrizes Monique Lafond, no papel da executiva Fernanda Maia, e Wilma Dias, no papel da ex-miss Suelly Oliveira. A história gira em torno do julgamento de Fernanda, acusada injustamente de ter assassinado Suelly. O filme possui dois focos cronológicos diferentes: o presente, que se passa em um tribunal, e o passado, com memórias de Suelly sobre o romance que ela teve com sua ex-parceira.

No início da obra, já é mostrado o suicídio de Suelly. O objetivo é escancarar a realidade de uma mulher LGBTQIA+ naquela sociedade. Todos no tribunal demonstram de várias formas o preconceito: o pastor, pai de Suelly, que abomina o amor entre duas mulheres, mas abusava de sua própria filha; o advogado, defensor de Fernanda, que apesar de defendê-la, compartilha fotos eróticas de Suelly com o advogado adversário; e um fotógrafo, pai de quatro filhos e casado, afirmando que nunca se envolveria com uma moça como Suelly, embora a tivesse engravidado e não assumindo o filho. O filme termina com Fernanda sendo absolvida da acusação do assassinato e levando flores para Suelly no cemitério; por fim, ela escreve na lápide de Suelly "Só eu te amei".

Essa e outras obras de sua filmografia, sugerem que a diretora Adélia Sampaio acredita

em um cinema em forma de denúncia. Seus filmes são, em grande maioria, baseados em fatos verídicos. O argumento de "Amor Maldito", por exemplo, foi feito a partir de recortes das notícias jornalísticas do julgamento acompanhado, à época, pela cineasta. No entanto, foi custoso conseguir a viabilização do longa-metragem. A primeira tentativa foi pela Embrafilme. Sem sucesso, Sampaio recebeu a resposta dizendo que *"o país jamais financiaria tamanha aberração"* (ADÉLIA: 2021). Mais à frente, Sampaio foi ministrar um curso em FURNAS e, no final, produziu um musical. A peça fez tanto sucesso que uma engenheira de FURNAS ofereceu uma quantia para ajudar na produção de "Amor Maldito". Ainda assim, Adélia Sampaio e Eliana Cobbett, fizeram o filme não só com esse dinheiro, mas também por um formato de trabalho de cooperativa, onde todos da equipe eram sócios do longa.

Em seguida, com a finalização do filme, a equipe procurou distribui-lo em São Paulo. Dessa forma, o exibidor disponibilizou um dos espaços para "Amor Maldito" com a condição de que o filme fosse vendido como *erótico*. Ele justificou essa chancela defendendo que era a única maneira de alguém assistir ao filme, já que viviam em uma era *pornô*. Vale a pena perguntar-se, leitor, o que seria *erótico*? Estar vivendo em 1984 legitima essa chancela atribuída a "Amor Maldito"?

2.Referencial teórico

Infelizmente, o amor entre duas mulheres naquela época era pouco representado nos filmes e, quando eram, sofriam preconceitos e tentativa de apagamento. O longa-metragem "Amor Maldito" toca em temas sensíveis e têm como protagonistas duas mulheres que iam de encontro com os estereótipos impostos pela sociedade. A primeira era Fernanda, uma mulher lésbica e bem-sucedida, e a segunda era Suelly, uma mulher bissexual que corre atrás do seu sonho de virar Miss. Com isso, a temática do filme e suas personagens fizeram a obra sofrer constantes tentativas de silenciamento através de uma série de boicotes desde o financiamento até a distribuição que serão abordados na análise do artigo.

Em seu texto, Michael Pollak (1989) aborda importantes problematizações voltadas à lembrança coletiva. Pollak utiliza da História Oral para conseguir fazer uma análise da memória desses grupos que são minimizados e excluídos. Com esse cenário, ele começou a apresentar o termo "memórias subterrâneas". Como exemplo, o autor analisa dissidentes soviéticos

prisioneiros de campos de concentração a fim de explorar os limites entre o "esquecido" e o "não dito".

> A fronteira entre o dizível e o indizível, o confessável e o inconfessável, separa, em nossos exemplos, uma memória coletiva subterrânea da sociedade civil dominada ou de grupos específicos, de uma memória coletiva organizada que resume a imagem que uma sociedade majoritária ou o Estado desejam passar e impor. (POLLAK, 1989, p.6)

Baseado na teoria de Pollak publicada em 1989, é possível traçar um comparativo com as várias tentativas de silenciamento de “Amor Maldito”. Dentro do audiovisual, a forma como é contada e representada as histórias tanto de fatos, quanto de ficção, definem a forma que a sociedade pensa e quer externar sobre o tema. Desta forma, um grupo de pessoas se empenham em reter o que convém à sua representação do presente. Os discursos organizados dão à memória coletiva uma certa configuração a partir da definição do que será lembrado e de quais lembranças são proibidas.

Além da temática e das personagens, a autoria de uma mulher negra em um filme só foi possível com bastante persistência. Na entrevista citada no objeto, Adélia Sampaio falou sobre as diversas barreiras que ela teve que quebrar para chegar à direção do seu primeiro longa- metragem. No livro *“O que é lugar de fala?”*, Djamila Ribeiro (2017) fala sobre como as condições sociais de um grupo dificultam o acesso e a visibilidade de produções feitas por ele, mantendo- o num lugar silenciado estruturalmente.

> Essas experiências comuns resultantes do lugar social que ocupam impedem que a população negra acesse a certos espaços. É aí que entendemos que é possível falar de lugar de fala a partir do feminist standpoint: não poder acessar certos espaços, acarreta em não se ter produções e epistemologias desses grupos nesses espaços; não poder estar de forma justa nas universidades, meios de comunicação, política institucional, por exemplo, impossibilita que as vozes dos indivíduos desses grupos sejam catalogadas, ouvidas, inclusive, até de quem tem mais acesso à internet. O falar não se restringe ao ato de emitir palavras, mas de poder existir. Pensamos lugar de fala como refutar a historiografia tradicional e a hierarquização de saberes consequente da hierarquia social. Quando falamos de direito à existência digna, à voz, estamos falando de locus social, de como esse lugar imposto dificulta a possibilidade de transcendência. (RIBEIRO, 2017)

3.Metodologia

Baseado nos questionamentos levantados neste artigo rastreamos o impacto social da chancela imposta ao filme “Amor Maldito”, de Adélia Sampaio. Com isso, foi feito um estudo de caso do longa-metragem, abordando a distribuição e recepção do público na década de 1980. Para isso, avaliei os locais em que o filme circulou, como a obra é retratada nos jornais e nos documentos de censura.

A técnica utilizada para responder a essas questões foi a de clipagem no acervo online dos jornais *Folha de S. Paulo* e *Estado de S. Paulo*. Com isso, visitando seus respectivos cadernos de cultura - específico e especializado em cinema - foi feito um recorte entre agosto de 1984, ano e mês em que foi lançada a obra, até agosto de 1985 com palavras-chaves referentes ao universo da obra (título e nome da diretora). Como o filme de Adélia Sampaio teve sua estreia em São Paulo, por isso, é importante que os jornais escolhidos sejam deste estado para avaliar a recepção inicial da obra pelos veículos de comunicação. Tanto a *Folha,* quanto o *Estadão* eram à época impressos de grande circulação. Assim sendo, o conteúdo e a reincidência sobre temas serão um indício de como circulava na sociedade o discurso sobre o filme naquele período.

Seguidamente, fui à procura dos documentos de censura relacionados ao filme. Estes materiais foram proveitosos porque indicam os espaços possíveis da obra chegar na sociedade, já que quando “Amor Maldito” foi lançado, a ditadura militar, mesmo se encaminhando para o fim, ainda estava em vigor. Sendo assim, entrei em contato com o Arquivo Nacional em Brasília e solicitei o acesso aos documentos de censura, a fim de cruzar dados sobre o tratamento tanto dos Jornais, quanto dos censores para com o filme. Além disso, como foi citado anteriormente, realizei uma entrevista com Adélia Sampaio e entrei em contato com Tatiana Cobbett, filha de Eliana Cobbett.

4.Análise

A partir de alguns filmes dos anos oitenta, é possível sugerir a intensidade e a natureza da opressão a que estavam submetidos os grupos homoafetivos durante a ditadura militar. Essa percepção pode se dar tanto pela ausência de seus corpos na maioria das

histórias quanto pelas representações cruéis e equivocadas de algumas narrativas. No filme "Temporada de Caça" dirigido por Rita Moreira (1988) é documentado a opinião da sociedade paulistana sobre a onda de assassinatos de homossexuais que existia em São Paulo e Rio de Janeiro nos anos 80. Neste documentário é escancarada a opinião pública que assombrava a comunidade LGBTQIA+ e indica o tom do autoritarismo em relação à sexualidade. Neste sentido, podemos nos ambientar em qual contexto Adélia Sampaio realizou seu filme que retrata sobre diversidade sexual e homofobia.

Em um momento em que grande parte sociedade não dava a devida importância aos temas relativos à sexualidade, às políticas do corpo e aos questionamentos da heteronormatividade, as personagens Suelly e Fernanda foram representadas pela diretora de uma forma que se distanciava de estereótipos que caracterizam mulheres lésbicas como "mulheres masculinizadas". Elas se enquadram no padrão social de feminilidade da época e se desprendem do conhecimento epistêmico de como homossexuais se comportavam diante do mundo.

Definitivamente, esse olhar diferencial da diretora para com experiência lésbica não estava em sintonia com um conjunto majoritário de obras produzidas e/ou distribuídas no Brasil nesse período. Por isso mesmo, sua trajetória comercial acabaria por esbarrar em outra instituição. Uma instituição que, entre outros objetivos, deveria preservar na categoria patológica a percepção da sociedade quanto a sexualidades não-normativas: a censura. Entre os anos de 1972 até 1988 foi criado um órgão de censura oficial da ditadura militar brasileira. A Divisão de Censura de Diversões Públicas era subordinado a um departamento da Polícia Federal do Ministério da Justiça. A principal função do DCDP era aprovar ou recusar, a partir de laudos, conteúdos audiovisuais e outros materiais. Para circulação de "Amor Maldito", Adélia Sampaio fez uma procuração solicitando a liberação do filme. Na sinopse enviada aos censores existe um eufemismo para descrever a relação entre Suelly e Fernanda como uma "grande amizade".

Entre as vinte e quatro páginas dos documentos de censura de "Amor Maldito", o filme é rotulado como impróprio para menores de dezoito (18) anos e têm como justificativa para sua improbidade conter "situações de lesbianismo".

> O enredo se desenrola quase todo numa sala de tribunal, havendo algumas situações em que se lembram, por duas vezes, contatos homossexuais entre a vítima e a acusada. Tais situações retratam beijos e carícias de ambas, sem detalhamento e exageros. Quanto a linguagem, verificam-se alterações, principalmente por parte dos advogados, e algumas poucas situações que é maliciosa. Pelo exposto, o filme é destinado a público adulto, capaz de discernir sobre o que vê e julgar. Indicamos, pois, sua liberação para maiores de 18 (dezoito) anos. Justificativa de improbidade: situações de lesbianismo. (DOCUMENTO DE CENSURA, 1984)

Quando comparamos "Amor Maldito" com "Nove Semanas e Meia de Amor", um exemplo de um grande sucesso de público em 1986 e amplamente distribuído em várias salas comerciais fica nítido como a censura e sociedade influenciou a obra receber classificação etária máxima. No filme dirigido por Adrian Lyne e Neville d'Almeida existem cenas explícitas e extremamente eróticas recheadas de jogos sensuais e sadomasoquismo. E, mesmo com toda essa narrativa extremamente obsessiva, a classificação indicativa abrangia um público maior, contrastando com o longa-metragem dirigido por Adélia Sampaio. O jornal do *O Estado de São Paulo* sinalizava que "Nove Semanas e Meia de Amor" era impróprio para menores de dezesseis (16) anos.

A encenação da relação sexual entre as duas personagens no filme de Adélia Sampaio, com cenas de nudez e de carícias, confrontava com o parâmetro da moralidade hegemônica dos anos oitenta. Além da classificação indicativa do DCDP, Sampaio e sua equipe, sem opções, acabaram aceitando a proposta do distribuidor de chancelar o filme como erótico. Seguidamente, o filme recebeu um cartaz extremamente sugestivo pelo exibidor. Com isso, os espectadores na época iam com uma expectativa sobre o filme completamente errônea e não atraia o verdadeiro público do filme para as salas de cinema.

Na primeira semana, o longa-metragem não teve êxito em sua bilheteria mesmo em seu restrito eixo de filmes adultos. Já na segunda semana, Leon Cakoff, crítico de cinema da *Folha de S. Paulo*, assistiu ao filme e logo denunciou o equívoco da chancela de erótico que Adélia Sampaio inseriu em seu filme. Por conta dessa crítica, aumentou-se a bilheteria destinada a "Amor Maldito" e Magalhães abriu mais quatro cinemas para este filme.

Naquele momento na *Folha de S. Paulo* havia apenas duas menções ao nome de Adélia Sampaio. A primeira falando sobre a estreia nacional de empenho feminista. Já a segunda, a crítica do Leon Cakoff na qual faz uma análise da consequência de um mercado conturbado

pela onda “pornográfica” no primeiro longa-metragem da diretora.

> O produto intermediário entre a obra-prima e a concessão aos apelos de erotismos também fica sem público, pois este deve estar bestificado após tantos anos de censura e sente-se enganado diante de um filme que não da vazão à sua fantasia e perversões. (...) O caso é policial com roteiro do especialista José Loureiro e o sexo com culpa estraga uma felicidade homossexual que descamba para o sensacionalismo de um julgamento recheado por um arcaico preconceituoso jargão jurídico. (...) um projeto sabotado na proporção das suas boas intenções. (...) Ao mesmo tempo é bom ver que a crise provoca no cinema a opção pela cooperativa, que o teatro há muito experimenta, “Amor Maldito”, mais do que um filme de Adélia Sampaio, a documentarista que chega ao seu primeiro longa-metragem, traduz o esforço de uma equipe. (...) Ninguém é obrigado a adivinhar o que se passa por trás de um produto obrigado a se vender de acordo com as regras sensacionalistas do momento, Amor maldito é um raro oásis que não pode ser ignorado. (CAKOF, 1984)

Outra coisa que se destaca é o silenciamento do nome da cineasta na *Folha de S. Paulo* no ano do lançamento do filme. Enquanto, o nome “Adélia Sampaio” é mencionado duas vezes, “Amor Maldito” recebe doze menções no mesmo ano. Nas outras 10 menções omite-se o nome da diretora.

Já o jornal do *Estado de São Paulo*, entre as seis menções sobre Adélia Sampaio, cinco estão na área da grade de filmes em cartaz. O único texto existente sobre ela foi com o título “Nacionais dominam estreias”, copiado abaixo.

> Estreia da documentarista mineira Adélia Sampaio na direção. Trata da ligação íntima entre duas mulheres, uma das quais acaba por suicidar-se depois de abandonada por um jornalista que a engravidou. Considerada culpada, a amiga sobrevivente é levada aos tribunais, vítima de incompreensão geral. Temas semelhantes parecem não atrair muito o público – “A mulher Serpente e a Flor”, versão original de Cassandra Rios, passou em brancas nuvens em São Paulo, há duas semanas. Em todo caso, pelo resumo do argumento de “Amor Maldito” demonstra menos intenções de fazer sensacionalismo que provocar reflexão.

Somando o acervo online daqueles jornais, o nome de Adélia Sampaio foi mencionado 8 (oito) vezes. Quando comparamos com Lael Rodrigues, que lançou seu primeiro longa-metragem *“Bete Balanço”,* também em 1984, o número é mais expressivo. No mesmo período, o cineasta teve 35 (trinta e cinco) ocorrências nestes dois tabloides.

5.Conclusão

Homofobia. Mercado conturbado por uma onda pornográfica. Racismo. Fetichização da relação homoafetiva. Essas são possíveis respostas para a pergunta “Por que o filme “Amor Maldito” foi classificado como erótico e recebeu um cartaz sugestivo pelo exibidor?”. Essas respostas envolvem muito preconceito, intolerância e discriminação. Em síntese, “Amor Maldito” sofreu um grande boicote, visto que abrir espaço para um filme com chancela de pornô seria desfavorável ao jornal. Para o caderno de cultura, é preferível ter notícias sobre filmes que circulam em festivais ou espaços comerciais.

A crítica de Leon Cakoff nos faz refletir sobre alguns pontos. O primeiro é que, infelizmente, para a distribuição do filme, o distribuidor chancelou o filme como erótico com a justificativa de ser a única forma do público assisti-lo e em sua primeira semana, mesmo com essa chancela que segundo o distribuidor era a melhor, a bilheteria não teve êxito. Quando Leon Cakoff escreve a crítica de “Amor Maldito” e revela a verdadeira temática, o número de expectadores é mais expressiva. O segundo ponto é ressaltar o quanto é importante para o sucesso de um filme a incidência de notícias em veículos de comunicação, já que assim que Adélia Sampaio recebeu sua primeira crítica no jornal, o filme recebeu mais público.

Além disso, é essencial ressaltar a importância de representar diferentes corpos e grupos de forma responsável, entendendo seu lugar de fala e se informando. No filme, Adélia Sampaio tem como objetivo exprimir na tela uma história de amor genuína entre duas mulheres que, por viver em uma sociedade homofóbica e machista, não conseguiram ficar juntas. Ser representado nas telas é também uma forma de pressionar instâncias governamentais por mais direitos e políticas de igualdade. Com a história de “Amor Maldito” de Adélia Sampaio e muitas outras entendemos a importância da representatividade no cinema.

Referências

ACERVO DO JORNAL O ESTADO DE SÃO PAULO. Disponível em: https://acervo.estadao.com.br/procura/#!/Amor%20Maldito/Acervo///1/1980/1984/8/>. Acesso em maio de 2021.

ACERVO DA FOLHA DE SÃO PAULO. Disponível em: <

https://acervo.folha.com.br/busca.do?keyword=exato%3AAd%C3%A9lia+Sampaio&periododesc=10%2F08%2F1984+-+25%2F08%2F1985&por=Por+Per%C3%ADodo&startDate=10%2F08%2F1984&endDate=25%2F08%2F1985&days=&month=&year=&jornais= >. Acesso em maio de 2021

POLLAK, Michael. Memória, esquecimento, silêncio. In: **Revista Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, vol.2, n.4, 1989, p. 3-15.

RIBEIRO, Djamila. **O que é lugar de fala?.** Belo Horizonte (MG): Letramento, 2017.

SACRAMENTO, Evelyn. Adelia Sampaio – uma cineasta que ousou ser. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL FAZENDO GÊNERO 11 & 13TH WOMEN´S WORLD CONGRESS (ANAIS ELETRÔNICOS), 13., 2017, Florianópolis. *Anais eletrônicos...* Florianópolis: Ieg, 2017. P. 1-10.

SAMPAIO, Adelia. **Amor Maldito (1984).** Diretora: Adélia Sampaio. 2020. 1h15m, sonoro, colorido. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z4_3RumxJ-Q>. Acesso em: 28 out. 2020.

SAMPAIO, Adélia. Entrevista com Adélia Sampaio. Entrevista concedida a Helena Abbês. 14 de abril de 2021. Não foi publicada em nenhum meio de comunicação. Link: https://drive.google.com/file/d/10wn7vvb6MMJEhzOBGK0ZswF3aWkLrzg2/view?usp=shar ing

SAMPAIO, Adélia. **“Preta, pobre, não vai... Mas foi”.** Produção de Ludmila Daher. 2019, 4m54s, sonoro, colorido. Entrevista concedida a Nathalia Cariatti. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=WnFbK2IqfVs>. Acesso em 29 out.2020.

SAMPAIO, Adélia. Minha Escola foi a Difilm: Entrevista com Adélia Sampaio. [Entrevista concedida a] Filme Cultura. **Revista Filme Cultura**, Brasília, 1 ed, n.48, p. 89-93, novembro, 1988.

SAMPAIO, Adélia. **O racismo apaga, a gente reescreve**: conheça a cineasta negra que fez história no cinema nacional. [Entrevista concedida a] Juliana Gonçalves e Renata Martins. Blogueiras Negras, março de 2016. Disponível em: http://blogueirasnegras.org/o-racismo-apaga-a-gente-reescreve-conheca-a-cineasta-negra-que-fez-historia-no-cinema-nacional/. Acesso em: 10 nov. 2020.

TEDESCO, Marina Cavalcanti; HOLANDA, Karla. **Feminino e plural:** mulheres no cinema brasileiro. Campinas: Papirus Editora, 2017.

TEMPORADA DE CAÇA. Direção e Produção de Rita Moreira. São Paulo, 1988. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=rjan_Yd0C5g&t=1426s> . Acesso em 15 junho de 2021.

A dublagem para a identificação popular: a diminuição da experiência pelas legendas

Hugo Myara[1]

hgmyara@gmail.com

Resumo

O trabalho consiste em uma análise comparativa entre a legendagem e dublagem de obras audiovisuais, no que diz respeito ao surgimento de ambas, aos diferentes processos que são empregados em suas traduções e adaptações e como elas atuam durante o procedimento de imersão cinematográfica dos espectadores. Para isso, o filme *Tá Dando Onda* foi utilizado como objeto de estudo e, por meio do script em inglês, modificações feitas para o português brasileiro são observadas e discutidas.

Palavras-chave: *Dublagem; Legenda; Adaptação; Tradução; Experiência cinematográfica.*

Abstract

The work consists of a comparative analysis between the subtitling and dubbing of audiovisual works, regarding the appearance of both, the different processes that are used in their translations and adaptations and how they act during the spectators cinematographic immersion procedure. For this, the film Surf's Up was used as an object of study and, through the script in English, changes made to brazilian portuguese are observed and discussed.

Keywords: *Dubbing; Subtitles; Adaptation; Translation; Cinematographic experience.*

Introdução

Em primeiro plano, a principal questão que motivou a escrita desse artigo foi a relação conflituosa que o público nacional tem com o produto audiovisual dublado. De acordo com a

[1] Trabalho Orientado por Andreson Carvalho (andreson.carvalho@espm.br)

revista digital Vision Business[2], em uma pesquisa feita pelo Instituto Data Popular, apesar de 76% da população brasileira pertencente à classe C preferir assistir a conteúdos dublados na televisão, 49% dos indivíduos da classe A e B optam pelo legendado. Já no cinema, segundo dados oferecidos pelo Portal Filme B, 59% dos brasileiros escolhem as sessões dubladas, enquanto 28% vão às legendadas e 13% dão prioridade aos filmes nacionais. Por fim, no caso do serviço de *streaming* Netflix, conforme as estatísticas do evento Vive Netflix, 84% do público jovem tem preferência por assistir às obras da plataforma dubladas e a audiência adulta é dividida em 50% para o legendado e o dublado.

Nesse cenário, o artigo a seguir busca compreender o impacto que uma boa tradução e adaptação em dublagem possuem na imersão da experiência cinematográfica da sociedade brasileira, fazendo, desse modo, uma análise comparativa com as legendas. A partir disso, levanta-se a dúvida sobre o quanto é aceitável distorcer o que o original tem a oferecer de significado para ambas as versões. Portanto, tendo como base o longa animado *Tá Dando Onda* (2007), uma tabela com as falas em inglês, a tradução e adaptação das legendas e da dublagem foi montada a fim de se observar as semelhanças e disparidades entre as três versões. Nesse prisma, com o intuito de desdobrar tal raciocínio, foi realizado um estudo em cima de textos dos autores Rafael De Luna Freire, Naiara Martel Nobre, Eliana Marcia Dos Santos Carvalho Giana M. G. de Mello, Vera Lúcia Santiago Araújo, Lívia Rosa Rodrigues De Souza Barros, de entrevistas com profissionais da área de dublagem, como Garcia Junior, Guilherme Briggs, Manolo Rey, Sérgio Cantú, Miriam Ficher e Hermes Baroli, e de notícias sobre experimentos envolvendo a exibição legendada e dublada de um mesmo filme para uma plateia.

1. Breve histórico da dublagem no Brasil

De acordo com Rafael De Luna Freire em sua análise no artigo *"Versão brasileira" Contribuições para uma história da dublagem cinematográfica no Brasil nas décadas de 1930 e 1940* (2011), com o advento do cinema falado na indústria cinematográfica norte-americana durante a década de 1930, levantou-se a questão de como se faria para que houvesse a compreensão dos diálogos nos filmes por parte do público do mercado estrangeiro. Segundo a

[2] Dublado ou legendado? A preferência dos brasileiros. Vision Business, 2020. Disponível em https://www.visionbusiness.com.br/post/dublado-ou-legendado-a-prefer%C3%AAncia-dos-brasileiros. Acesso em 28 de out. 2021.

pesquisa de Paulo Sergio Marchelli[3] sobre as minorias analfabetas, o percentual de brasileiros pertencentes a essa classe chegava próximo a 70%, o que dificultaria o estabelecimento das legendas como solução principal para tal problema. Nesse sentido, deu-se início à dublagem no Brasil, que foi a alternativa que melhor atendeu às necessidades da audiência, mesmo sendo alvo de diversas críticas no que envolvia a proteção do cinema nacional, que, por meio dos profissionais da área, sentiu-se ameaçado pela chegada de produções americanas faladas em português, e quanto à sua qualidade, principalmente por conta da precária aparelhagem de som das salas exibidoras, prejudicando o entendimento das falas.

Seguindo para a década de 1950, os principais estúdios de dublagem da história do Brasil começaram a surgir através de pioneiros, como Carlos De La Riva[4], um técnico de Som espanhol, que inaugurou a Tecnisom – posteriormente, se tornou a ainda ativa no mercado Delart Estúdios Cinematográficos -, desse modo, investindo em equipamentos de gravação modernos para atribuir à dublagem uma melhora em sua qualidade técnica. Em relatos de Herbert Richers Junior ao programa *Mídia Em Foco* da Tv Brasil[5], em meados da década de 1960, seu pai, Herbert Richers, cineasta que possuía sua própria produtora de cinema, por já possuir a infraestrutura de um estúdio de dublagem para gravar os diálogos de suas produções em cenas gravadas externamente, fechou um acordo com a Walt Disney Pictures para dublar seus produtos. Durante seus 30 primeiros anos, a empresa Herbert Richers deteve 80% do mercado de dublagem do país.

Com o advento e a popularização da televisão (FREIRE, 2014: 8)[6], entre as residências brasileiras na década de 1950, os canais precisavam de conteúdo para preencher sua programação, o que os fez importar, dessa forma, produtos audiovisuais estrangeiros para suprir essa necessidade. Entretanto, um certo temor pela desnacionalização da população pela

[3]As minorias alfabetizadas no final do período colonial e sua transição para o império: um estudo sobre a história social e educação no Brasil. Revista: Unisinos, 2006. Disponível em http://revistas.unisinos.br/index.php/educacao/article/view/6060/3234. Acesso em 10 de out. 2021.

[4]Homenagem a Carlos de la Riva. MAM, 2020. Disponível em https://mam.rio/cinemateca/homenagemlos-de-la--a-carriva/. Acesso em 27 de nov. 2021.

[5] MÍDIA em foco analisa o mercado de dublagem. Tv Brasil, 2018. Entrevista disponível em https://tvbrasil.ebc.com.br/midia-em-foco/2018/05/dublagem. Acesso em 28 de nov. 2021.

[6] Dublar ou não dublar: a questão da obrigatoriedade de dublagem de filmes estrangeiros na televisão e no cinema brasileiros. Revista Famecos, 2014. Disponível em: https://www.redalyc.org/pdf/4955/495551017019.pdf. Acesso em 10 de out. 2021.

entrada do programa estadunidense, na ocasião, foi alimentado, fazendo com que as autoridades políticas, como Jânio Quadros, ex-presidente do Brasil, se preocupasse com a manutenção da cultura idiomática em território nacional. Portanto, foi em 31 de janeiro de 1962 que a dublagem veio a se consolidar na legislação brasileira por meio do decreto nº 544[7], que impunha a obrigatoriedade da dublagem em produções de língua estrangeira exibidas na televisão, entrando em vigor um ano após a sua publicação.

De acordo com um depoimento prestado por Manolo Rey, dublador, tradutor e diretor de dublagem, à HBO, no documentário *Os Donos Da Voz* (2011), no que diz respeito à dublagem de filmes para cinema, geralmente, apenas os de gênero infantil circulavam nas salas exibidoras, por uma questão mercadológica dos distribuidores acreditarem que produtos com uma classificação mais alta não teriam público se estivesse dublado. No entanto, com a chegada dos anos 2000, tais distribuidoras de cinema passaram a considerar a dublagem de obras que não fossem infantis a fim de haver uma expansão do público após perceberem que seus consumidores preferiam assistir seus conteúdos falados em português, o que gerou a mudança de se realizar a dublagem de 5 a 6 filmes por ano para uma margem de 60 filmes por ano para cinema.

Na TV a cabo, o conteúdo legendado foi cedendo espaço para o dublado. No caso dos canais Telecine, apenas o Telecine Pipoca apresentava sua programação dublada, mas, devido ao seu sucesso de audiência, os demais canais da rede, sucessivamente, também passaram a disponibilizar a opção de áudio em português para o seu público. Segundo o portal Meio & Mensagem, quando o Telecine Action adotou sua grade com a dublagem como primeira opção, o público do canal subiu em 47%.

2. Um breve histórico da legendagem no Brasil

Conforme o texto *A Legendagem No Brasil* de Naiara Martel Nobre, tanto a dublagem quanto a legendagem possuem o objetivo de abranger o máximo possível de pessoas que farão

[7] BRASIL. Decreto do Conselho de Ministros nº 544, de 31 de Janeiro de 1962. Disponível em https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decmin/1960-1969/decretodoconselhodeministros-544-31-janeiro-1962-355790-publicacaooriginal-1-pe.html. Acesso em 10 de out. 2021.

parte do público de um determinado produto audiovisual. Embora ambos tenham surgido quase na mesma época no Brasil, a opção de assistir a um filme legendado acabou por se tornar a mais comum e foi adotada como padrão comercial pelas distribuidoras estrangeiras, até o atual momento. Nesse cenário, para compreender melhor a posição mercadológica da legendagem no país, faz-se necessário revisitar o contexto histórico em que tal forma de "conversão" de um idioma para o outro surgiu.

Segundo Rafael De Luna Freire no texto *O Início Da Legendagem de Filme No Brasil* (2015), em 1929, com a chegada do cinema falado ao Brasil, o entendimento das cenas dos filmes hollywoodianos tornou-se uma questão para as distribuidoras de filmes. Por conta disso, com o lançamento do longa-metragem *Melodia Da Broadway* (1929) pela MGM, foi realizado um experimento custoso: a inserção de letreiros com as falas traduzidas sobrepostas e sincronizadas às imagens. Embora a medida tenha gerado boa aceitação tanto pela crítica especializada quanto pelo público, a mesma consistia em um resumo dos diálogos e entrava apenas nos momentos em que sua presença era substancial, o que ainda não era o ideal.

Nesse sentido, outras práticas como a intercalação das imagens dos filmes falados com os letreiros que continham a tradução das frases dos personagens ainda eram comuns nos cinemas durante o final da década de 1920. Além destas, outras versões dos mesmos filmes entravam no circuito exibidor de cinemas, como as adaptações mudas - sem as vozes dos atores originais, com apenas com as músicas e os letreiros explicativos entre as imagens. Desse modo, em um filme totalmente falado em inglês adaptado para ser silencioso, lia-se mais do que se assistia na tela.

No entanto, na virada da década, em 1930, por meio do lançamento do filme *Alvorada De Amor* (1929) pela Paramount, foi realizado mais uma experiência, a legendagem do filme em sua íntegra. Devido ao sucesso do filme, a alta aceitação pelo público e a aclamação por tal realização pelos jornalistas da época, os filmes legendados mostraram seu potencial mercadológico para as distribuidoras. Portanto, subsequentemente a isso, o circuito de filmes legendados passou a ser uma prática dominante que se instaurou desde a década de 1930 e que permanece até presente momento para além das salas exibidoras, estando também presentes como opção na televisão a cabo, homevideo, streamings e no VOD.

3. As diferenças do processo de legendagem e dublagem

A partir do momento em que um filme, uma série ou uma animação estrangeira são adquiridos por um distribuidor para veiculá-los dentro do Brasil, de modo a torná-los acessíveis a seus consumidores, eles passam tanto pelo processo de dublagem quanto o de legendagem em empresas terceirizadas. Em algumas ocasiões, a produtora que fornece a dublagem não é a mesma que fornece a legendagem, assim como também ocorre da mesma firma ser responsável pelos dois serviços. Nesse contexto, uma das principais diferenças percebidas quando se assiste a uma atração estrangeira é a disparidade da tradução presente entre as legendas e dublagens, e isso se dá devido às particularidades de seus processos.

Em primeiro plano, segundo a autora Naiara Martel Nobre no texto *A Legendagem No Brasil* (2012), quando se faz necessário transcrever as palavras de uma obra que está em um idioma para o outro, a adaptação é inerente ao processo. Ademais, o modo como se fazem as traduções irá variar suas regras de acordo com a linguagem requisitada pelo seu meio de comunicação. Nesse prisma, cabe ao tradutor deturpar o texto original o quanto menos possível, além de trazer sentido àquilo que, para uma determinada sociedade, pode ser incompreensível por conta de sua cultura.

Nesse cenário, conforme é descrito por Naiara, no caso da tradução para a legendagem, torna-se possível visualizar que uma das primordiais questões que a tornam limitada é a restrição do número de caracteres que podem aparecer em tela. Logo, como aponta Vera Lúcia Santiago em *O Processo da Legendagem No Brasil* (2016), o autor do livro *Overcoming Language Barriers In Television* (1991), Georg-Michael Luyken, com base em suas experiências, descreve o processo de legendagem tido como padrão internacional, alegando regras como: as legendas precisam se limitar ao espaço de até 2 linhas, com duração de dois segundos cada ou até a fala dos emissores em tela acabar; levando em consideração o tamanho da tela, em filmes de 35 mm, o texto precisa se contentar em ter entre 32 e 40 caracteres por linha, enquanto em filmes de 16 mm, esse número reduz para 24 a 27; o tempo de uma legenda em tela irá variar de acordo com o intervalo entre uma legenda e outra, que é, no mínimo, de meio segundo, com a quantidade de texto e a velocidade que é possível de lê-lo por parte do espectador.

Por outro lado, segundo Giana M. G. Gianni De Mello, tais regras podem vir a variar de acordo com a empresa que fornece as legendas. Em sua pesquisa em *O Tradutor De Legendas Como Produtor De Significados* (2005), a empresa de tradução e legendagem *West End* trazia outros limites: para filmes de cinema, a quantidade de caracteres varia entre 36 a 44 por linha e, na televisão, entre 26 a 30. Em contrapartida, Eliana Franco, em sua vivência como legendista, em seu artigo *Everything You Wanted To Know About Film Translation (But Did Not Have The Chance T O Ask)* (1991) descreve que, para a televisão, a quantidade de caracteres ficava em torno de 24 a 30 por linha e, para o cinema, geralmente, trabalhava-se com cerca de 35.

Nesse sentido, a tradutora Elaine Alves Trindade, através da reunião das informações contidas nos manuais de legendagem de empresas, como HBO Brasil, Superstation (Brasil), Kitchen Tv Channel (EUA) e Undertext (Suécia), montou um guia – *Técnicas De Tradução Para Legendas* (2016) – com o objetivo de orientar os tradutores a usarem os padrões mais aceitos no processo. Nesse documento, consta o dado de que o leitor brasileiro médio lê cerca de 14 caracteres por segundo e, conforme Luyken, o telespectador é capaz de ler de 150 a 180 palavras por minuto. Portanto, percebe-se que a tradução da legenda acaba sendo uma compressão da mensagem emitida no idioma original.

Ademais, a sintetização de informações em poucas palavras para caber na tela e a troca delas por uma outra que expresse sentido semelhante também possuem o objetivo de manter a fluência de leitura do espectador para que, dessa maneira, ele não empaque um uma determinada palavra e seja prejudicado no entendimento do diálogo e pelo excesso de informação. Por esses motivos que, de acordo com Naiara, são feitas simplificações nas legendas, como a substituição de uma oração subordinada pela coordenada, a construção positiva de uma frase ao invés de negativa, a utilização de interrogação em vez de perguntas indiretas, o uso do imperativo e a elipse de sujeito e de verbos repetidos na mesma oração. Devido a isso, hesitações, gaguejos, vícios de linguagem, autocorreções – por exemplo, “quer dizer”, “digo”, “na verdade” – pronomes e vocativos quando já são sabidos pelo público as pessoas envolvidas em cena são considerados dispensáveis.

Somado a isso, de acordo com Garcia Júnior, dublador, tradutor e diretor de dublagem, no Inteligência Ltda Podcast #292[8], as traduções das legendas não estão sujeitas às mesmas adaptações que a dublagem pode proporcionar, ou seja, por estarem acompanhadas do idioma original, elas necessitam se apresentar de maneira mais literal, já que estão sujeitas à comparação pelo público. Segundo o texto *Dublagem e Legendagem No Cinema – Perdas ou Ganhos?* (1991) de Eliana Márcia Dos Santos Carvalho, a prevalência da norma culta nas legendas consiste em outro impeditivo que contribui para a sua limitação, o que torna as gírias, jargões e o jeito coloquial e informal como as falas são ditas desafios enfrentados pela tradução. Nesse prisma, no texto *Tradução Audiovisual: A Variação Lexical Diafásica Na Tradução Para Dublagem e Legendagem De Filmes De Língua Inglesa* (2006), a autora Lívia Rosa Rodrigues De Souza Barros constata, a partir de suas observações, que, independentemente de quem está sendo o locutor da cena ou do contexto da situação, o pronome oblíquo – por exemplo, “tragam-me”, “beije-a”, “levem-na” -, em diversas ocasiões, acaba sendo empregado gramaticalmente nas sentenças das legendas, sendo incondizente com a proposta da imagem, com a relação, a personalidade e a idade dos personagens apresentados, podendo eles serem crianças, por exemplo, desvirtuando, nesse caso, a sequência assistida em tela.

Já no caso da dublagem, conforme a autora Eliana Márcia, há uma métrica e um movimento labial a serem respeitados pela tradução. Enquanto na legenda, devido a todas as suas restrições, ocorre a síntese da ideia de uma fala em outro idioma, mas, na dublagem brasileira, tudo que é dito no original é, dentro do possível, mantido em português. Além disso, a dublagem, por meio da tradução, das interpretações e inflexões dos atores escalados para dublar certa obra, por exemplo, traz consigo aspectos que as legendas não conseguem, como a ênfase em uma palavra importante, uma extensão de texto maior nos diálogos dos personagens, os gaguejos, as hesitações, as gírias, os jargões, os pronomes, vocativos, os vícios de linguagem, as autocorreções e a linguagem informal das personas do filme.

[8] GARCIA JÚNIOR - Inteligência Ltda. Podcast #292. Publicado pelo canal Inteligência Ltda, 2021 (209 min). Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=QxzXQ3AEQqw&t=2374s&ab_channel=Intelig%C3%AAnciaLtda.. Acesso em 31 de out. 2021.

Nesse âmbito, de acordo com Garcia Junior no documentário *Versão Brasileira: Com Garcia Jr. e Miriam Ficher* de Vitor Dias, a adaptação da tradução em dublagem acaba sendo muito mais bem-vinda, pois faz-se necessário passar a ideia de que os atores originais ou bonecos animados estão falando em português e não a sua língua materna, abrindo, desse modo, a possibilidade de se fazer o levantamento da quantidade de sílabas dos vocábulos do idioma original e buscar palavras semelhantes em português para se realizar a bilabial, a fim de que o movimento labial do inglês, por exemplo, tenha o mesmo número de batidas de boca e a mesma métrica com as palavras em português, além de tentar coincidir as consoantes e vogais entre as línguas. Conforme Hermes Baroli no 1º Seminário De Dublagem em São Paulo em 2012[9], também faz parte do trabalho de adaptação evitar encaixar poucas palavras em um excesso batida de boca e, além disso, o inverso, a demasia de palavras para poucos movimentos labiais, ou seja, busca-se uma equivalência entre ambas as partes e não a prolixidade. Além desse trabalho de adaptação ser feito pelo tradutor do script da obra, ele é complementado pelo próprio dublador no estúdio, com o auxílio técnico do diretor de dublagem e do operador de áudio, que, através de suas vivências e experiências, dedicam-se em conjunto para encontrar as melhores soluções possíveis para as questões que envolvem a adequação de vocábulos para o melhor e mais natural sincronismo.

Outro desafio encontrado pela dublagem está nas adaptações das canções, que, com base dos depoimentos de Garcia Junior no documentário de Vitor Dias, trazem uma linha melódica e notas musicais em forma de sílabas, que não podem ser modificadas, pois, caso haja a adição ou a remoção de uma sílaba, tal medida quebraria o ritmo e constituiria uma dissonância musical. Nesse contexto, precisa-se manter o sentido das traduções, enquadrando a adaptação da letra à prosódia, respeitando a métrica e, por fim, gerando rimas para a versão brasileira. No entanto, no que diz respeito às legendas em uma cena musical, apenas a tradução literal está presente, não havendo qualquer tipo de adaptação musical em forma de texto nesse processo da legendagem.

4. A diminuição da experiência cinematográfica pelas legendas

[9] HERMES Baroli - Quanto ganha um dublador?. Publicado pelo canal Locutores. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=elNFlk0Zb9Y&t=247s&ab_channel=Locutores. Acesso em 30 de nov. 2021.

Primeiramente, ao experienciar uma obra audiovisual, seja na televisão, no celular ou no cinema, é preciso se ater aos detalhes da imagem, pois através delas que se vê as ações dos personagens que progridem a narrativa, suas expressões faciais, suas nuances emotivas e se tem a dimensão da escala visual proposta. Quando o público se sujeita a passar por essa experiência ao assistir um filme ou uma série estrangeira no idioma original legendada em português, sua atenção acaba por ficar dividida entre ler os diálogos e captar imageticamente todos os elementos em tela. Nesse contexto, a imersão para dentro da obra é prejudicada.

De acordo com uma pesquisa publicada pelo instituto IPDOIS Neurobusiness[10], foi realizado um experimento que consistia em apresentar uma sessão dublada e outra legendada do filme *Batman – O Cavaleiro Das Trevas* para um grupo de 60 alunos e analisar, por meio da tecnologia *eyetrackig*, o rastreamento de seus movimentos oculares de forma precisa, identificando seus pontos de foco. Nesse estudo, foi contatado pelo professor e fundador do instituto Marcelo Peruzzo que, durante a exibição do filme legendado, o indivíduo teve 25% de sua atenção tomada pelo tempo gasto na leitura das legendas, perdendo, dessa maneira, informações não-verbais que apareciam nas cenas, o que gerava um certo estresse no sistema visual dos estudantes por tentarem, ao máximo, coletar todos os elementos que lhes eram introduzidos pela imagem. Desse modo, o espectador tem seu processo de relaxamento perturbado, o que afeta sua imersão na obra e, consequentemente, sua experiência audiovisual é diminuída.

5. A dublagem enquanto ferramenta para a identificação do público com a obra

No momento em que os agentes envolvidos dentro do processo de localização de um produto audiovisual se preocupam com a qualidade da conversão de idiomas, é tentado por eles causar a identificação intercultural nos espectadores, trazendo aspectos da cultura e dos costumes linguísticos de um país para dentro do filme ou série estrangeira, sem provocar estranhamento ou soar forçado, deixando-os naturais. Para tal procedimento se concretizar,

[10] IPDOIS Neurobusiness: Filme legendado 'rouba' 25% da atenção do telespectador. Cision PR News, 2012. Disponível em https://www.prnewswire.com/news-releases/ipdois-neurobusiness-filme-legendado-rouba-25-da-atencao-do-telespectador-163691926.html. Acesso em 7 de nov. 2021.

são feitas adaptações em cima das traduções. Nesse prisma, são trazidas gírias, jargões, expressões, dialetos, figuras de linguagem, como as metáforas, ditados brasileiros e referências populares locais para despertar essa identificação.

A fim de exemplificar esse modelo de adaptação, por meio da animação de 2007 *Surf's Up* (*Tá Dando Onda*, no português), é possível observar diversas modificações no *script* em inglês para trazer o filme para um contexto mais brasileiro. Na trama, um pinguim chamado Cody Maverick deixa sua família, trabalho e vida monótona na cidade polar onde mora, *Shiverpool*, para participar de um torneio de surfe em uma ilha tropical. A começar pelos personagens, o nome do protagonista Cody foi "abrasileirado", sendo trocado para Cadú, e, como o pinguim é surfista no enredo, foi decidido lhe atribuir um sotaque carioca na dublagem, tendo como intérprete o ator Gustavo Pereira sido escolhido para emprestar sua voz ao personagem.

Além disso, o local onde o protagonista mora consiste em um trocadilho tanto para o inglês quanto para o português. A cidade a qual *Shiverpool* faz referência é Liverpool, situada nos Estados Unidos, e consiste na junção de *Shiver*, que na tradução para o português pode-se interpretar como calafrio, com *pool*. Já na versão brasileira, Guilherme Briggs, profissional do ramo da dublagem, que dirigiu a dublagem do longa-metragem, de acordo com sua entrevista à Mabel Cezar no vídeo *BATE-PAPO COM GUILHERME BRIGGS E PARTICIPAÇÃO CARLA POMPILIO | Mabel Cezar e Rayani Immediato*[11], propôs para a Sony Pictures, detentora do produto, também fazer um trocadilho com uma cidade no Brasil, o Rio De Janeiro. Desse modo, *Shiverpool* foi adaptado para "Frio De Janeiro", mantendo a ideia de "baixas temperaturas" na região em que Cadú vive.

Com base em uma análise feita em cima dos 21 primeiros minutos da animação, foi viável constatar a grande variedade de adaptações na versão brasileira. Pelo fato da dublagem da animação manter como proposta uma linguagem coloquial, assim como no original norte-

[11] Vídeo publicado pelo canal Sociedade Brasileira de Dublagem, 2016 (22 min). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=DOVXljRsqpQ&ab_channel=SociedadeBrasileiradeDublagem. Acesso em 9 de nov. 2021.

americano, buscando, desse modo, uma aproximação com o linguajar da população brasileira, principalmente os cariocas, para as falas dos personagens, torna-se notório os cacos presentes nos diálogos, como "já é", “falou”, “sacou”, “bróder”, “caraca”, “ih alá” e “qualé”, por exemplo, que no original são, respectivamente, “*yeah*”, “*okay*”, “*you know*”, “*man*” ou “*bro*”, “*wow*”, “*whoa*” e “*hey*”. As legendas presentes na mídia DVD, por sua vez, trouxeram traduções diferentes para as mesmas palavras em inglês, sendo elas, na devida ordem, “claro, “certo”, “sabe”, “cara”, “nossa” e “opa”. O vocábulo “*hey*”, no entanto, é o único que, por conta da similaridade com a “reação” em português, que expressa sentido semelhante, não foi traduzido pelas legendas, sendo assim, considerado dispensável para elas.

Com a finalidade de trazer uma análise comparativa entre a dublagem, o inglês e as legendas durante os minutos de observados do filme, foram reunidos em uma tabela as frases

	Dublagem	**Original (Inglês)**	**Legenda**
1	Seu prego!	Loser	Debilóide
2	Taca a mãe pra ver se quica, Glen!	Cut it out, Glen! Stop, man	Corta essa, Glen.
3	...quando eu ainda era moleque	... when I was just a kid	...quando eu era criança
4	Aí, menor.	You know, kid.	Garoto,
5	... amavam o maluco.	... loved him.	...o amavam.
6	Eu surfo desde que me conheço como pinguim.	I’ve been surfing ever since I can remember.	Surfo desde que me conheço como gente.
7	Eu sou o melhor “mermo”	I’m the best	eu sou o melhor
8	Trabalhei lá só pra amansar minha mãe um pouquinho, fazer uma média com a coroa.	I worked there just to pacify my mom a little bit.	Trabalhei lá para amansar um pouco minha mãe.
9	Lutei pra xuxu.	All work hard.	Trabalhei duro.
10	Lá que é meu cafofo.	I just live here.	Moro aqui comigo,

em que as adaptações no idioma português brasileiro estão mais perceptíveis:

11	Ele era um ovinho tão miudinho, tinha que ver	He was a little, teeny, small egg	Ele era um ovinho minúsculo
12	Ele fica lá na água, o dia todo, tirando onda.	He's out there in the water all day.	Ele fica lá na água, o dia todo.
13	É ruim, hein!	Good luck, kids.	Boa sorte, Garotos.
14	Garras Da Morte	The Boneyards	Cemitério
15	Vou nessa, fui!	Anyway, this is my wave.	Lá vem a minha onda.
16	Quê isso! Experimenta esse chafariz da baleia	You gotta try this blowhole thing, man	Você tem que experimentar esse orifício respiratório, cara.
17	Bate lá no miolo e gela até a alma.	This whale dude is giving me a brain freeze.	A baleia está congelando o meu cérebro.
18	Alguém nesse picolé de fim de mundo sabe surfar?	Does anybody in this entire frozen wasteland surf?	Alguém nesse deserto congelado sabe surfar?
19	E aí, pode ser?	Well, anytime now.	Bem, comece quando quiser.
20	Gente, ninguém merece.	I can't imagine a better day.	Não posso imaginar dia melhor.
21	Pedala, baleia! Pedala!	Step on it, fish sticks!	Pé na tábua!
22	Tu é mais pesado que boi na ladeira, hein.	You are havier than you look.	Você pesa mais do que parece.
23	Eu sou do Pantanal Mato grossense lá do Brasil.	I'm from Lake Michigan.	Cara, sou do lago Michigan.
24	Mó visual, aí	Butt freeze	Congela-bunda!
25	Vaza, maluco!	Look out!	Cuidado!
26	O lugar é show.	Radical.	Radical.
27	Ela tá a fim, ela te chamou de meleca.	She's digging on you! She called you crap.	Ela gosta de você. Ela te chamou de droga.
28	Ai, papai. Apaixonei.	Oh, man. I'm in love.	Nossa. Estou apaixonado.
29	Vai falar com ela e deixa de ser bobo.	Go talk to her, man.	Vá conversar com ela.
30	Ô o vacilo.	Don't do this.	*Sem legenda*
31	Cadú, deixa de conversinha, beija!	Are you gonna kiss her?	Vai beijá-la?
32	Se amarrou na tua.	He likes you, though.	Ele gosta de você.
33	...não pode ficar de bobeira, não.	...you can't miss a thing	... não dá pra me distrair.
34	Ih, alá	Whoa	Opa
35	Epa, muita calma nessa hora. Paz e amor.	Hey, hey, people, come on now. Smile on your brother.	Ei, gente. Sorriam um para o outro.
36	Faz um shiatsu nos meus glúteos.	Why don't you work on my glutes a little bit?	Por que não massageia meus glúteos?
37	Tu vai tomar um caldo, prego.	I'm gonna chum the water with your head	Sua cabeça vai virar isca de tubarão.
38	Só quero ver, fominha.	Bring it on, pecker face	Vamos lá, cara de pica-pau.
39	Vão querer ver e rever mil vezes até cansar. Vai ser tudo de bom.	You'll want to watch it over and over and over again. It's gonna be awesome	Vão assistir várias e várias vezes. Vai ser sinistro.

Portanto, é notável que as legendas de *Tá Dando Onda* são mais fiéis em relação ao texto em inglês, estando com menos modificações em suas sentenças do que a dublagem brasileira. Segundo Manolo Rey, que foi o tradutor da dublagem do filme, no episódio 7 do Imagitalk Show[12], houve uma pesquisa com surfistas, professores de surfe e em dicionários específicos de surfe para levar à versão brasileira os dialetos e o linguajar dos surfistas. Devido a isso, o público nacional da produção estrangeira consegue estabelecer uma conexão com o longa-metragem ao relacionar esses elementos linguísticos a sua vivência, experiência e realidade brasileira, ampliando seu processo de imersão cinematográfica por se identificar com a obra ao assisti-la.

Por outro lado, conforme a declaração de Guilherme Briggs a Vitor Dias no documentário *Versão Brasileira: com Guilherme Briggs e Sérgio Cantú*, quando a trilogia *prequel* de *Star Wars* chegou para ser dublada, em uma situação excepcional, a adaptação em cima da dublagem foi aplicada para não ocorrer a identificação popular em determinadas passagens. O motivo disso consistia nos nomes de alguns personagens, como Conde Dooku, Capitão Panaka e Mestre Syfo-Dias[13]. Portanto, para não haver nenhuma analogia pejorativa entre esses pronomes próprios com palavras que venham a atribuir um sentido distorcido a eles, foram feitas modificações nesses nomes, trocando-os para Conde Dookan, Capitão Panás e Mestre Zaifo-Vias.

6. Conclusão

Logo, com base nas informações desdobradas, a experiência proporcionada ao assistir a uma obra legendada trará resultados menos imersivos para o indivíduo que optar por passar por ela. Devido à preocupação de ler e entender o que o personagem em cena está dizendo, acaba-se perdendo parte do conteúdo imagético dos planos projetados. Somado a isso, certa parcela da tradução presente nas legendas consiste na sintetização das falas originais, por conta das limitações que envolvem a quantidade aceitável de caracteres em tela, sendo necessário, desse modo, realizar diversas adaptações para transmitir significados que

[12] MANOLO REY (Dublador) - IMAGITALK SHOW! | Ep. 7. Publicado pelo canal Imaginago, 2019 (27 min). Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=KP0eFYKXUiQ&ab_channel=imaginago. Acesso em 15 de nov. 2021.

[13] Fox brasileira muda nomes em Star Wars. Omelete, 2002. Disponível em https://www.omelete.com.br/filmes/fox-brasileira-muda-nomes-em-star-wars. Acesso em 9 de nov. 2021

representem de forma aproximada o que realmente está sendo dito pelas entidades na obra, evitando, ao máximo, deturpá-lo por estar sujeito a comparação direta com a língua original.

Nesse contexto, a opção de consumir um produto audiovisual dublado é a que melhor beneficia o envolvimento dos espectadores com a obra, já que, além de não preocupá-los em perder o conteúdo dos diálogos que, por meio da dublagem, não está mais escrito, mas é falado no idioma nativo do público brasileiro, possibilita que os elementos da imagem, como a fotografia, a atuação, os objetos de cena e os cenários, por exemplo, sejam captados e apreciados de modo mais satisfatório e enriquecedor para a experiência. Além disso, as adaptações nas traduções em dublagem, quando tidas como prioridade pelas empresas que fornecerem o serviço da versão brasileira, somente tem a contribuir para a identificação da obra estrangeira pelo povo brasileiro, com a inclusão de bilabiais, expressões, gírias, cacos e figuras de linguagem que façam sentido para o contexto da obra e para a cultura idiomática do país.

Referências

ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago. **O processo de legendagem no Brasil**. Universidade Estadual do Ceará (UECE), 2016. Disponível em https://periodicos.ufrn.br/gelne/article/view/9143. Acesso em 28 de out. 2021.

BARROS, Lívia Rosa Rodrigues de Souza. **Tradução audiovisual**: a variação lexical diafásica na tradução para dublagem e legendagem de filmes de língua inglesa. 2006. Dissertação (Mestrado em Semiótica e Lingüística Geral) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, University of São Paulo, São Paulo, 2006. Disponível em https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8139/tde-31072007-154148/en.php. Acesso em 10 de out de 2021.

BATE-PAPO COM GUILHERME BRIGGS E PARTICIPAÇÃO CARLA POMPILIO | Mabel Cezar e Rayani Immediato. Publicado pelo canal **Sociedade Brasileira de Dublagem**, 2016 (22 min). Disponível em

https://www.youtube.com/watch?v=DOVXljRsqpQ&ab_channel=SociedadeBrasileiradeDublagem. Acesso em 9 de nov. 2021.

CARVALHO, Eliana Márcia Dos Santos. **Dublagem e legendagem no cinema** – perdas ou ganhos?. Universidade Do Estado da Bahia (UNEB), 1991. Disponível em http://www.leffa.pro.br/tela4/Textos/Textos/Anais/Vozes_Olhares_Silencios_Anais/Traducao/Eliana%20pronto.pdf. Acesso em 28 de out. 2021.

DUBLADO ou legendado? A preferência dos brasileiros. **Vision Business**, 2020. Disponível em https://www.visionbusiness.com.br/post/dublado-ou-legendado-a-prefer%C3%AAncia-dos-brasileiros. Acesso em 28 de out. 2021.

FRANCO, Eliana Paes Cardoso. **Everything you wanted to know about film translation** (but did not have the chance to ask). Universidade Federal De Santa Catarina (UFSC), 1991. Disponível em https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/75764. Acesso em 28 de out. 2021.

FREIRE, Rafael De Luna. Dublar ou não dublar: a questão da obrigatoriedade de dublagem de filmes estrangeiros na televisão e no cinema brasileiros. **Revista Famecos**, 2014. Disponível em: https://www.redalyc.org/pdf/4955/495551017019.pdf. Acesso em 10 de out. 2021.

_____. "Versão brasileira" - Contribuições para uma história da dublagem cinematográfica no Brasil nas décadas de 1930 e 1940. **Revista Ciberlegenda**, 2011. Disponível em: https://periodicos.uff.br/ciberlegenda/article/view/36850. Acesso em 27 de nov. 2021.

_____. O início da legendagem de filmes no Brasil. Universidade Federal Fluminense (UFF), **Matrizes**, 2015. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/100680. Acesso em 28 de nov. 2021.

GARCIA JÚNIOR - Inteligência Ltda. Podcast #292. Publicado pelo **canal Inteligência Ltda**, 2021 (209 min). Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=QxzXQ3AEQqw&t=2374s&ab_channel=Intelig%C3%AAnciaLtda.. Acesso em 31 de out. 2021.

IPDOIS Neurobusiness: Filme legendado 'rouba' 25% da atenção do telespectador. **Cision PR News**, 2012. Disponível em https://www.prnewswire.com/news-releases/ipdois-

neurobusiness-filme-legendado-rouba-25-da-atencao-do-telespectador-163691926.html. Acesso em 7 de nov. 2021.

MANOLO REY (Dublador) - IMAGITALK SHOW! | Ep. 7. Publicado pelo **canal Imaginago**, 2019 (27 min). Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=KP0eFYKXUiQ&ab_channel=imaginago. Acesso em 15 de nov. 2021.

MARCHELLI, Paulo Sergio. As minorias alfabetizadas no final do período colonial e sua transição para o império: um estudo sobre a história social e educação no Brasil. **Revista Unisinos**, 2006. Disponível em http://revistas.unisinos.br/index.php/educacao/article/view/6060/3234. Acesso em 10 de out. 2021.

MELLO, Giana M. G. De. **O tradutor de legendas como produtor de significados**. UNICAMP, 2005. Disponível em https://1library.org/document/yn4x0r0z-o-tradudor-de-legendas-como-produtor-de-significados.html. Acesso em 28 de out. 2021.

MÍDIA em foco analisa o mercado de dublagem. **TV Brasil**, 2018. Disponível em https://tvbrasil.ebc.com.br/midia-em-foco/2018/05/dublagem. Acesso em 28 de nov. 2021.

NOBRE, Naiara Martel. A legendagem no brasil: interferências linguísticas e culturais nas escolhas tradutórias e o uso de legendas em aulas de língua estrangeira. **Revista do Curso Das Letras**, 2012. Disponível em https://periodicos.unifap.br/index.php/letras/article/view/489. Acesso em 27 de nov. 2021.

OS Donos Da Voz. Direção: Aline Lacerda. HBO, 2011 (25 min). Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=U6baGMniPX0&t=1343s&ab_channel=33Minutos. Acesso em 24 de out. 2021.

PACHECO, Paulo. Professor de dublagem, Herbert Richers Jr, fez análise para aceitar nome. **UOL**, 2018. Disponível em https://tvefamosos.uol.com.br/noticias/redacao/2018/06/18/professor-de-dublagem-herbert-richers-jr-fez-analise-para-aceitar-nome.htm. Acesso em 27 de nov. 2021.

PERDEMOS ¼ da atenção em filmes legendados, diz pesquisa. Notícia publicada no portal **Webtelevisão**, 2012 Disponível em https://webtelevisao.com.br/blog/perdemos-atencao-filmes-legendados/. Acesso em 9 de nov. 2021.

SACCHITIELLO , Bárbara. Dublagem faz Telecine ganhar audiência. **Portal Meio & Mensagem**, 2012. Disponível em https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2012/05/11/dublagem-faz-telecine-ganhar-audiencia.html. Acesso em 28 de nov. 2021.

TRINDADE, Elaine Alves. **Técnicas De Tradução Para Legendas**. 2016. Disponível em https://silo.tips/download/tecnicas-de-traduao-para-legendas#. Acesso em 24 de out. 2021.

VERSÃO Brasileira: com Garcia Jr. e Miriam Ficher. Idealizador: Vitor Dias. 2015 (69 min). Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=jVvtlx3uA4A&t=28s&ab_channel=VitorDias. Acesso em 31 de out. 2021.

VERSÃO Brasileira: com Guilherme Briggs e Sérgio Cantú. Idealizador: Vitor Dias, 2015 (53 min). Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=jVvtlx3uA4A&t=28s&ab_channel=VitorDias. Acesso em 9 de nov. 2021.

A viagem no tempo nas narrativas cinematográficas

Paulo Gabriel Medina Paess Barretto[1]

paulogbarretto@gmail.com

Resumo

Este artigo acadêmico investiga modos como a temática da viagem no tempo, suas causas e suas consequências, são tratadas em filmes longas metragens. Para isso, investigamos dois objetos: os filmes "De Volta Para o Futuro" (1985) e "Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban" (2004). Nosso objetivo é buscar entender como diferentes gêneros de filmes com viagens no tempo abordam essas viagens e lidam com as problemáticas desse elemento em suas narrativas. Buscamos entender também qual é a função dessas viagens na construção das histórias, tendo em vista as mudanças que as mesmas causam nos personagens da trama e nos universos onde são inseridas.

Palavras-chave: *Futuro; Passado; Viagem no tempo; Memória*

Abstract

This academic article inquire about ways in which the Time Travel theme, its causes and its consequences, are approached in feature films. In order to accomplish that, two objects were investigated: the movies "Back to the Future" (1985) and "Harry Potter and the Prisoner of Azkaban" (2004). We sought to understand how different genres of films with time travel deal with the problematics of this element in its narratives and what is the function of these travels in the construction of their stories, taken into consideration the changes that they cause in the characters and in the universes where they are inserted.

Keywords: *Future; Past; Time travel; Memory*

1. Introdução

Como filmes de longa metragem lidam com as questões relacionadas à viagem no tempo em suas narrativas? Este artigo tem como objetivo principal investigar esse tema,

[1] Trabalho orientado por: Talitha Ferraz (talitha.ferraz@espm.br).

principalmente em relação ao “quando” que tais viagens partem e o que é usado nas narrativas fílmicas para concretizar a mudança na temporalidade da história e seus personagens: quais são as complicações resultantes dessas ações e qual é o efeito que essas viagens causam tanto no mundo onde os personagens vivem quanto nas próprias características, destinos e condutas morais dos personagens em si?

Diante de tais questões, partimos de dois objetos de análise: os filmes "De Volta Para o Futuro" (1985) – no qual o protagonista volta acidentalmente 30 anos no tempo usando uma máquina para impedir que seus pais se desviem um do outro, garantindo que de fato se conheçam – e "Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban" (2004) – no qual um jovem bruxo volta cinco horas no tempo, usando um amuleto e impede que seu padrinho seja levado para a prisão por um crime que não cometeu.

Ambos os filmes contam com viagens no tempo em suas narrativas, mas tratam dessa ação de formas diferentes. São as analogias e diferenças desse tratamento que abordamos e analisamos neste trabalho. Sendo filmes de épocas diferentes, com uma separação de 19 anos da data de lançamento de um para o outro, podem se observar tendências nesses dois filmes que refletem o estado da narrativa da viagem no tempo de cada época de lançamento, o que é analisado de acordo com a pesquisa.

Um dos objetivos deste artigo é, portanto, por meio da análise dos dois objetos propostos entender como diferentes gêneros de filmes com viagens no tempo lidam com as problemáticas desse elemento em suas narrativas. Outro objetivo é interpretar qual é a função dessas viagens nas diferentes narrativas, que mudança elas causam nos personagens e nos universos onde é inserida.

A principal hipótese usada no desenvolvimento do artigo é a de que a viagem no tempo é usada nas narrativas como forma de fazer com que os personagens da história entendem e interpretam mais parte de sua vida. Essas viagens podem ser para o passado ou futuro, próximo ou distante, mas elas têm como base o presente do personagem. Os diferentes mundos temporais acessados por meio das viagens refletem a vida presente do filme, e por mais que a viagem, muitas vezes, altere a realidade, essas alterações podem ser vistas como formas de mostrar visualmente as transformações ocorridas no entendimento do mundo e da vida por parte dos personagens.

Para realizar essas análises, antes foi realizada a catalogação de 175 filmes que articulam a viagem no tempo em suas narrativas. Selecionamos obras lançadas entre 1921 e 2020, categorizando-as por vários parâmetros, tais como país de origem, gênero, importância da viagem no tempo na narrativa, motivo da viagem no tempo, dispositivo usado para realizar tal viagem, o que acontece com o mundo e com o personagem que realiza tal viagem. Com base nessa pesquisa, pudemos perceber como o tema da viagem no tempo geralmente é trabalhado pelo cinema e como cada parâmetro evoluiu e se ressignificou ao longo das décadas, tal como tendências foram criadas e/ou extinguidas.

A metodologia utilizada é a da análise fílmica e em relação às breves discussões teóricas, fazemos o tratamento das noções de memória e nostalgia para percebermos as possibilidades de se pensar o tempo em suas categorias presente-passado-futuro, sem, no entanto, pretender uma densa análise ligada à fenomenologia do tempo. O objetivo é discutir como o tempo, sobretudo, a questão de ir/voltar/visitar ao/o passado e voltar ao presente/futuro é organizada nas narrativas, com foco nos dois filmes que são os objetos específicos da pesquisa.

2. Breves notas sobre os objetos de pesquisa

2.1. De volta para o futuro

O filme “De volta para o futuro” (1985) é o primeiro da trilogia do mesmo nome, dirigido por Robert Zemeckis. O filme foi pensado como uma obra singular, mas após o sucesso estrondoso, decidiu-se realizar mais duas sequências filmadas simultaneamente, de forma que o os problemas apresentados no segundo filme só se resolvessem por completo no terceiro. Além disso, até hoje existem festivais e celebrações oficiais do universo do filme, com palestras dos atores e novas exibições especiais dos filmes. (Como visto no web site backtothefuture.com)

A história começa com o protagonista Marty Mcfly, um garoto descolado, guitarrista de uma banda de rock, popular na escola, que não gosta de seguir as regras e namora Jennifer, uma garota inteligente e bonita. A prefeitura da cidade que Marty vive, Hill Valley, tem um relógio que não funciona desde 1955, quando foi atingido por um raio e é considerado um patrimônio para a cidade. Dentro de casa a vida de Marty não é tão ideal. Um de seus tios está preso e seu irmão não consegue arrumar um emprego. Sua mãe, Lorraine, tem dúvidas em relação as suas escolhas de vida e é muito conservadora, desaprovando totalmente o namoro

de Marty. Seu pai, George, é forçado por Biff, seu supervisor no trabalho, a fazer seus relatórios por ele clandestinamente. George não consegue se impor e deixa que Biff controle sua vida, até mesmo pagando o conserto de seu carro, que Biff acidentou quando pegou emprestado, sem sequer reclamar.Marty pratica guitarra usando os equipamentos de seu grande amigo Dr. Brown, um cientista que usa sua grande herança familiar para realizar as mais mirabolantes invenções. Dr. Brown, depois de décadas de pesquisa e trabalho, consegue construir uma máquina do tempo perfeitamente funcional em formato de um carro esportivo, que é capaz de viajar para o futuro e para o passado usando a energia radioativa de uma carga de plutônio quando chega a velocidade de 88 milhas por hora. Para a viagem inaugural da máquina, Dr. Brown Marty para filmar a experiência num estacionamento vazio de madrugada, mas logo antes de Dr. Brown fazer sua viagem, os dois são atacados por um grupo de terroristas, que Dr. Brown revela serem de quem roubou as cargas de plutônio para as viagens. Dr. Brown é assassinado com tiros a queima roupa, mas Marty consegue fugir dirigindo na máquina do tempo e acidentalmente viaja 30 anos para o passado, no ano de 1955, quando o carro chega na velocidade de 88 milhas por hora.

Ao chegar no passado Marty tem dificuldade para assimilar o que acabou de acontecer, mas assim que percebe que não está alucinando e está realmente em 1955 decide procurar o jovem Dr. Brown e pedir por ajuda. No caminho ele, por acaso, encontra com seu jovem pai, George, e vê que Biff o atormentava desde essa época, obrigando seu pai a fazer os deveres de casa de Biff clandestinamente. Marty segue seu pai e acaba, salvando-o de ser atingido por um carro se pondo no lugar dele. Horas depois, Marty acorda numa casa estranha e se vê diante de Lorraine, sua mãe, mas jovem. Ele percebe que o acidente que impediu de acontecer era justamente o evento que faria com que seus pais se conhecessem e se apaixonassem. Sua mãe sempre o contou a história de que se apaixonou por seu pai ao vê-lo num estado frágil e indefeso, mas agora, depois da interferência nos eventos, Lorraine está se apaixonando pelo seu próprio filho, Marty, sem sequer suspeitar da viagem no tempo.

Marty consegue achar o jovem Dr. Brown, que a princípio fica receoso em relação a história de viagem no tempo de Marty, mas é convencido ao ver as gravações que Marty trouxe de 1985 do próprio Dr. Brown mais velho explicando a viagem no tempo antes do ataque terrorista. Dr. Brown decide ajudar Marty a voltar para seu tempo usando a energia do raio que ele sabe que vai cair no relógio da prefeitura em alguns dias. Dr. Brown adverte Marty sobre a

importância de não interferir no passado, o que pode resultar em mudanças catastróficas no presente, então Marty conta que já interferiu no evento que faria com que seus pais se conhecessem. Ao inspecionar uma foto sua com seus irmãos, Marty vê que eles estão sumindo da imagem, como se sua existência estivesse sendo apagada da realidade. Se as coisas continuarem como estão, os pais de Marty jamais terão filhos e Marty não nascerá. Dr. Brown deduz que o possível estrago feito no presente tem alguns dias para ser consertado por Marty, antes que o viajante no tempo suma da existência. Coincidentemente, faltam também alguns poucos dias para o baile da escola no qual os pais de Marty se beijaram pela primeira vez, começando a namorar.

Marty consegue ir atrás de seu pai para tentar convencê-lo a chamar Lorraine para o baile da escola, mas ele é muito inseguro e atrapalhado, exatamente como sua versão adulta. Marty descobre coisas novas sobre seu pai que ele jamais soube, como uma paixão por escrever histórias de ficção científica que esconde de todos por medo de críticas. Marty tenta ter conversas motivacionais com seu jovem pai, mas nada consegue convencer George e sequer tentar chamar Lorraine para o baile, então Marty improvisa e, durante a noite, invade o quarto de seu jovem pai e finge ser um extraterrestre, demandando que George convide Lorraine para um encontro no dia do baile da escola.

As tentativas falham então Marty bola um plano para ele mesmo ir ao baile com a própria mãe e fingir ameaçar que vai tentar violentá-la quando estiverem parados o estacionamento, para que George chegue e “salve” Lorraine. Marty também descobre novas características de sua mãe que ele jamais imaginaria, como ela gostar de beber e fumar mesmo sendo menor de idade, revelando-se muito diferente do que a versão adulta de Lorraine contava ser quando era jovem.

O plano vai por água abaixo quando Biff e sua gangue chegam no carro antes de George e tiram Marty de perto para que Biff abuse de Lorraine. George então chega e confronta Biff inicialmente pensando que era Marty quem estava no carro. George pensa em fugir, mas consegue enfrentar seus medos e nocauteia Biff, salvando verdadeiramente Lorraine, fazendo com que ela se apaixone por George. Marty está quase desaparecendo quando seus pais se beijam pela primeira vez e sua existência é restabelecida.

Perto da prefeitura da cidade Dr. Brown já preparou uma estrutura para que a energia do raio que cairá no relógio seja canalizada para a máquina do tempo na hora certa. Marty

chega e tenta dar uma carta ao Dr. Brown explicando como ele é baleado no futuro, para que possa se prevenir, mas Dr. Brown rasga o papel alegando não poder correr o risco de saber qualquer informação sequer sobre o futuro. Marty consegue fazer a máquina do tempo funcionar e finalmente volta para 1985, pouco antes do momento no qual realiza a viagem que o levou ao passado. Novamente Marty vê Dr. Brown sendo baleado sem que possa fazer nada. Quando Marty vê seu eu do passado realizando a viagem do início do filme e se aproxima da cena da tragédia, ele percebe que, para sua surpresa, Dr. Brown estava usando um colete aprova de balas e sobreviveu. Dr. Brown conta que não resistiu e reconstituiu a carta rasgada que Marty o dera trinta anos antes, e soube como se proteger.

Ao acordar em casa pela manhã, Marty vê que tudo está diferente, seus discursos motivacionais levaram seu pai a publicar as histórias de ficção científica, fazendo de George um autor rico e renomado. A relação de seus pais também está melhor, pois Lorraine de fato se apaixonou por George após um ato de valentia, em vez de passar a gostar dele só porque ele foi acidentalmente atropelado. A família de Marty se torna rica com todos muito bem-sucedidos, seu tio fora da cadeia e seu irmão um importante advogado. Biff agora trabalha para eles, sendo subordinado de George e até lustrando o carro da família. O filme termina com o Dr. Brown do presente, agora com uma máquina do tempo melhorada, encontrando com Marty e o levando para o futuro, mostrando que novas aventuras no tempo ainda podem acontecer.

2.1. Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban

"Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban" (2004) é o terceiro da franquia de oito filmes (Harry Potter e a pedra filosofal 2001, Harry Potter e a câmara secreta 2002, Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban 2004, Harry Potter e o cálice de fogo 2005, Harry Potter e a ordem da fênix 2007, Harry Potter e o príncipe mestiço 2009, Harry Potter e as relíquias da morte parte 1 2010 e Harry Potter e as relíquias da morte parte 2 2011) baseados na série de livros escrita pela autora britânica J. K. Rowling entre 1997 e 2007.

Quando Harry tinha apenas um ano de idade, seus pais, Lílian e Tiago, foram assassinados por Voldemort, um famoso e poderoso bruxo das trevas. Voldemort também tentou assassinar Harry, mas uma magia de proteção lançada por Lílian o salvou, fazendo com que o feitiço mortal de Voldemort atingisse o próprio bruxo das trevas. Como resultado Harry ficou com uma

icônica cicatriz em forma de raio na testa e ganhou fama mundial por ser a única pessoa a sobreviver uma maldição assassina.

Harry, depois da morte de seus pais, foi morar com irmã de sua mãe e sua família. Seus tios não eram bruxos, mas sabiam da existência da magia e a escondiam de Harry o máximo possível, fazendo com que ele crescesse sem saber a verdade sobre seus pais e sobre seus poderes. Há um mundo da magia paralelo ao mundo normal, com escolas, hospitais, eventos esportivos e até mesmo governos inteiros sendo escondidos em plenas vistas usando magia. Uma das escolas de magia chama-se Hogwarts e quando Harry completa onze anos de idade, é convocado para estudar magia na instituição. Harry faz muitos amigos, alguns inimigos, aprende a controlar seus poderes em meio a pessoas como ele e descobre aos poucos mais sobre o passado de seus pais, que frequentaram a mesma escola quando jovens.

O filme analisado neste artigo conta a história do terceiro ano de Harry na escola de magia e bruxaria de Hogwarts. Harry descobre que um bruxo das trevas, Sirius Black, servo de Voldemort, que ajudou no assassinato de seus pais, escapou da prisão dos bruxos de Azkaban. Black foi o primeiro a conseguir tal feito, e supõe-se que ele está atrás de Harry para matá-lo, assim terminando o trabalho que seu líder não conseguiu.

No trem usado pelos alunos para chegar em Hogwarts Harry encontra seus dois melhores amigos, Rony e Hermione, cada um com seu animal de estimação. Um rato e um gato, respectivamente. Harry conta a eles sobre a situação de Sirius Black e ambos ficam muito preocupados. O trem para subitamente no meio do nada e uma criatura das trevas chamada dementador, que tem a capacidade de sugar a alma das pessoas ao redor, entra no trem procurando por Sirius Black. Harry se sente muito mal com a presença da criatura e desmaia, mas seu novo professor de defesa contra as artes das trevas, Remo Lupin, aparece e consegue afastar o monstro. Lupin revela que era um amigo próximo de Lílian e de Tiago na época de escola.

Chegando à escola, Harry fica sabendo que esses dementadores estão rodeando os terrenos da escola como uma forma de proteção, a procura de Sirius Black. Após mais alguns encontros com essas criaturas que sempre terminam em Harry desmaiando, Remo Lupin decide ensinar a Harry o feitiço para afastar os dementadores usado pelo professor no trem. Lupin explica que essas criaturas causam um efeito depressivo nos seres humanos, fazendo com que todas as memórias mais tristes venham e toda, e o feitiço em questão é impulsionado por

memórias felizes. Harry é muito afetado pelas criaturas por seu trauma sofrido na infância, o assassinato dos pais. Após algum tempo treinando, Harry consegue se concentrar nas poucas lembranças que ele tem de Lílian e Tiago, que o permitem aprender a lançar esse feitiço complexo contra os dementadores.

Harry suspeita que não lhe foi contado tudo a respeito de Sirius Black e decide investigar. Ao ouvir uma conversa particular entre alguns professores, Harry descobre que Sirius Black era amigo de Tiago e Lílian, e os traiu revelando para Voldemort onde eles estavam escondidos do bruxo das trevas. Harry fica mentalmente devastado e jura vingar seus pais.

Apesar do clima tenso em toda escola pelo medo de haver um assassino a solta, as aulas continuam normalmente. Em uma disciplina de trato de criaturas mágicas, seu professor, Hadrig, apresenta a classe a um Hipogrifo, uma criatura mitológica com cabeça de águia e corpo de cavalo. Harry se dá bem com o animal, então um outro menino da classe, Draco Malfoy, fica com inveja e decide mostrar que também tem jeito com a criatura. Ao abordar o hipogrifo subitamente, Draco o assusta, fazendo com que o animal o derrube no chão, machucando o braço do aluno. Draco tem uma família rica e influente, e seu pai consegue uma audiência sobre o acidente, fazendo com que o hipogrifo seja sentenciado a execução.

No dia da execução, Harry, Rony e Hermione vão para a cabana de Hagrid nos terrenos da escola para tentar o consolar sobre a morte de seu hipogrifo, mas o professor manda os alunos para que não vejam o massacre. Depois de saírem do local, Rony é atacado por um cachorro enorme que o leva para uma casa abandonada. Harry e Hermione os seguem e, ao chegarem na casa, descobrem que o enorme cão é na verdade Sirius Black, que tem a capacidade de se transformar no animal.

Lupin logo aparece e revela ter ajudado Sirius a entrar no castelo, então explica que não foi Sirius quem traiu os pais de Harry, mas sim foi incriminado falsamente por um outro amigo do grupo chamado Pedro Pettigrew, uma até então presumida vítima dos muitos assassinatos de Voldemort. Lupin descobre que Pettigrew também tinha a capacidade de se transformar em um animal, mas em um rato, e durante todos esses doze anos fingiu ser o rato de estimação de Rony.

Com o real traidor finalmente capturado, o grupo amarra Pettigrew e o leva até o castelo para as autoridades. No caminho, a lua cheia aparece no céu e professor Lupin começa a passar mal, sendo revelado que ele era um Lobisomem. Após rapidamente se transformar,

Sirius tenta fazer Lupin manter a consciência, mas o lobisomem perde o controle de si mesmo e começa a agir como um animal. Sirius se transforma em um cachorro e tenta proteger Harry e seus amigos. O lobisomem foge ao ouvir um uivado ao longe, mas Sirius fica gravemente machucado e com a confusão Pettigrew consegue se transformar num rato novamente e fugir.

Harry vai ao encontro de Sirius, que está fraco e desmaiado na margem de um lago. Subitamente, um enxame de dementadores chega ao encontro dos dois bruxos, ao finalmente acharem Sirius Black. Harry tenta conter as criaturas com o feitiço ensinado a ele por Lupin, mas são dezenas de dementadores e ele não é capaz de afastar todos. Quando está quase perdendo as esperanças, Harry vê uma silhueta de um homem na outra margem do lago. Ele tem a impressão de que, de alguma forma, esse homem é seu próprio pai. A silhueta lança uma versão maior e mais poderosa do feitiço que repele dementadores, conseguindo assim que todos se afastem e deixem Harry e Sirius em paz. Harry então desmaia.

Ao acordar no hospital da escola, Hermione e Rony contam a Harry que Sirius foi deixado preso em uma das torres da escola e terá a alma sugada pelos dementadores. Hermione então tem uma ideia. A garota revela que tem consigo um amuleto chamado Vira tempo, uma pequena ampulheta que permite seu usuário voltar algumas horas no passado. O artefato foi dado e ela pela escola para que ela pudesse ver mais de uma aula ao mesmo tempo. Como Rony está ferido por ter sido arrastado por Sirius até a casa abandonada, Harry e Hermione sozinhos usam o dispositivo e voltam cinco horas no passado. Os dois vão escondidos até o local da execução do hipogrifo e conseguem libertar o animal enquanto os executores estão distraídos. Depois disso, Harry e Hermione, agora com o hipogrifo, vão até o local onde Harry e Sirius foram atacados pelos dementadores.

Após algumas horas, quando Harry e Hermione do presente veem suas versões do passado sendo atacadas pelo lobisomem, Hermione tem a ideia de emitir um uivado para atrair a criatura. O lobisomem segue o som e os encontra, mas o hipogrifo protege Harry e Hermione, fazendo com que o lobisomem fuja para a densa floresta e some de vista. Depois de alguns minutos, o momento chega e Harry e Hermione veem o Harry do passado quase desmaiando na presença dos dementadores. Harry está esperando seu pai aparecer, acreditando ser ele quem afastou os dementadores, mas os dois jovens bruxos estão sozinhos na floresta. Harry então percebe que não tinha sido seu pai quem ele viu, mas sim a si mesmo do futuro. Harry corre até a margem do lago e lança o feitiço que afasta os dementadores, e para surpresa dele

e de Hermione, o feitiço acaba sendo muito poderoso e suficiente para espantar todas as dezenas de dementadores do local.

Harry e Hermione esperam mais algum tempo até que Harry e Sirius do passado sejam levados da margem do lago, inconscientes. Após alguns minutos os dois amigos montam no hipogrifo e voam até a torra na qual Sirius foi trancafiado e o libertam. Sirius agradece os dois e conta a Harry como Tiago teria orgulho do filho se o visse hoje. Os dois foragidos, Sirius com o hipogrifo, fogem dos terrenos da escola voando e Harry e Hermione voltam ao hospital da escola, abrindo a porta exatamente no momento que suas versões do passado realizaram a viagem no tempo. Harry conclui seu ano letivo como uma pessoa mais completa, agora sabendo muito mais sobre seu próprio passado e sobre o passado de seus pais.

3. A Viagem no tempo nas narrativas de “De volta para o futuro” e “Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban”

A viagem no tempo em “De volta para o futuro” é o tema central da história: tudo gira em torno desse acontecimento e o objetivo dos personagens da obra é consertar as mudanças feitas acidentalmente no passado. Diferentemente do filme “Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban”, “De volta para o futuro” trata o tempo como algo plástico e mutável, mas, ao mesmo tempo, com uma espécie de permanência, como se o fluxo do tempo tivesse sua própria dinâmica para agir. Ao voltar ao passado a impedir acidentalmente que seu pai e sua mãe se conheçam, Marty passa a ser lentamente apagado da existência.

Nesta trama, o personagem carrega uma foto sua com seus irmãos mais velhos e à medida que seus pais não se cruzam amorosamente no passado para onde retornou, Marty percebe que tanto sua figura como as imagens de seus irmãos vão sumindo da foto aos poucos, pedaço por pedaço. É como se o seu presente (que, naquele instante, é algo distante dele de algum modo), isto é, a consequência do passado (o qual visita, mas muda sem querer), estivesse sendo desfeito. Quando Marty começa a ficar nitidamente mais e mais invisível na foto, ele sente sua memória se esvair, esquecendo como se toca guitarra e até mesmo vendo a sua própria mão tornando-se translúcida, tal como se estivesse prestes a desaparecer. Quando consegue reverter a questão amorosa da qual depende toda a sua existência (e de seus irmãos), seus pais finalmente se beijam. Sua existência, assim, é restabelecida e ele consegue se recompor do desaparecimento.

Além disso, o passado apresentado no filme, apesar de acontecer exatamente na mesma cidade que o presente, é tratado e apresentado totalmente como se fosse um lugar fisicamente diferente. Marty viaja para o passado quase como se viajasse para outro país ou outra cidade, alimentando a ideia de que o passado é de fato um local que possa ser visitado presencialmente, um tema muito presente no filme. Essa viagem no tempo pode ser entendida também como uma forma do personagem entender melhor seu cotidiano, sua vida na escola e o relacionamento com seus pais. Ao ir ao passado, passar um tempo com seus pais ainda jovens, repetindo as suas rotinas, Marty entende que a vida deles não era tão diferente da sua. Ele vê pelo que eles passaram, como pensavam e de que modo isso pode moldar a personalidade de uma pessoa ao longo da vida.

Quando Marty volta para o presente e percebe que a vida mudou (agora tem uma casa bonita, uma família bem-sucedida e rica etc.), esta mudança pode igualmente ser entendida como uma metáfora para a claridade e o discernimento, agora, sim, presentes na mente de Marty, sobre sua vida e sua família. A viagem no tempo tem, portanto, o papel narrativo de fazer com que o personagem entre em contato profundo com as suas raízes e os porquês de seu cotidiano. Ele vai ao passado para entender seu presente. O filme usa uma viagem ao passado e a temática nostálgica para explicar o próprio presente e suas outras possibilidades.

O filme, muito popular até hoje, é uma das obras cinematográficas mais conhecidas no mundo sobre viagem no tempo, tendo uma série de eventos e convenções realizados por fãs e atores até hoje, além de sessões em festivais e mostras. Desde que foi lançado, em 1985, “De volta para o futuro” parece influenciar a forma que outros filmes subsequentes tratam o conceito de viagem no tempo. Muitos filmes mais atuais trazem ideias desdobradas a partir de conceitos popularizados com o clássico.

Já “Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban”, a viagem no tempo é abordada de uma forma estruturalmente diferente de como “De volta para o futuro”. A história do filme não gira em torno da viagem em si, pois ela é apenas um elemento situacional na narrativa, que aparece no terceiro ato do filme, após o clímax, servindo como um dos meios para a resolução da história, em vez de ser o motivo narrativo central. Outra diferença entre os modos como os dois filmes articulam a questão da viagem no tempo, diz respeito à representação das estruturas dos tempos, passado, presente e futuro.

Em “Harry Potter” ao contrário do que acontece no tratamento dos conceitos temporais em “De volta para o futuro”, o passado é representado como uma instância inalterável. Mesmo antes de fazer a viagem no tempo, Harry e Hermione interagem com si mesmos do futuro sem saberem, como quando ouvem o uivo que espanta o lobisomem ou quando Harry é salvo por ele mesmo no lago. Isso indica que, apesar de a volta ao passado ser possível, mudá-lo e alterar o presente não pode ser feito.

O problema apresentado pela viagem no tempo não é como voltar ao presente, pois a viagem foi tão curta que basta esperar até que seus “eus” do passado realizem tal viagem. Ao invés disso, o problema se torna fazer o possível para não ser visto por seu “eu anterior” na curta visita ao passado.

Outra diferença fundamental é a forma como o passado é tratado nos dois filmes. Em ambos, o passado é situado exatamente no mesmo lugar temporal que o presente, mas em “Harry Potter” a diferença do presente para o passado é de algumas horas, em vez de alguns anos tal como ocorre em “De volta para o futuro”.

Apesar da diferença de duração da viagem, visita e estadia no passado ser menor no caso de “Harry Potter”, podemos interpretá-la aproximando do que é apresentado em “De volta para o futuro”. Parece haver nas duas narrativas um sentido de “conhecimento de si” nos personagens principais das tramas. Tanto Harry como Marty são levados, em suas jornadas de herói, a entenderem melhor suas próprias vidas, origens, questões ligadas a seus laços parentais/familiares, além de sentimentos e posturas que têm diante do mundo.

O personagem Harry Potter passa o filme todo em conflito com seu passado trágico que inclui o assassinato de seus pais quando ele ainda era bebê. Harry acredita que este é e sempre foi seu destino: ser um órfão com traumas do passado, desprezado pelos tios. Isso é reforçado ainda mais quando ele descobre que quem matou seus pais foi, em tese, seu próprio padrinho, Sirius Black.

Esse sentimento de injustiça também é potencializado em outra situação do filme: a sentença de morte infundada dada ao Hipogrifo. É apenas às vésperas da viagem no tempo que Harry descobre haver mais camadas de injustiças ligadas à sua história pessoal e familiar, quando, enfim, é revelado que Sirius Black não foi o responsável pela morte de seus pais, mas sim um outro amigo próximo da família, Pedro Pettigrew, que além de ter incriminado Sirius, fugiu, fingindo-se morto e se metamorfoseando durante anos.

A viagem no tempo neste filme pode, portanto, ser entendida através de sua função narrativa para a provocação de uma tomada de autoconhecimento pelo personagem. É justamente após fazer usar do artifício dessa viagem, que o herói salva duas vidas da injustiça e de um destino terrível. Harry percebe que não precisa ser refém das tragédias sofridas, que influenciaram toda a sua vida, traumatizando-o. A viagem no tempo, desta forma, passa ser um caminho para revelações, curas emocionais, revisões de memórias individuais e coletivas e reparações históricas e morais.

Retornar ao passado é uma metáfora que parece indicar o modo como Harry deve enxergar seus antecedentes e cultivar esperanças em relação ao próprio futuro. Na curta viagem (quando Harry volta ao passado com a intenção de modificá-lo e, portanto, reescrever o presente) o personagem acaba trajetórias e, ao fazer, transforma o presente também subjetivamente, reorganizando seus sentimentos e a consciência de si mesmo, clareando pontos de sua jornada pessoal e história familiar a partir de informações até então ocultadas.

Com isso, percebemos que não são os fatos passados da trajetória de vida de Harry e destinos de sua família que mudam em si (como, ao contrário, acontece de alguma forma no contato de Marty com os próprios pais – sobretudo, o pai –, quando ainda eram jovens). É Harry que passa a enxergar elementos antes silenciados, injustiças e lacunas, entendendo melhor as suas raízes, desvelando camadas de seus traumas e criando esperanças para o próprio futuro.

Cremos que a viagem no tempo torna Harry mais ativo como dono de sua história, diante da costura de suas próprias narrativas, pois através dela ele foi capaz de descobrir-se e saber que não precisa mais ser refém das marcas de situações indesejáveis que não escolheu viver direta ou indiretamente.

4. Breves questões finais

Os filmes que abordam a viagem no tempo recorrem ao tema para realizar variados propósitos narrativos, mas um aspecto comum que se observa nas obras que trabalham com esta temática é, geralmente, a relação da viagem com a questão da memória. Nas viagens ao passado se observa como o presente “lembra” e parece ter sido manipulado pelo passado, assim como nas viagens ao futuro se observa como o passado reage ao presente. O jogo entre

memória e tempo é uma questão trabalhada por diversos autores dos estudos da memória e dos regimes temporais.

Uma chave teórica que consideramos muito válida para indagar o modo como a temática da viagem no tempo pode se vincular à memória e à noção de temporalidade vem de Paul Ricoeur (2004). Para este autor, o passado é um ausente que, apesar de não mais estar ou não mais ser, já esteve ou já foi presente. A memória pode ser considerada um esforço para reencontrar este passado; no entanto, no caso da viagem no tempo, a memória pode ser também deslocada do presente para o passado e do passado para o presente/futuro, pois ela circula entre tempos e serve como um elo entre o presente do qual os personagens partem para uma vista ao passado, assim como é útil para o retorno ao futuro para onde eles também sempre se encaminham. Assim, percebemos que nos dois filmes analisados neste artigo, "De Volta para o Futuro" e "Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban", a memória se coloca como um fator importante para as construções das narrativas, mas a lembrança sobre o que passou (no presente, no passado ou no futuro) é tratada de formas notavelmente diferentes.

Em "De Volta para o Futuro", por exemplo, a viagem ao passado e as construções que a narrativa faz com base numa "memória" meados de século XX sinaliza uma espécie de caráter nostálgico, um sentimento de afeto por uma época passada e seus costumes que se reflete na estética das cenas em que Marty está no passado de seus pais, incluindo nisso todo um trabalho de direção de arte e cenografia que vem pontuar o que seria o imaginário social contemporâneo sobre a década de 1960, já na década de 1980, quando o filme foi lançado (com elementos simbólicos que até hoje geralmente são usados para representar o mito dos "Anos 60"). Não deixamos de ver nesse caso um aspecto de "comodificação da nostalgia" e estilização do passado pelo cinema, isto é, a forma como muitas vezes o audiovisual se refere ao passado, recriando-o de forma idealizada, ativando laços de identidade e apreço que o público consumidor em potencial já possa ter ou poderá desenvolver em relação a alguma época passada (de fato vivida ou imaginada). Para explicar esse tipo de aposta das mídias, a autora Katharina Niemeyer cita o termo "nostalgizante" (NIEMEYER, 2018, p. 33).

O alcance da viagem no tempo nos dois filmes é bem diferente, e isso é a base se como a narrativa trata a viagem no tempo. Ainda que nas duas histórias os personagens viajem ao passado, em "De Volta para o Futuro" esse passado está há 30 anos dos acontecimentos do

presente do filme, e em Harry Potter a distância temporal é de apenas 5 horas antes do que se passa quando a viagem ao passado é desencadeada.

Uma constante nos dois filmes é a lista de tarefas que os personagens têm que cumprir para chegarem ao seu objetivo final. Em Harry Potter, essa lista é composta por ações diretamente relacionadas aos seus "eus" passados, basicamente refazendo suas ações, agora com o conhecimento do que está prestes a acontecer e resolvendo os problemas criados aos poucos ao longo do filme e culminados nas poucas horas precedentes à viagem temporal. Eles têm que salvar o Hipogrifo da sentença de morte e salvar Sirius Black de ter sua alma consumida, agora olhando para as situações como se estivessem em seus bastidores.

Em De Volta para o Futuro essa lista de tarefas também existe, mas é mais centrada no próprio personagem principal. Todos os seus objetivos são para seu próprio benefício, e na verdade consertam erros no passado que ele mesmo causou por acidente com sua ida acidental a 1955. Seus dois objetivos principais são fazer com que seus pais se apaixonem e fazer a máquina do tempo funcionar novamente, mas ao longo do filme esses objetivos principais são destroçados em pequenas tarefas menores que, individualmente e acidentalmente completam o quebra cabeça da lista de tarefas.

Em "De Volta para o Futuro", como Marty viajou várias décadas ao passado, qualquer pequena mudança pode causar um presente totalmente diferente, e consertando o erro de fazer com que seus pais não se conhecessem da maneira original, ele acaba tornando seu presente melhor. Em Harry Potter, como a viagem ao passado é de apenas 5 horas, não existe uma preocupação tão grande com mudar os acontecimentos, pois nada pode influenciar muito um futuro tão próximo.

Em vez disso, a grande preocupação é de realizar todas as tarefas a tempo e não ser visto por ninguém, principalmente eles mesmos. Como a viagem é tão curta nem há uma viagem de "volta ao presente", os personagens simplesmente esperam seus Eus passados realizarem a viagem que eles fizeram antes. No filme "De Volta para o Futuro" isso não funcionaria, pois ter 30 anos para realizar um objetivo tiraria a tensão e ritmo da história. Para resolver isso incluiu-se o problema de Marty não nascer se seus pais não ficassem juntos, então ele vai sumindo (esmaecendo) aos poucos e tem disponível para resolver os problemas de sua existência (e de sua família) exatamente uma semana de prazo (um valor arbitrário inventado pelos roteiristas).

Referências

BECK, Julie. Imagining the Future Is Just Another Form of Memory. **The Atlantic**, 17 de out. de 2017. Disponível em: https://www.theatlantic.com/science/archive/2017/10/imagining-the-future-is-just-another-form-of-memory/542832/. Acesso em: 29 nov. 2019.

LEOPOLDO E SILVA, Franklin. Henri Bergson: intuição e duração. **Casa do Saber**, 2 de fev. de 2017. Disponível em: https://youtu.be/xIh2hQhArn4. Acesso em: 5 dez. 2020.

LEOPOLDO E SILVA, Franklin. Bergson e a reflexão sobre o tempo. **Casa do Saber**, 17 set. 2015. Disponível em: https://youtu.be/9AWIqw4hynM. Acesso em: 5 de dez. de 2020.

MESLOW, Scott. A Brief History of Time Travel (in Movies). **The Atlantic**, 24 de maio de 2012. Disponível em: https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2012/05/a-brief-history-of-time-travel-in-movies/257638/. Acesso em: 29 nov. 2019.

MOREIRA JUNIOR, Diogenes Antonio. **História, Memória e Identidade**. 22 out. 2017. Disponível em: https://youtu.be/6vvHaM-JWQg. Acesso em: 5 de dez. De 2020.

NIEMEYER, Katharina. O poder da nostalgia. In: SANTA CRUZ, Lucia e FERRAZ, Talitha. **Nostalgias e mídia**: no caleidoscópio do tempo. Rio de Janeiro: E-Papers, 2018.

OLIVEIRA, Gabriel e KOBASHIKAWA, Christian. Viagem no tempo, ficção científica e realidade. **Coruja Informa**. 13 de out. de 2018. Disponível em: http://www.each.usp.br/petsi/jornal/?p=2478. Acesso em: 5 dez. 2020.

PIN, Guilherme. A viagem no tempo explicada pelo cinema. **Super Cinema Up**, 2 de set. de 2016. Disponível em: http://supercinemaup.com/a-viagem-no-tempo-explicada-pelo-cinema/. Acesso em: 5 dez. 2020.

RICOEUR, Paul. **Memory, History, Forgetting**. Trad.: Kathleen Blamey e David Pellauer. Chicago, London: The University Chicago Press, 2004.

ROLAND MICKLETHWAIT, Guy. **Models of time travel a comparative study using films**. The Australian National University, Canberra ACT 0200, Austrália, 2012.

WILLIAMS, Rosalind. Time travel and the quest for immortality. **Washington Post**, 9 de set. de 2016. Disponível em: https://www.washingtonpost.com/opinions/time-travel-and-the-quest-for-immortality/2016/09/08/323d8bc2-60d1-11e6-af8e-54aa2e849447_story.html. Acesso em: 29 nov. 2019.

WORRALL, Simon. Time Travel Probably Isn't Possible—Why Do We Wish It Were?. **National Geographic**, 23 de out. de 2016. Disponível em: https://www.nationalgeographic.com/news/2016/10/time-travel-history-science-james-gleick/. Acesso em: 29 nov. 2019

Star Wars: uma Leitura Nostálgica do Retorno às Estrelas

Pedro de Carvalho Cruz[1]

oakpeter.pdcc@gmail.com

Resumo:

A pesquisa estuda como as produções audiovisuais que revisitam ou retomam obras audiovisuais já conhecidas pelo público se relacionam com a nostalgia e o processo de criação de identidade no público. O objetivo é compreender a necessidade de aprofundamento das noções de nostalgia, identidade, origens, autenticidade, fidelidade e elaborações míticas do passado no que se refere a outros objetos fílmicos, através dos filmes mais recentes da saga e franquia cinematográfica: Star Wars. Nos capítulos a seguir, analiso os filmes à luz das lentes teóricas e realizo minhas considerações finais.

Palavras-chave: Star Wars; *Narrativa cinematográfica; Nostalgia; Identidade; Estética cinematográfica.*

Abstract:

This article studies how the audiovisual Productions that revisit or continue well known and established productions relate to nostalgia and the processes of identity development in audiences. The goal is to understand the necessity of deepening the notions of nostalgia, identity, origins, authenticity, fidelity and mythical elaborations of the past regarding other film objects, through the most recent movies of the Star Wars franchise. In the next chapters, I analyze the movies in light of the theoretician lenses and finish with my final considerations.

Keywords: *Star Wars; Cinematic Narrative; Nostalgia; Identity; Cinematic aesthetic.*

1. Introdução

"Deixe o passado morrer. Mate-o, se precisar."

(Rian Johnson em "Star Wars: Os Últimos Jedi")

[1] Trabalho orientado por: Dra. Talitha Ferraz (talitha.ferraz@gmail.com).

As palavras proferidas pelo personagem “Kylo Ren” (interpretado por Adam Driver) à “Rey” (interpretada por Daisy Ridley) parecem ser, em certa extensão, as mesmas que Rian Johnson, roteirista e diretor de “Os Últimos Jedi”, transmite ao público do oitavo filme da franquia audiovisual “Star Wars”, lançado nos EUA em 1977. Entendemos que este capítulo da saga Skywalker, dentro de seu texto narrativo, apoia a desconstrução do passado mítico e das tradições estabelecidas pela narrativa-mãe, como uma forma de modernizar e aprimorar a franquia. Há um contraste entre este apelo e a tendência das sequências e produtos derivados de obras audiovisuais que costumam preservar os padrões narratológicos e temáticos estabelecidos originalmente.

Diante desses aspectos, esse artigo busca compreender qual é a importância de elaborações de “mitos de origem” ligados aos desdobramentos de narrativas-mães, quando novas produções e objetos fílmicos se interpõem e cruzam com tais matrizes originais. Além disso, pretende entender como questões de memória fílmica e fidelidade, no que se refere às construções simbólicas e mercadológicas da mídia de massa, podem afetar no engajamento em produções audiovisuais. Para tal, utilizo como recorte de investigação os três mais recentes capítulos de “Star Wars” e o seu primeiro Spin-Off[2], respectivamente: “Star Wars: O Despertar da Força” (2015); “Star Wars: Os Últimos Jedi” (2017); “Star Wars: A Ascenção Skywalker” (2019); e “Rogue One: Uma História Star Wars” (2016). Essas obras são retornos à narrativa iniciada na trilogia original na forma de sequências e prequela[3] derivada. O estudo busca também verificar o papel dos mercados relacionados à mídia de massa e à Cultura Pop.

Os dois principais cernes usados na abordagem teórica dos objetos específicos, e de onde partem análises subsequentes, são as noções de “estrutura de sentimento”, do autor Paul Grainge (2000), e “identidade líquida”, de Stuart Hall (2004). Os demais autores escolhidos para o embasamento dessa pesquisa estão ligados aos seguintes campos: estudos da nostalgia, de “fandom”[4], identidade, e audiovisual.

---

[2] Nos meios de comunicação em massa, Spin off é o termo em inglês para histórias derivadas de filmes, livros e videogames. Disponível em: https://www.collinsdictionary.com/pt/dictionary/english/spin-off

[3] é uma obra narrativa que contém elementos ambientados no mesmo universo ficcional, cuja história antecede ao trabalho anterior, apresentando eventos que ocorreram antes da obra original. Fonte: https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/prequel

[4] Fandom é um termo usado para se referir a uma subcultura composta por fãs caracterizados pela empatia e camaradagem por outros membros da comunidade que compartilham gostos em comum. Fonte: http://mtsayvogel.com/wp-content/uploads/2015/07/Tsay-Vogel-and-Sanders-PPMC-2015.pdf

Mais especificamente, este artigo parte de cinco eixos de análise, que estruturam o edifício do texto abaixo apresentado. O intuito é perceber o papel da nostalgia na tensão gerada entre os produtores das referidas obras audiovisuais (desdobradas da narrativa mãe-original) e seus consumidores/público. Tensão essa que, muitas vezes, se estende à própria Fandom, por conta da divergência de opiniões quanto aos lançamentos. Em relação a esta percepção, a pesquisa recorreu a uma breve coleta de dados em textos críticos (escritos por profissionais e público geral) publicados no site Rotten Tomatoes acerca dos objetos de pesquisa mencionados.[5]

Após a conclusão da história dos três primeiros filmes, "Star Wars" já havia sedimentado seu lugar na memória de uma geração. Além dos filmes, essa geração também criou laços afetivos com produtos derivados da franquia, tendo em vista que a era comercial do cinema havia se iniciado, e surgia um novo interesse da indústria em franquias que pudessem gerar produtos derivados[6]. Diversos livros foram lançados contando os eventos que ocorreram após o fim da trilogia original, reforçando padrões, e também criando personagens novos e populares, que habitaram a mente dos fãs de "Star Wars" nos hiatos entre as trilogias dos filmes.

No ano de 1999 foi dado início ao lançamento das chamadas "prequelas", com a estreia de "Star Wars episódio I: A Ameaça Fantasma". Após anos de espera, a franquia voltava aos cinemas com a promessa de contar as origens do personagem "Darth Vader", eleito o terceiro maior vilão do cinema americano pela AFI (American Film Institute)[7] e anteriormente conhecido como o cavaleiro Jedi "Anakin Skywalker". Mais uma vez, Star Wars voltava a fazer sucesso no cinema com o filme sendo, novamente, um enorme sucesso de bilheteria, não obstante, tenha tido uma recepção morna em relação aos demais.

Os primeiros sinais de toxicidade no fandom podem ser observados já nesse primeiro capítulo quando o ator que interpretava um personagem mal-recebido pelos fãs (Jar Jar Binks) revelou em uma entrevista que sofreu tantos ataques negativos da comunidade, que quase cometeu suicídio[8]. Mesmo não sendo muito aclamada, essa trilogia ampliou a mitologia da saga

[5] Foram consultados 40 textos publicados entre os meses agosto e novembro no RottenTomatoes. Disponível em: https://www.rottentomatoes.com/franchise/star_wars_saga
Acesso em: 10 nov. 2020.
[6] Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Star_Wars#Impacto_cultural
[7] Fonte: https://www.afi.com/afis-100-years-100-heroes-villians/
[8] Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Jar_Jar_Binks

e gerou personagens memoráveis, sendo seu terceiro filme considerado o melhor. A nova trilogia também se desdobrou em duas séries animadas, ambas intituladas "The Clone Wars", muito queridas pelos fãs da franquia.

Após sete anos sem notícias oficiais de continuações cinematográficas para saga, em 2012 a "The Walt Disney Company" anunciou que realizaria a produção de uma trilogia sequência para a original iniciada em 1977, após a compra da empresa "Lucasfilm" pelo valor de U$4,05 bilhões de dólares. No anúncio também constava que os novos filmes teriam um intervalo de dois anos entre eles, com spin-offs sendo lançados nesses intervalos, assim com a pretensão de lançar novos produtos televisivos e literários ligados à saga. O primeiro[9] filme dessa leva foi o episódio sete, intitulado: "O Despertar da Força", que arrecadou U$529 milhões de dólares no seu final de semana de estreia e, em apenas doze dias, alcançou a marca de U$1 bilhão de dólares, tornando-se a maior arrecadação monetária de um filme da saga e a terceira maior bilheteria do mudo na ocasião, hoje ocupa a quarta. O sucesso monetário da primeira empreitada foi a garantia necessária para que a "The Walt Disney Company" continuasse com seu plano de produção para os próximos lançamentos da mais nova franquia adquirida.

1. Nostalgia como marcador de identidade e Star Wars: O Despertar da Força

A identidade e seus processos de formação são questões que vêm sendo extensamente discutidas no campo da teoria social. Stuart Hall (1997) aponta que uma nova mudança estrutural vem transformando as sociedades no final do século XX, "fragmentada a passagens culturais de classe, gênero, raça e nacionalidade que apresentavam ideias bem fixas sobre os indivíduos, mas que agora estão mudando também nossas identidades pessoais, abalando a ideia pessoal que temos de nós como indivíduos integrados na sociedade" (HALL, 1997, p.9). De fato, a transição do século XX para o século XXI e as diversas mudanças socioculturais que acompanharam esse processo, provocaram uma série de transformações em conceitos que outrora pareciam estipulados por padrões definidos e passaram a ser questionados e analisados por meio de outras perspectivas. Dentre eles, podemos destacar a própria noção de identidade individual e coletiva.

Fred Davis (1979), como comentado por Jeremy J. Sierra e Shaun Macquiety (2014), afirma que "a nostalgia é usada para desenvolver, sustentar e recriar identidades individuais.

[9] Informações disponíveis em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Star_Wars:_Episode_VII_-_The_Force_Awakens e https://www.the-numbers.com/movies/franchise/Star-Wars#tab=summary

Tal construção de identidade resulta do compartilhamento de experiências com outros membros de um grupo de uma certa Era" (SIERRA e, MACQUIETY, 2014, p.100). Paul Grainge (2000) afirma que narrativas, como a de "Star Wars", que estão inseridas na construção da vida pessoal de um indivíduo, se transformam em parte de sua identidade, pois esse passado de histórias tradicionais constrói uma mítica, e uma relação de afeto entre ambos. Para esses indivíduos, segundo o autor, existe certa angústia que funciona como uma espécie de antecipação aos incômodos em relação ao futuro incerto da preservação da narrativa original.

Redes midiáticas comunicativas são essenciais para a formação de um imaginário coletivo e, portanto, também afetam a construção de identidade. A mídia se utiliza de recursos para manter e atrair o interesse do público, sendo um desses, no caso específico do cinema, a aposta em produções de sequências, *remakes, reboots, prequels* e *spin offs*, ou seja, retornos a narrativas já estabelecidas previamente. Tais produções e seus desdobramentos podem afetar as bases de seus respectivos fãs, influenciando, dessa forma, parte de suas identidades. Quando novas produções da saga "Star Wars" entraram em desenvolvimento, era preciso encontrar uma forma de conciliar a ascensão de novos protagonistas e a preservação do passado mítico da saga, o que incluía o retorno de antigos personagens e elementos consagrados, primordiais a identidade da saga e seus fãs.

Uma possível solução foi apontada por Matt Singer, editor do website norteamericano "*screencrush"*, que em 2015 cunhou um termo para uma nova forma de sequência cinematográfica, após assistir ao trailer de: "Star Wars: O Despertar da força." O termo foi batizado de "*Legacyquel*" [10]. A expressão surgiu da necessidade de se criar uma nomenclatura que definisse um tipo de sequência em que os astros de uma franquia sedimentada na Cultura POP reprisam seus papéis icônicos para, figurativamente, passar o protagonismo a uma nova geração de personagens. Dessa forma, não é necessário realizar um "*remake*" ou "*reboot*" da franquia, pois é apresentada uma forma orgânica de transacionar a ótica pela qual vemos os filmes, sem remover o passado da franquia.

A presença dos personagens originais obtém uma dimensão simbólica adicional, pois, além de suas funções narrativas dentro da história, eles também agem como a representação fílmica do víeis nostálgico da obra, remetendo os fãs aos filmes originais, e, talvez de maneira mais importante, assegurando a preservação do universo mítico e memórias já estabelecidas

[10] Fonte: https://screencrush.com/the-age-of-legacyquels/ , visitado pela última vez: 23 de setembro de 2020.

entre público e franquia. Concomitantemente, os novos personagens passam por uma jornada similar a trilhada por seus antecessores, mantendo o tom e progressão dramática do original, de forma análoga à estrutura de um "*reboot*". A assimilação de características de "*reboot*" e sequência ao mesmo tempo cria paralelos entre as obras, de forma que as estruturas de "O Despertar da Força" e "A Nova Esperança" se espelhem: "Um jovem indivíduo de um planeta desértico descobre que possui uma ligação com um campo energético que flui por toda a Galáxia, denominado "A Força". Após tal descoberta, forma uma aliança com outros três personagens – sendo um deles uma forma de figura paterna conectada ao passado místico da narrativa – e se une a um grupo de oposição a uma força militar totalitária.

Elementos adicionais como o uso de efeitos práticos, construção de sets físicos - no lugar do uso excessivo de computação gráfica - e trilha sonora de John Williams (compositor da trilha original), também contribuem para construção de uma estética coerente e familiar aos primeiros três episódios da saga. Outros exemplos de "*legacyquel*" são: "Halloween" (2018), "Tron: O Legado" (2010), "Creed: Nascido para lutar" (2015), "Star Trek" (2008), o seriado "Cobra Kai" (2018) e no momento de escrita dessa pesquisa, os vindouros filmes: "Candyman"(2021), "Pânico"(2022) e "Jurassic World: Dominion" (2022).

2. Rogue One: uma história Star Wars e a nostalgia criativa

"Rogue One: Uma história Star Wars" foi o primeiro spin off da saga. A história se passa entre os eventos de "Star Wars: A Vingança dos Sith" e "A Nova Esperança", o que, por si só, pressupõe a presença de elementos nostálgicos no filme, já que nos transportam de volta ao momento narrativo histórico em que se passam os filmes originais e, consequentemente, em contato direto com personagens clássicos da franquia, como: Darth Vader, Princesa Leia, C3-PO, R2-D2 e General Organa. Essas intercessões são artifícios narrativos que, para além da questão estética, nos informam que a história, embora separada, se passa no mesmo universo da continuidade principal. Dessa forma, o longa utiliza o pano de fundo habitual para contar uma nova trama, protagonizada por personagens inéditos que, embora distantes do epicentro da história principal, vivem na mesma galáxia moldada pelos heróis e vilões da saga *Skywalker*.

O comprometimento moral advindo das concessões e sacrifícios de uma vida devotada à luta armada, bem como o inevitável destino trágico de seus heróis, norteiam a temática do

filme. Portanto, Rogue One traz uma lente voltada para o conflito em um filme que foca na guerra dentro de "Guerra nas Estrelas".

Para ilustrar que essa é uma nova história, mas ainda contida no universo "Star Wars" , são utilizados elementos visuais e auditivos para a audiência, como a introdução cinematográfica dos "Deathtroopers" (uma variação letal e mais militarizada dos já conhecidos pelo público, "Stormtroopers") e a criação de uma nova música tema para esse filme específico, mas que também é um rearranjo das melodias musicais do tema clássico de "Star Wars", utilizado nos episódios principais da saga. O uso de outras técnicas na tentativa de recapturar o passado, como o uso de efeitos práticos no objeto de recorte, também podem estar relacionados ao conceito de Tecnostalgia. Este conceito indica que o uso dessas estéticas e tecnologias "servem de gatilho para estados mnemônicos e emocionais" (BOLIN, 2015, p.7).

De forma análoga ao filme, a nostalgia pode ser usada como ferramenta criativa para construção de histórias que se sustentam por si só. "A nostalgia não é apenas a expressão de um sentimento, mas algo que de fato fazemos e um ato de fala que pode se transformar num processo criativo" (Ferraz, 2017, p.125).

3.Star Wars: Os Últimos Jedi e a nostalgia como experiência discursiva

Mariana Florito (2012) afirma que há uma cultura participativa de produção e inteligência coletiva, no qual cada um coloca seus conhecimentos a fim de criar uma rede mais rica e completa de informações e entretenimento. A propriedade fílmica, portanto, transcende o criador original e passa a fazer parte de um discurso polifônico, ou seja, de "autores de várias vozes". Quando surge uma nova narrativa que deslegitima ou entra em desacordo com o que os fãs construíram e definiriam como suas narrativas pode haver desilusão, frustração e dissociação para com a franquia e o que está sendo produzido. "Aqueles no controle não se importam tanto em esconder o esqueleto da estrutura narrativa" (HORKHEIMER e ADORNO, 2001, p.53). Há, portanto, uma relação delicada de autoria entre os fãs e os criadores.

Stars Wars: Os Últimos Jedi apresentou uma mudança na direção que estava sendo utilizada ao longo dos novos filmes. Dentre as críticas disponibilizadas pelo público no website norteamericano "*Rotten Tomatoes*"[11], um sentimento de descaracterização da história e seus personagens pode ser destacado. Um personagem em específico, teve sua nova caracterização

[11] Link das críticas: https://www.rottentomatoes.com/m/star_wars_the_last_jedi/reviews?type=user

muito criticada no filme: o protagonista da trilogia original, "Luke Skywalker". A reação do público gerou uma *hashtag* que circulou de forma ampla no twitter: "*#notmylukeskywalker*".[12] Enquanto o filme apresenta uma aprovação quase perfeita de 90% dos críticos especializados, o público apresenta uma aprovação extremamente baixa de 43%. Paul Grainge (2000) afirma que existe certa angústia que funciona como uma espécie de antecipação aos incômodos em relação ao futuro incerto da preservação da narrativa original. Esta nostalgia emotiva, aqui relacionada à angústia por antecipação pensada por Grainge, pode hipoteticamente ser expressa pelos consumidores das narrativas mais recentes da franquia Star Wars, que entra em atrito com as construções e veículos de fidelidade em torno do passado mítico da narrativa mãe.

Há uma desestabilização inevitável em narrativas que sofrem migrações de contextos espaciais e tecnológicos próprios para outra época com seus próprios contextos espaciais e pontos de vista. O foco da nostalgia em "Os Últimos Jedi" está em preservar a estética e o mundo criado por George Lucas, porém, o diretor Rian Johnson busca também, trazer novos pontos de vista para a franquia. Surge então um atrito entre dois tipos de nostalgia.

"Quando o próprio tempo e autenticidade se tornam vítimas da velocidade, espaço e simulacro pós-moderno, formas de nostalgia estilizadas têm sido enquadradas a uma intitulada crise de memória" (GRAINGE, 2000, p. 27)[13]. Conforme visto anteriormente, a nostalgia emotiva expressada por Paul Grainge pode ter relação com essa possível tensão entre criadores e fãs. Grainge estabelece duas formas de nostalgia, sendo essas, o estado nostálgico e o modo nostálgico. O modo nostálgico seria, segundo o autor, um estilo cultural que não tem relação necessariamente com alguma ansiedade existencial, sentimento de perda ou memória. "O passado é feito através de conotação estilística e consumido como pastiche." [14] (GRAINGE, 2000, p.8). Essa forma de nostalgia poderia hipoteticamente agir como um substituto para o estado nostálgico que envolve os sentimentos usualmente associados com nostalgia.

"Enquanto complexa, relacionada e, muitas vezes, simbiótica, a distinção entre sentimento e estilo, modo e estado vem sustentando muitas teorias contemporâneas de

[12] Link da hashtag: https://twitter.com/hashtag/notmylukeskywalker . Último acesso em 26 de outubro de 2020.
[13] TEXTO ORIGINAL: When authenticity and time have themselves become victims of postmodem speed, space and simulacra, forms of stylized nostalgia have been framed in relation to an incumbent memory crisis.
[14] Texto original: "the past is realized through stylistic connotation and consumed as pastiche."

nostalgia" (GRAINGE, 2000, p.27)[15]. A tensão gerada entre a nostalgia comodificada pelos produtores da obra audiovisual em contato com seus consumidores - que utilizam a nostalgia como experiência discursiva, ou seja, se veem como donos da propriedade fílmica - tem como aposta o futuro da narrativa.

4. Star Wars: a ascensão Skywalker e a nostalgia utópica

O nono filme da franquia apresentou um retorno a estrutura narratológica do episódio sete, tendo como objetivo corrigir os aspectos que decepcionaram parte do público em "Os Últimos Jedi". A resposta, utilizando novamente o *website "Rotten Tomatoes*[16]*",* foi oposta aos resultados de "Os Últimos Jedi". O filme apresentou uma média de 51% por parte dos críticos e 86% por parte do público. Uma das críticas mais comuns ao filme foi justamente o fato da priorização do "conserto" dos aspectos da continuidade que fora estabelecida pelo capítulo anterior.

A construção narratológica de "A Ascenção Skywalker" pode ser pensada como um caso em que a nostalgia é utilizada como remendo para uma quebra de identidade, dentro do campo fílmico. A noção de ruínas, como comentada por Andréas Huyssen (2015) reacende a promessa da manutenção de um futuro alternativo para aquilo que já desapareceu em nossa época presente. Um futuro de preservação de texto narrativo utópico, não concretizado, que provoca uma frustração de expectativas. Em teoria as obras audiovisuais originais podem ser pensadas como essas ruínas.

Esse fenômeno vem ao encontro do conceito estabelecido por Karine Basset (2018) e Michéle Baussant (2018) de "olhar de trás para frente"[17](tradução do autor), no qual temos uma experiência do passado no presente, levando a construção de um futuro. O longa tenta então construir esse futuro utópico de concretização máxima dos desejos do público, considerando os "desacertos" do último capítulo lançado e tendo em mente, que esse seria o filme final da saga Skywalker.

Outro fator a ser pensado é que, embora a trilogia tivesse sido projetada para ser realizada por três diretores e roteiristas diferentes, o diretor do nono filme, saiu do projeto. J.J.

[15] Texto original: While complex, related and often symbiotic, the distinction between sentiment and style, mood and mode, has come to underpin many contemporary theories of nostalgia.
[16] Link das críticas: https://www.rottentomatoes.com/m/star_wars_the_rise_of_skywalker . Visitado pela última vez em 29 de outubro de 2020
[17] TEXTO ORIGINAL: Looking Backwards

Abrahams, diretor do episódio sete, foi o escolhido para assumir o cargo. Abrahams trouxe de volta a sua concepção e o mesmo estilo nostálgico visto no sétimo filme, então além da nostalgia utópica como reparação, há também o fato de que a lente nostálgica é a mesma utilizada em "O Despertar da Força". Dessa forma, o projeto teve que sustentar comparações com todos os filmes da saga lançados anteriormente e atender às expectativas de um público dividido entre duas abordagens nostálgicas diferentes oriundas de seus dois últimos episódios.

5. Comodificação e atitudes determinantes na compra de objetos a partir da nostalgia

Alana Destri (2019) e Anselmo Lima (2019) afirmam que a nostalgia está em voga e o mercado faz crescentemente uso do conjunto estético do passado, pois essa estética vende. Além de design vintage e fotos instantâneas de polaroid, os autores destacam a produção de remakes de filmes e a retomada de franquias oriundas do século passado.

No ano de 2017, 18% dos lançamentos nos cinemas tratava-se de sequências, remakes ou reboots de acordo com o web site "Esquina da Cultura[18]", que também afirma que isso corresponde a 82 dos 450 lançamentos do ano. Essas obras audiovisuais têm grande alcance e suas presenças crescem cada vez mais. Apenas em 2019, foram lançados: a refilmagem de "Cemitério maldito" e "Doutor Sono" como sequência do clássico "O Iluminado" (ambos integram o processo de redescoberta de Stephen King pelos espectadores); as refilmagens de "O Rei Leão" de John Freaveu (que já é o sétimo com maior bilheteria na história do cinema); "Aladdin" de Guy Richie (que alcançou a marca de 1 bilhão de dólares em sua bilheteria mundial) e "Dumbo" de Tim Burton que, junto aos demais, dão continuidade às refilmagens dos clássicos filmes da Disney. Temos também os *reboots* (reimaginações) de franquias amadas por diversos fãs que surgiram em peso no ano de 2019, tais como: "Detetive Pikachu" de Rob Letterman, "Hellboy" de Neil Marshall, "As Panteras" de Elizabeth Banks, e "MIB: Homens de Preto" de F. Gary Gray. As sequências de releituras ou refilmagens também chegaram no ano de 2019, com "Star Wars: A Ascensão Skywalker" de J.J. Abrams, "IT: Capítulo 2" de Andy Muschietti, o sexto "Exterminador do Futuro" de Tim Miller, "Creed 2" de Steven Capple Jr. (continuação da reimaginação da franquia "Rocky") e "Chucky: O Brinquedo Assassino" de Lars Clevberg.

[18] Disponível em: https://www.esquinadacultura.com.br/single-post/Em-2017-18-dos-filmes-foram-remakes - reboots-ou-sequecias

De forma extensiva, podemos notar como o número expressivo de produções com viés nostálgico reflete diretamente no consumo cultural vinculado ao universo cinematográfico com a criação dos mais variados produtos que procuram atender ao apelo dos fãs e aproximá-los das narrativas e personagens com que tanto se identificam.

A saga “Star Wars”, por exemplo, é uma das maiores franquias do cinema que se tornou, ela própria, um produto cultural mundialmente consumido. Celebrada pela cultura pop, estimulada por merchandising intenso e pela difusão de inúmeros itens e objetos de consumo vinculados à suas produções audiovisuais, o universo “Star Wars” é um digno representante da nostalgia como fator determinante à gestão de marcas. “Dessa forma, o sentimento nostálgico influencia com maior intensidade o comportamento dos consumidores que tiveram uma experiência anterior com a marca.” (LA CAVA GOMES FRONTELMO, 2014, p.1).

6. Considerações Finais

A nostalgia foi um aspecto instrumental para a construção da nova fase de filmes e séries de TV da saga Star Wars sob o comando da Walt Disney Studios. Não apenas por conta do importante aspecto mercadológico, mas, também, porque esses filmes são sequências diretas da vida e do destino de personagens que impactaram para sempre a cultura pop há mais de quarenta anos. Estudar seu papel desde o roteiro até a percepção pública desses filmes, bem como seus acertos e equívocos levam a uma melhor compreensão do impacto dos estudos de nostalgia no audiovisual atualmente.

Enquanto todos os filmes têm seus méritos e deméritos particulares, a constante mudança na direção narratológica e na óptica nostálgica, acabam criando uma inconsistência para a nova trilogia, quando analisamos os filmes em conjunto. Planejar com antecedência o tom da trilogia como um todo e a abordagem quanto às questões de mitos de origem, seja desconstruindo-as ou dando continuidade a elas, são essenciais para que o espectador possa compreender e engajar com a obra da melhor forma possível, e identificar o que ela pretende passar como mensagem.

O público atual é mais ativo, abalizado e perceptivo, portanto, é imprescindível que os estúdios contratem consultores e profissionais que busquem se familiarizar e compreender o texto mãe (seja ele originado no próprio audiovisual ou em outras mídias), bem como a forma

que a comunidade de fãs respectiva se expressa. Dessa forma, cria-se uma comunicação mais harmônica entre produtores e fãs.

Agradecimentos

Gostaria de agradecer à minha orientadora, Talitha Ferraz, meus pais, amigos e a faculdade, ESPM, pelo suporte e apoio, durante a realização desse artigo. Em um ano de pandemia e isolamento social, não seria possível realizar um trabalho assim sem essa base sólida, provida por eles.

Referências

BASSET, Karine; BAUSSANT, Michelle. **Utopia, Nostalgia: Intersections.** Conserveries mémorielles [online], #22 | 2018, online desde 9 de julho de 2018. URL: http:// journals.openedition.org/cm/3048n

BOLIN, Göran Södertörn. **Passion and nostalgia in generational media experiences.**

BOYM, Svetlana. **The Future of nostalgia. Nova York.** Basic Books, 2002.

DESTRI, Alana; LIMA, Anselmo. **Aspectos da dimensão discursiva da memória nostálgica.** Universidade Federal Tecnológica do Paraná, 2019. Acesso em: http://dx.doi.org/10.5007/1984 - 8412.2020v17n1p 4376

ELOVAARA, Mika**. Fan Phenomena: Star Wars**. Bell e Bain limited, Glasgow. Publicado no Reino Unido pela Intellect Books 2013.

FERRAZ, Talitha. **Usos e instrumentalizações da memória em reaberturas de antigos cinemas**: De Roma, um caso belga. Contracampo, Niterói, v. 35, n. 03, dez. 2016/ mar. 2017.

FISKE, John. **The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media**. Routledge, London and New York. 11 New Fetter Lane Londres. 29 West 35th Street Nova York, 1992.

FLORITO, Mariana. **Mediadores de Ficção Seriada Televisiva: O Universo dos Fãs no Circuito de Produção, Apropriação e Construção de Significado.** Intercom –Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação Fortaleza, 2012. Disponível em: http://www.intercom.org.br/sis/2012/resumos/R7-0274-1.pdfv

GRAINGE, Paul. **Monochrome memories: nostalgia and style in 1990s America.** PhD thesis, University of Nottingham, 2000. Access from the University of Nottingham repository: http://eprints.nottingham.ac.uk/12833/1/313203.pd

Hall, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** Blackwell Publisher ©da tradução: De Paulo Editora. Direitos reservados à DP&A EDITORA Rua Joaquim Silva, 98, 2" andar - Lapa 20241-110 - Rio de Janeiro - RJ - BRASIL Tel./fax. (21)2232.1768, 2006.

HORKHEIMER, Max & ADORNO, Theodor. **A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas**. Pp. 169 a 214. In: LIMA, Luiz Costa. Teoria da cultura de massa. São Paulo: Paz e Terra, 2002. 364p. Tradução de Júlia Elisabeth Levy (Revisão de LCL e Otto Maria Carpeaux)

LA CAVA, Renata Frontelmo Gomes. **O papel da nostalgia na construção de identidade de marcas: uma análise dos elementos da marca Nostalgic.** Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Artes Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo Curso de Especialização em Estética e Gestão de Moda São Paulo, dezembro de 2014. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moda/monografias/RENATA%20FRONTELMO%20GOMES%20LA%20CAVA.pdf

PISTIRK, Eckehard. **Performing Nostalgia. Migration culture and creativity in South Albania.** Routledge, Martin Luther University, Halle Wintteberg, Alemanha, 2016.

SIERRA, Jeremy J; MCQUITTY, Shaun. **Attitudes and Emotions as Determinants of Nostalgia Purchases: An Application of Social Identity Theory.** Journal of Marketing Theory and Practice 15:2, 99-112, 2014. Disponível em: http://dx.doi.org/10.2753/MTP1069-6679150201

TSAY-VOGEL, M., & SANDERS, M. S**. Fandom and the search for meaning: Examining communal involvement with popular media beyond pleasure**. Psychology of Popular Media Culture, *6*(1), 32–47, 2017. https://doi.org/10.1037/ppm0000085

Representação feminina em animes shōnen:
Análise da personagem Sakura em Naruto/ Naruto Shippuden

Camilla Rangel[1]

camilla7arangel@gmail.com

Resumo

A cultura pop japonesa vem sendo disseminada entre os países ocidentais, principalmente, através de suas produções culturais. O *manga* (história em quadrinho) e o *anime* (desenhos animados) são muito populares e atingem diversos públicos de faixas etárias e gêneros diferentes. Este artigo pretende analisar o protagonismo feminino em um conteúdo voltado para o olhar masculino. A partir de uma análise comparativa entre dois personagens coprotagonistas das séries animadas "Naruto" (2002-2007) e "Naruto Shippuden" (2007-2017), iremos relacionar o desenvolvimento e o destaque desses personagens dentro do enredo, e identificar se esse tipo de representação feminina se aproxima ou se afasta de estereótipos de gênero atrelados a esse tipo de narrativa.

Palavras-chave: *Cultura pop japonesa; Protagonismo feminino; Gênero; Estereótipo.*

Abstract

Japanese pop culture has been disseminated amongst western countries, mainly, through its cultural productions. *Manga* (comics) and *anime* (cartoons) are very popular and reach a diverse audience of different age groups and genders. This article intends to analyze the female protagonism in a content that is aimed at the male gaze. From a comparative analysis between two co-protagonist characters of the animated series "Naruto" (2002-2007) and "Naruto Shippuden" (2007-2017), we will associate these character's development and highlight inside the plot, and identify whether this kind of female representation stands nearer or farther away from gender stereotypes attached to this type of narrative.

Keywords: *Japanese pop culture; Female protagonism; Gender; Stereotype.*

1. Personagens femininas: histórico e quadro atual

Quando se fala em animação é difícil não ter como referência imediata, principalmente no ocidente, as produções da Disney. A empresa como grande produtora de conteúdo

[1] Trabalho orientado por: Gabriel Marinho (gabriel.marinho@espm.br)

audiovisual apresenta um papel importante na infância de meninos e meninas, e quando o assunto são as protagonistas femininas a maior referência para as meninas são as princesas da Disney.

A animação é uma representação das visões de mundo de uma sociedade, mesmo aquelas que se passam em realidades e mundos completamente distintos do nosso. Na televisão e fora do universo de criação da Disney, o protagonismo feminino é crescente e é cada vez mais comum o surgimento de narrativas com personagens femininas mais complexas e detentoras de desejos próprios e não meramente atrelados aos de seus pares masculinos, mesmo que essas sejam coadjuvantes.

Personagens como *Katara* em "Avatar: A Lenda de Aang" (2005-2008) – série animada do canal televisivo infantil Nickelodeon – levanta questões feministas e até desafia regras impostas pela sociedade patriarcal de sua tribo, dando espaço para que, em 2012, fosse lançado um *spin-off* com uma protagonista feminina: "Avatar: A Lenda de Korra" (2012-2014). Outros desenhos animados como "Hora de Aventura" (2010-2018) e "Steven Universo" (2013-2019) também trazem representações femininas diferenciadas e quebram certos padrões de gênero.

Se a Disney é um polo de referência na animação infantil, outro certamente são as produções nipônicas. No ocidente a maior referência de animação japonesa vem de Hayao Miyazaki, animador, escritor e cofundador do Estúdio Ghibli. Conhecido por criar narrativas transgressoras com relação às representações femininas, suas personagens são protagonistas de sua própria história, possuem personalidades fortes e complexas, que as aproxima de mulheres reais e as afasta de representações estereotipadas presentes em outras produções japonesas, como no *anime* (animê).

1.1. Anime e sua segmentação: O *Shōjo* e o *Shōnen*

O *anime*[2] como são conhecidos os desenhos animados japoneses (o termo vem do inglês *animation*), são em sua maioria adaptações de *manga* (mangá, as revistas em quadrinhos japonesas) e foram amplamente disseminados pelo ocidente como componente importante da cultura pop japonesa. Assim como os *manga*, os desenhos são divididos em categorias

[2] Na língua japonesa os substantivos se mantêm os mesmos, não há diferenciação entre singular e plural.

demográficas (faixa etária e gênero) e dentre as mais populares estão: *shōjo*, voltado para meninas de 12 a 18 anos, e o *shōnen*, voltado para meninos de 12 a 18 anos.

O *shōjo* apresenta questões relacionadas ao imaginário feminino e o tema de romance é o mais comum nesse segmento. Esse gênero se popularizou a partir de Osamu Tezuka (famoso *mangaka* – desenhista de *manga*) e seus *anime*, como "A Princesa e o Cavaleiro" (1967-1968), que teve sua estreia na tv brasileira pela Rede Record, na década de 1970. Ou seja, esse quadro sugere que o ambiente de criação inicial do *shōjo* era dominado por homens, e até mesmo um conteúdo voltado para adolescentes mulheres era feito a partir de um olhar masculino, algo que somente começa a mudar depois da segunda guerra.

A entrada de mulheres no mundo do mangá começou após a Segunda Grande Guerra com o sucesso de Machiko Hasegawa, *Sazae-san* [A senhora Sazae], publicada em tiras de jornal, cuja heroína, uma mulher casada, com filhos, representava o novo ideal de reconstrução do Japão. Até hoje *Sazae-san* é popular entre as mulheres (...) Hoje, o mercado de trabalho é quase cem por cento feminino entre desenhistas, editoras-chefes, ilustradoras e arte-finalistas. (LUYTEN, 2012, p.41)

Entretanto, mesmo em um conteúdo feito por mulheres para mulheres, os estereótipos do feminino são predominantes. As protagonistas estão sempre em busca do homem idealizado, e para isso precisam aguentar todas as dificuldades para conquistar seu parceiro no final.[3]

Já a categoria *shōnen*, voltada ao público masculino, tem como tema recorrente a aventura/luta apresentando um poderoso protagonista masculino, que normalmente passa por treinamentos árduos, e está no caminho para se tornar o melhor dentro de sua realidade[4] e/ou para salvar o mundo.

Esses personagens enfrentam diversas dificuldades e normalmente precisam passar por uma evolução tanto física (envolvendo habilidades e poderes) quanto psicológica (a recuperação de traumas passados, a evolução de caráter moral) para alcançarem seus objetivos sejam quais forem eles.

E, se o romantismo é a marca registrada dos mangás femininos, quase todas as revistas para rapazes são preenchidas com histórias melodramáticas, dentro da temática do samurai

[3] Assim como em outras produções audiovisuais, dentro do *shōjo* existem as exceções que apresentam personagens femininas mais complexas e com objetivos que se desvinculam da temática romântica.
[4] como o melhor ninja em "Naruto" (2002, 220 episódios)

invencível, do esportista e do aventureiro, tendo como constante as condutas japonesas típicas de autodisciplina, perseverança, profissionalismo e competição. (LUYTEN, 2012, p.44).

Segundo Luyten, o herói japonês masculino é alguém que levanta a cabeça, mas não para perturbar a ordem social. Esses personagens do *manga* e *anime* estão diretamente ligados a moral e valores nipônicos, e diferente do super-herói ocidental invencível das histórias em quadrinhos dos EUA que se aproxima do divino, os japoneses se aproximam da humanidade.

São essas tendências de comportamento dos heróis como a perseverança para alcançar sua meta, a lealdade, a honra e o espírito de autossacrifício, muitos deles influenciados pelo código moral da classe samurai – o *bushido* – que fazem a identificação do leitor/espectador com o personagem ser maior nesse tipo de temática do *shōnen*.

As representações femininas dentro dessa categoria também seguem certos padrões: ora o estereótipo da mulher como objeto de desejo, ora a mulher idealizada construída dentro dessa ótica de valores nipônicos em um histórico sistema patriarcal.

1.2. Construção da Mulher Japonesa: análise histórica da personagem feminina em *anime shōnen*

A História Japonesa é marcada por um forte sistema patriarcal que submeteu as mulheres a uma posição de inferioridade por muitos anos, construindo em torno delas a imagem idealizada de Mulher Japonesa.

A partir do Período Tokugawa (1603-1868), essa desigualdade foi assegurada por um conjunto de morais e valores nipônicos estabelecidos por lei, subjugando as mulheres a um papel de submissão perante o homem.

Sob o forte sistema patriarcal que prevaleceu no Japão pré-guerra, as mulheres eram geralmente consideradas seres inferiores, e de acordo com a lei, as esposas eram tratadas como menores. Filhas praticamente não podiam dizer nada sobre com quem elas iriam se casar e não tinham nenhum direto legal à propriedade da família; seus interesses estavam totalmente subordinados aos dos homens. (HANE, 2016, p.79, tradução nossa)

Segundo Hane (2016), a filosofia confucionista proveniente da China teve grande influência sobre os valores nipônicos, e foi utilizada no Japão como forma de controle sobre a população. Um dos temas centrais do confucionismo é a “Piedade Filial”, relativa ao respeito aos pais e aos antepassados. Essa base teórica empregada para subordinação da figura

feminina à masculina atravessou o período do Xogunato Tokugawa (1603-1868) e da Era Meiji (1868-1912) sem grandes abalos.

O sistema familiar enfatizava a virtude de subordinação dos interesses do indivíduo aos do grupo, e de preservar uma ordem hierárquica baseada em gênero e idade. (...) Os mesmos valores que condicionaram o pensamento e o comportamento dos membros da família – um senso de disciplina, obediência, dever, e abnegação – foram aqueles que tornaram seus jovens servos ideais do imperador e da nação. (HANE, 2016, p.69, tradução nossa)

A História Japonesa não deixou de registar inúmeros casos de resistência feminina a essas relações sociais de gênero. No entanto, muitas vezes esses atos transgressores foram diminuídos ou até mesmo apagados, escolhendo priorizar uma imagem de Mulher Japonesa submissa[5], dentro e fora do país. Essa representação feminina, construída com grande influência de valores nipônicos já citados anteriormente, sempre foi bastante explorada nos meios de comunicação de massa. Mesmo no século XXI, pode-se encontrar resquícios dessa representação estereotipada ainda presentes em produções midiáticas incluindo, conforme propõe o artigo, as animações *shōnen*.

A partir desse estado das coisas, os *anime* "Naruto" (2002, 220 episódios) e "Naruto Shippuden" (2007, 500 episódios), duas séries animadas adaptadas da série de mangá "Naruto" (1999 – 2014) criada por Masashi Kishimoto, serão utilizadas para levantar a questão do protagonismo feminino dentro do universo do *shōnen*. O objeto dessa análise será a personagem *Sakura Haruno*. O objetivo é identificar como sua jornada e caracterização reforça ou se afasta de alguns estereótipos de gênero comuns a essas narrativas, comparando seu destaque a outro personagem masculino do núcleo protagonista da série, *Sasuke Uchiha*.

2. Naruto: popularidade e alcance global

"Naruto" é uma série de mangá criada por Masashi Kishimoto e publicada na revista *Weekly Shōnen Jump* de 1999 a 2014. Publicada em 35 países fora o Japão e vendendo mais de 220 milhões de cópias no mundo, se tornou a terceira série de mangá mais vendida na história em 2017. Foi adaptada como duas séries de *anime* "Naruto" (2002-2007) - com 220 episódios que foram exibidos no Brasil pelo canal televisivo estadunidense *Cartoon Network* e no canal

[5] Essa figura da Mulher Japonesa está muito atrelada a frase *Ryōsai Kenbo*, traduzida como "Boa Esposa, Mãe Sábia". Cunhada pelo educador japonês Nakamura Masanao (1832-1891) no final da Era Meiji, essa doutrina reservava a mulher ao lar e atribuía a maternidade a um dever patriótico.

local *SBT*– e “Naruto Shippuden” (2007-2017) – com 500 episódios exibidos no Brasil de 2015 a 2017 pelo canal por assinatura *Play TV*. No início da segunda década de 2000, as séries que também geraram animações longa-metragem como “The Last: Naruto The Movie” (2014) e “Boruto: Naruto The Movie” (2015) e a franquia de jogos “Naruto: Ultimate Ninja” (2003-2017), se encontravam nos serviços de streaming *Crunchyroll*, *Netflix* e *Claro Vídeo.* Dentro desse universo narrativo, escolhemos duas séries animadas do gênero *shōnen* para análise devido a sua popularidade e alcance global.

Apresentando componentes da ideologia confucionista e da história e mitologia japonesas em suas narrativas, o conteúdo de ambas nos dá indicativos importantes acerca dos valores e costumes da sociedade nipônica e suas representações audiovisuais.

A série “Naruto” se passa em um universo baseado no Japão Feudal, onde as nações são governadas por um *daimyō* (senhor feudal) e as maiores entre elas possuem uma vila ninja com uma liderança independente. A história se passa na Vila da Folha, na qual o protagonista Naruto, órfão desde seu nascimento, é desprezado pelos moradores por carregar dentro de si o espírito de uma criatura lendária que atacou a vila no passado. Ele é um menino solitário que para ser reconhecido, sonha em se tornar o melhor ninja e líder da Vila.

A história se divide em duas partes: a infância e adolescência do protagonista, e foca no desenvolvimento de Naruto junto aos seus amigos, principalmente Sakura e Sasuke que liderados por seu *sensei*[6] formam o *Time 7*. Os laços entre os companheiros de equipe se tornam cada vez mais fortes até que um deles resolve treinar com um inimigo da vila, os abandonando para seguir o seu caminho de vingança. Os outros dois desolados resolvem ficar mais fortes para poderem trazer seu amigo de volta e cada um começa seu treinamento com um mestre. A segunda parte da história se concentra na volta de Naruto a vila depois de três anos de treinamento, a sua busca pelo amigo junto a Sakura, e sua luta contra uma organização perigosa que acaba culminando, no final da série, em uma Grande Guerra Ninja.

2.1. Sakura: Desenvolvimento e Destaque

Para finalidade desse trabalho, decidimos analisar as duas primeiras temporadas de cada série: “Naruto” e “Naruto Shippuden”. Esse recorte será essencial para compreendermos

[6] No *anime* aplicado no sentido de um professor/instrutor, alguém que vai passar suas experiências e valores e irá treiná-los como ninjas.

o desenvolvimento da personagem entre as duas séries e como transparece seu destaque ao longo da narrativa. Sobretudo quando analisamos seu desenvolvimento em comparação a Sasuke, outro personagem do núcleo protagonista.

A personagem Sakura é representada inicialmente no *anime* como uma menina inteligente, porém pouco interessada em desenvolver habilidades ninja de combate. Enquanto seus pares masculinos querem se tornar mais fortes, os desejos dela se resumem em seu interesse romântico por Sasuke. No entanto, o arco da personagem começa a mudar quando, durante um exame de sobrevivência, ela prova que pode ser mais perseverante para proteger seus amigos, defendendo os dois que estavam desacordados ("Naruto": Episódios 31 e 32, Temporada 2).

Dentro dessa realidade fabulada, diferente do histórico Japão Feudal, as mulheres também podem ser guerreiras e até ocupar a maior posição de poder como líder de sua vila. Porém, a participação dessas personagens parece ser menor dentro da trama se comparada a outras figuras masculinas, o que pode ser associado ao fato do público-alvo ser também masculino. Sakura diversas vezes é deixada de lado mesmo sendo membro efetiva da equipe, inclusive não participando da busca por Sasuke quando o mesmo deixa a vila. Nesse contexto, a relação antagônica entre os dois protagonistas masculinos é muito mais explorada na narrativa.

Na segunda parte da história, dedicada a contar a fase de adolescência dos personagens, Sakura treinou e adquiriu novas habilidades, se tornando uma ninja médica como sua mestra, adquiriu uma força física sobre-humana a partir dos treinamentos e foi promovida ao segundo nível ninja. Com a volta de Naruto, protagonista que dá nome a série, os dois se reúnem e começam uma jornada para encontrar o amigo Sasuke. Nessa segunda narrativa, a personagem Sakura participa de missões importantes e chega a derrotar um poderoso inimigo ("Naruto Shippuden": Episódios 20 a 27, Temporada 1), porém o destaque dela acaba diminuindo depois desse momento de protagonismo. Mesmo sendo muito habilidosa, a ninja não tem grandes participações em batalhas, muitas vezes sendo colocada em situações como alguém a ser protegida. A personagem só consegue retomar um pouco do destaque ao final da saga, quando o Time 7 se reúne para salvar o mundo ninja da destruição.

3. Representação audiovisual: construção da identidade feminina

Para analisar a personagem feminina dentro do gênero *shōnen* e seu impacto na sociedade, deve-se entendê-la sob a ótica de representação audiovisual, a relacionando também à construção de gênero. Segundo Codato (2010), o termo "representar" pode ser traduzido como a criação ou recriação de determinado objeto, o dando um novo sentido/ significado.

Primeiro, ela (a comunicação) é o vetor de transmissão da linguagem, portadora em si mesma de representações. Em seguida, ela incide sobre os aspectos estruturais e formais do pensamento social, à medida que engaja processos de interação social, influência, consenso ou dissenso e polêmica. Finalmente, ela contribui para forjar representações que, apoiadas numa emergência social, são pertinentes para a vida prática e afetiva dos grupos. (JODELET, 2001, p.32 apud CODATO, 2010, p.50)

Portanto, apresentar o cinema e a animação como detentores e fabricadores de representações sociais é importante para se entender a construção e manutenção de estereótipos nessas mídias, mas também a sua desconstrução a partir de novas representações. Aplicando ao conceito de gênero, pode-se entender como a construção de uma identidade feminina de Mulher Japonesa pode ter sido reforçada pelas animações japonesas, nesse caso pela categoria *shōnen*.

> (...) o gênero, como representação e como auto-representação, é produto de diferentes tecnologias sociais, como o cinema, por exemplo, e de discursos, epistemologias e práticas críticas institucionalizadas, bem como das práticas da vida cotidiana. (...) o gênero não é uma propriedade de corpos nem algo existente a priori nos seres humanos, mas, nas palavras de Foucault, 'o conjunto de efeitos produzidos em corpos, comportamentos e relações sociais', por meio do desdobramento de "uma complexa tecnologia política (LAURETIS, 1994, p.208)

Segundo Greiner (2017), o cinema no Japão se tornou mais relevante a partir da década de 1920, e a intervenção das telas na vida cotidiana transformou irreversivelmente as percepções do corpo. Ao relacionar o corpo a questões de gênero e representação, pode-se levantar também a questão do olhar masculino, tanto do criador quanto do espectador, sobre o corpo feminino.

Num mundo governado por um desequilíbrio sexual, o prazer no olhar foi dividido entre ativo/masculino e passivo/feminino. O olhar masculino determinante projeta sua fantasia na figura feminina, estilizada de acordo com essa fantasia. Em seu papel tradicional exibicionista,

as mulheres são simultaneamente olhadas e exibidas, tendo sua aparência codificada no sentido de emitir um impacto erótico e visual de forma a que se possa dizer que conota a sua condição de "para-ser-olhada". (MULVEY, 1983, p.444)

Essa representação feminina como alvo do desejo masculino é bastante comum, como dito anteriormente, na categoria *shōnen* e apesar dessa condição de “para-ser-olhada” pouco se aplicar no caso da personagem feminina analisada, ainda assim está presente em “Naruto” sob outros aspectos. Um exemplo é uma técnica ninja desenvolvida pelo protagonista, já explorada no primeiro episódio, em que ele se transforma em uma mulher nua, com as partes íntimas cobertas por nuvens de fumaça, e com isso pega de surpresa vários personagens masculinos adultos que normalmente têm um sangramento nasal[7].

Portanto, as personagens femininas nas revistas para rapazes são frequentemente retratadas como objetos sexuais ou mulheres idealizadas, usadas para dar mais encanto ou suavidade ao conteúdo do mundo do mangá masculino. Há uma tendência recente para a criação de personagens mais independentes ou amigas e confidentes de seus parceiros, porém isso é encoberto pela grande porcentagem de heroínas tradicionais. (LUYTEN, 2012, p.63-64)

Essa representação feminina que foge um pouco aos padrões já estabelecidos pelas revistas em quadrinho e animações *shōnen* pode ser vista no *anime* analisado a partir da personagem Sakura, objeto da análise. Entretanto, esse papel de “amiga confidente” do herói pode ser problemático ao evidenciar o protagonismo feminino atrelado ao masculino, a reservando a um papel secundário e de suporte aos personagens masculinos, verdadeiros condutores do enredo.

4. Metodologia: questionando o protagonismo feminino

Com o objetivo de examinar o desenvolvimento da personagem Sakura ao longo da série e seu destaque na narrativa a comparando com o personagem masculino Sasuke, perguntas foram elaboradas para que se pudesse fazer uma análise comparativa nas duas primeiras temporadas de cada série: “Naruto” e “Naruto Shippuden”.

Essas questões também ajudarão a dimensionar o destaque da personagem feminina em detrimento desse seu par masculino, ambos pertencentes ao núcleo protagonista. Nosso

[7] Nos desenhos japoneses é comum o uso de sangramentos nasais para representar momentos de erotismo, cenas cômicas de cunho sexual/sensual.

olhar também procura marcadores que indicam momentos da narrativa em que a relevância ou irrelevância dela está relacionada de alguma forma a questões de gênero.

A partir desses objetivos, foram pensados questionamentos que pudessem explorar o desenvolvimento dos personagens ao longo da narrativa tanto em questões mais práticas como habilidades e poderes que foram desenvolvidos, quanto em questões de personalidade, relacionamento com os outros personagens, desejos e metas. A proposta é também observar como eles são apresentados inicialmente na série e como isso evoluiu ou não para o começo da segunda série, como eles são apresentados para o público e como são vistos dentro da narrativa por outros personagens. A seguir serão apresentadas as perguntas e a sua finalidade na análise:

1) **Como o(a) personagem se apresenta inicialmente? Quais são seus objetivos, metas e/ou sonhos? E isso muda ao longo da narrativa?**

O propósito desse questionamento é observar se a jornada da personagem é individual, se ela possui desejos próprios ou meramente está atrelada a outros, por exemplo, por interesses amorosos. Essas motivações podem mudar ao decorrer da narrativa ou se manterem, e revelam os interesses dos personagens, o que os move, em que acreditam, seus ideais. Além disso, as respostas ajudarão a avaliar se houve evolução da Sakura quanto a sua personalidade, seu relacionamento com outros personagens e em relação a como ela é vista por outros dentro da narrativa. Esse personagem pode ser elogiado e visto como capaz, habilidoso ou pode ser depreciado, subestimado, visto como frágil ou pouco habilidoso.

2) **Dentro do universo de "Naruto", onde o natural é servir como guerreiro a sua vila, as habilidades desenvolvidas e as técnicas individuais caracterizam os personagens e os posicionam em uma escala de poder seguindo a hierarquia ninja. O(A) personagem possui esses atributos? Em que escala?**

Com essa pergunta podemos explorar o processo de desenvolvimento de habilidades, técnicas individuais e/ou "poderes especiais" ao longo da narrativa, avaliando o quanto a personagem aprendeu ou se manteve estática. Pode-se analisar se houve uma motivação pessoal a aprender novas habilidades através de treinamento, além de revelar até que ponto o processo de evolução do personagem, quanto a sua capacidade como ninja, foi explorada dentro da narrativa.

3) **Em batalhas e situações de perigo, como age o(a) personagem?**

Analisando como a personagem se porta diante de situações perigosas, podemos observar se é atrelada a ela uma imagem de salvadora ou donzela, podendo reforçar ou se distanciar de estereótipos relacionados a seu gênero, e ainda verificar se ela protagoniza alguma batalha. Pode-se refletir sobre a posição do personagem, se ele é a maior parte do tempo herói, suporte ou aquele que precisa ser salvo.

4) **Como funciona o destaque do(a) personagem no *anime*? Protagonizou algum episódio?**

O método de análise escolhido para essa pergunta foi o cálculo do tempo de tela total, em minutos, dos dois personagens analisados: Sakura e Sasuke. Além do cálculo bruto do tempo de aparição dos personagens, foram analisadas as sequências solo de cada um por episódio. Essas sequências solo foram consideradas momentos em que de alguma forma o personagem esteve em foco e/ou foi protagonista em dado episódio como: batalhas individuais ou suporte fundamental em lutas, apresentação de novas habilidades/ poderes, momentos essenciais para o desenvolvimento do personagem, mostrando seus pensamentos e motivações, *flashback* explorando mais sua história ao revelar algo do passado. A partir dessa análise da minutagem comparada a sequências solo por episódio, reitera-se na tela o destaque ou a falta dele dentro do enredo.

5. Análise comparativa: Sakura x Sasuke

As perguntas abaixo foram respondidas dentro do recorte das duas primeiras temporadas de cada série, “Naruto” e “Naruto Shippuden”:

1) **Como o(a) personagem se apresenta inicialmente? Quais são seus objetivos, metas e/ou sonhos? E isso muda ao longo da narrativa?**

O personagem masculino Sasuke é mostrado como um ninja habilidoso e um menino reservado, ele é um órfão e único sobrevivente de um dos clãs mais poderosos da vila. Diferente do protagonista, ele é visto pelos outros como o estudante mais promissor e se forma na academia ninja com as melhores notas. Sasuke revela uma personalidade arrogante, fria e egoísta, além de demonstrar desinteresse quanto aos companheiros de time, os vendo como um atraso no cumprimento de seus objetivos. Esse perfil fica evidente em sua apresentação à equipe: *“Eu detesto muitas coisas e não gosto de nada em particular. O que eu tenho não é um sonho, porque eu vou torná-lo realidade. Eu vou restabelecer meu clã e destruir um certo*

alguém." (episódio 4, 2002). Essa fala também revela a motivação do personagem que o acompanhará durante grande parte do enredo: a vingança contra seu irmão mais velho, responsável pelo massacre do seu clã.

Apesar da indiferença inicial, Sasuke começa a se aproximar dos membros do Time 7 e cada vez mais os vê como uma família. A rivalidade com Naruto move os dois a quererem se fortalecer, e o desprezo de Sasuke ao companheiro de equipe é substituído por um sentimento de amizade. Porém, ao decorrer da história, o ninja se torna cada vez mais obcecado em sua busca por poder e vê os laços construídos como uma fraqueza no seu caminho de vingança, fazendo-o sair da vila para treinar com seu mestre, um ninja inimigo.

Já a personagem feminina Sakura, começa o *anime* sem nenhuma motivação como ninja, todos os seus desejos estão ligados a Sasuke e inicialmente ela parece não ter nenhuma meta a não ser a amorosa. Pode-se apresentar aqui a manutenção de um estereótipo de gênero na criação da personagem – o interesse amoroso como objetivo único. Algo ainda reforçado pela impressão do próprio *sensei* deles ao pensar: *"garotas da idade dela se interessam mais por garotos do que treinamento ninja."* (episódio 4, 2002). Ratificando esse pensamento, Sakura demonstra desinteresse em se fortalecer e melhorar suas habilidades ninja. Apesar de ser capaz, a ninja se preocupa mais com a opinião de seu par masculino e sua determinação está atrelada a ele.

No início da narrativa, a menina muitas vezes age com o objetivo de agradar Sasuke, escondendo sua personalidade forte e mais agressiva. Por conta disso, os espectadores são apresentados frequentemente aos verdadeiros sentimentos de Sakura, personificados na chamada *Sakura Interior*. Esses pensamentos aparecem cada vez menos dentro do enredo à medida que ela se torna mais confiante e honesta consigo mesma.

Com a saída de seu interesse amoroso da vila, a motivação dela como ninja se inicia. Além do objetivo de salvar o antigo companheiro de equipe, ela quer se posicionar em pé de igualdade aos dois amigos e agir por conta própria para protegê-los. A partir dessa motivação de sair de uma posição de sempre ser salva, ela começa o treinamento com sua mestra. A personagem se torna mais forte e determinada como ninja e é reconhecida e elogiada por outros, sendo muitas vezes comparada a sua mestra e vista como capaz de ultrapassá-la.

2) **Dentro do universo de "Naruto", onde o natural é servir como guerreiro a sua vila, as habilidades desenvolvidas e as técnicas individuais caracterizam os personagens**

e os posicionam em uma escala de poder seguindo a hierarquia ninja. O(A) personagem possui esses atributos? Em que escala?

Sasuke já se mostra inicialmente como habilidoso, não só em luta corporal, mas também no uso inteligente das armas básicas ninja. Ele também possui técnicas reconhecidas como avançadas para seu nível. Durante a narrativa, ele aprende outras técnicas poderosas e vai desenvolvendo suas habilidades em treinamento. Entretanto, sem dúvida, o poder que melhor o caracteriza é o *Sharingan.* Esse poder especial representa a herança sanguínea de um dos clãs mais temidos nesse universo da animação, despertando o fascínio de outros personagens. Logo, é uma técnica individual que classifica o personagem como um adversário poderoso dentro da narrativa.

Em "Naruto Shippuden", ele demonstra ter evoluído depois do treinamento com seu mestre, desenvolvendo novas habilidades como o uso de espada e aprimorando ainda mais seu *Sharingan*.

Voltando para a série "Naruto", a personagem feminina Sakura se mostra várias vezes inteligente e é elogiada pelo seu controle de *chakra*[8] perfeito. Ela consegue também realizar naturalmente as técnicas básicas ninja, porém não possui e nem desenvolve nenhuma habilidade avançada. Por não demonstrar interesse em treinamentos como seus dois colegas de equipe, ela não evolui tanto suas aptidões no início da narrativa. No entanto, logo no princípio da segunda série, a personagem apresenta uma grande evolução depois de três anos de treinamento com a líder de sua vila. Assim como sua mestra, ela se torna uma ninja médica excepcional e herda sua força sobre-humana, sendo possível pelo seu incrível controle de *chakra*.

Apesar disso, não é atribuída a ela nenhuma técnica individual desenvolvida ou aprimorada e, diferente de muitos outros personagens, Sakura não apresenta nenhum poder relacionado aos elementos básicos da narrativa[9]. O que mais se explora nesse recorte da segunda parte da história e a caracteriza como personagem é sua força, sua habilidade de cura e sua inteligência representada em uma incrível capacidade analítica usada em batalha, também desenvolvida durante seu treinamento.

---

[8] Dentro da série, é a energia interna que um ninja manipula para realizar qualquer técnica "sobrenatural", seja ela simples ou avançada.

[9] Na série, as técnicas ninja (ou *jutsu*) utilizadas tem relação com a liberação dos elementos básicos da natureza de *chakra*: Água, Fogo, Terra, Vento e Relâmpago. A personagem não fez uso de nenhum desses elementos no decorrer do *anime*.

3) Em batalhas e situações de perigo, como age o(a) personagem?

Dentro do recorte analisado, normalmente os dois personagens masculinos agem mais em situações de perigo do que Sakura, além de protagonizarem mais batalhas do que ela. Mesmo se revelando corajosa, a ninja é frequentemente colocada numa posição de donzela pelos outros membros da equipe. O líder do Time 7, normalmente confia nos meninos para agirem em determinadas situações de conflito, enquanto protege Sakura.

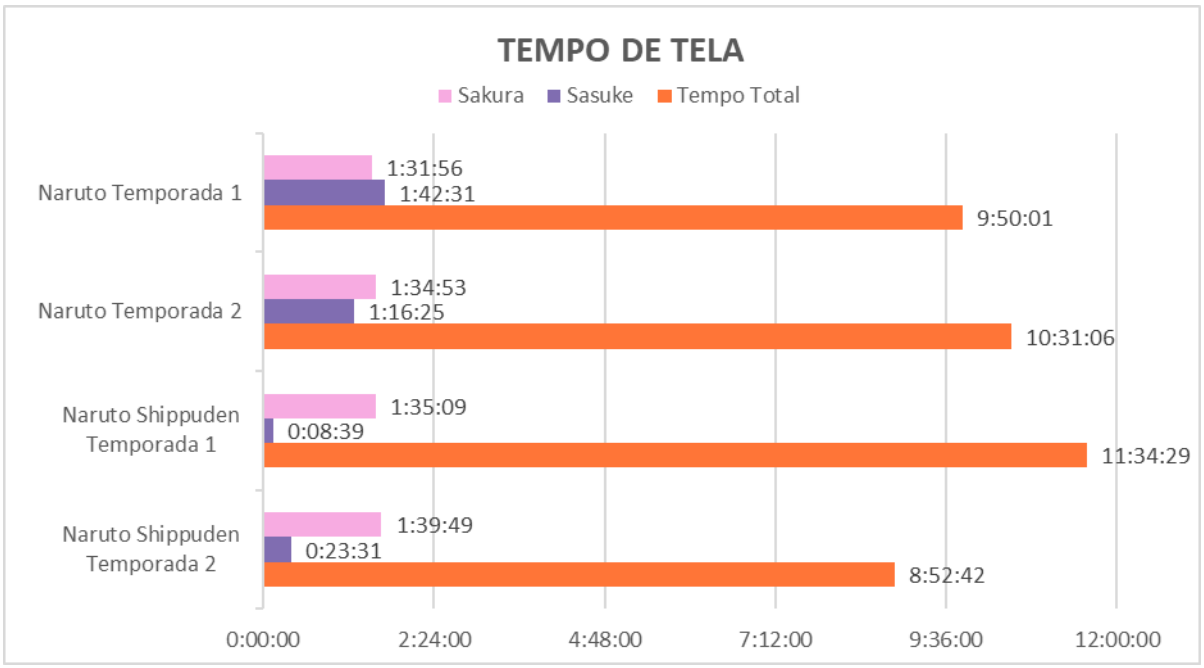
Desde o começo da série, o personagem masculino Sasuke participa ativamente dos conflitos que envolvem a narrativa e, mesmo se mostrando arrogante e desinteressado pelos companheiros, muitas vezes age como herói os protegendo do perigo. O personagem se mostra capaz de derrotar adversários poderosos e cada vez mais disposto a se arriscar pelos amigos. Porém, depois de três anos afastado da vila, ele desenvolve mais sua obsessão e arrogância, agindo friamente e atacando sem hesitar seus antigos companheiros, o que o coloca em uma posição de antagonismo.

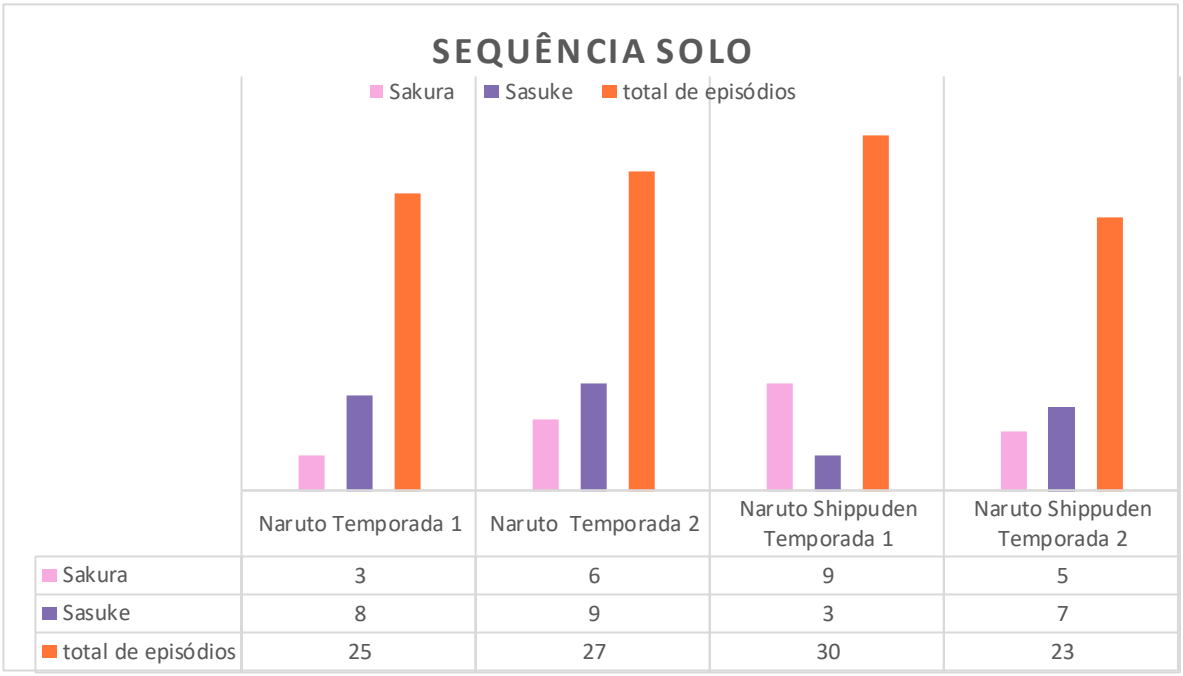
Já Sakura, inicialmente, não participa de forma ativa na maioria das situações de risco e, por conta de sua falta de habilidade em comparação aos outros integrantes do grupo, precisa ser defendida por eles. Já nas duas primeiras temporadas de “Naruto Shippuden”, a ninja revela a evolução de suas aptidões e de sua determinação, demonstrando maior competência e motivação em lidar com conflitos.

A personagem protagoniza uma batalha importante e derrota um poderoso inimigo (Episódios 20 a 27, Temporada 1), além de se provar capaz de lutar e proteger outros agindo mais como heroína. No entanto, depois dessa grande batalha, a narrativa insiste em muitos momentos por colocá-la na posição de donzela – sendo protegida ou impedida de agir - ou de suporte – curando os ferimentos dos companheiros - com a justificativa de que a personagem não pode se ferir por ser a médica ninja da equipe.

4) Como funciona o destaque do(a) personagem no anime? Protagonizou algum episódio?

A partir de gráficos, estão abaixo representados o cálculo de tempo de tela bruto (minutagem) e a soma de episódios em que há sequências solo, de cada personagem por temporada analisada:





	Naruto Temporada 1	Naruto Temporada 2	Naruto Shippuden Temporada 1	Naruto Shippuden Temporada 2
Sakura	3	6	9	5
Sasuke	8	9	3	7
total de episódios	25	27	30	23

De acordo com os dados, Sakura soma um menor tempo de tela – ainda que com pouca diferença numérica em comparação a Sasuke – e quantidade de episódios com sequências solo na primeira temporada de “Naruto”. Apesar de suas aparições terem aumentado,

ultrapassando as do outro personagem, e sua história ser mais explorada na segunda temporada, seu par continua a prevalecer na narrativa.

Em “Naruto Shippuden”, a ninja possui uma presença excepcionalmente maior em relação a seu antigo companheiro de equipe, pois nessa parte da trama ele se encontra fora da vila. Na primeira temporada, Sakura consegue ser evidenciada pelo enredo, principalmente, a partir de uma série de episódios de batalha que revelam os resultados de seu árduo treinamento, enquanto o membro desertor do grupo somente é mostrado a partir de *flashbacks*. Já na segunda temporada, mesmo mantendo sua média de exposição na tela, esses momentos-foco da personagem sofrem uma redução. Além disso, com o retorno de Sasuke à narrativa no final da temporada, a manifestação de Sakura volta a ser atrelada a seu interesse romântico.

Com base na perspectiva de que o enredo privilegia o protagonismo masculino, principalmente de Sasuke, em detrimento do protagonismo feminino de Sakura, pode-se perceber que muitos desses momentos de destaque da personagem estão associados aos seus dois amigos. Se retirarmos os episódios com sequências solo de Sakura atrelados aos personagens masculinos, os números são reduzidos a dois episódios em cada temporada analisada de “Naruto”. Já em “Naruto Shippuden”, a somatória da primeira temporada se mantém, porém na segunda todas as suas sequências seriam desconsideradas.

6. Representatividade: uma jornada

As representações femininas em animações vêm se modificando bastante a partir do século XXI, tanto no ocidente quanto no oriente. Nas animações japonesas, podemos perceber um aumento de personagens femininas mais complexas e interessantes que fogem um pouco das representações padrões, principalmente no gênero *shōnen*, de mulheres frágeis e/ou sexualizadas que estão presentes na narrativa meramente para agradar o olhar masculino.

A hiper sexualização da mulher através de suas vestimentas e enquadramentos que destacam partes do corpo, não é uma questão aplicada a personagem analisada. Além disso, a personagem não agrada fisicamente o público masculino que, segundo Luyten (2012), preferem as heroínas com cabelos longos e roupas consideradas *sexy*

A partir da análise, pode-se concluir que, apesar da personagem feminina não se enquadrar em alguns estereótipos atrelados ao *shōnen*, Sakura ainda assim possui um menor destaque narrativamente se comparada ao outro personagem masculino.

A questão da fragilidade feminina foi bastante explorada nas duas séries observadas e muitas vezes a personagem ocupou uma posição de donzela. Entretanto, Sakura pode ser considerada a personagem que mais se desenvolveu dentro do enredo no aspecto interno. A personagem se aproximou aos poucos da figura de heroína ao se tornar mais empática, principalmente em relação ao personagem-título, e adquirir valores muito apreciados pela sociedade nipônica e normalmente atribuídos ao herói desse gênero: a perseverança, a sinceridade emocional e o pensamento coletivo, levado ao extremo pela disposição ao auto sacrifício.

No entanto, conforme analisado anteriormente, a narrativa optou por priorizar a relação antagônica entre os personagens masculinos, em detrimento do protagonismo feminino de Sakura. Essa opção pode estar atrelada ao fato do público-alvo ser masculino, pois no Japão, as editoras levam muito em consideração a reação de seus leitores através das pesquisas de opinião pública no interior das revistas de *manga*.

Nesse sistema, a revista faz pesquisas de opinião a cada número lançado, os títulos de maior sucesso ganham bonificações e os de menor são sumariamente cortados para darem espaço a novos trabalhos. Portanto, a opinião dos leitores e dos editores são determinantes para o andamento da história. (OKA, 2005, p.93)

Essas séries de sucesso podem ganhar adaptações animadas que, normalmente, são bastante fiéis a história original. No caso de “Naruto”, publicado na revista *Weekly Shōnen Jump*, os capítulos eram lançados semanalmente, o que pode explicar a súbita perda de destaque da personagem em alguns momentos da série.

Portanto, nesse tipo de conteúdo, o olhar masculino ajuda na manutenção da falta de protagonismo feminino, reservando à mulher a uma representação idealizada segundo os valores e crenças da sociedade japonesa. Como dito anteriormente, esse cenário vem mudando aos poucos, à medida que esse tipo de conteúdo passa a ser realizado e consumido cada vez mais por mulheres, dando espaço a representações femininas mais diversas.

Referências

CODATO, Henrique. Cinema e representações sociais: alguns diálogos possíveis. **Revista Verso e Reverso**, Belo Horizonte - MG, v.24, n.55, p. (47-56), jan./abr. 2010. Disponível em: http://revistas.unisinos.br/index.php/versoereverso/article/view/44

DE LAURETIS, Tereza. A tecnologia de gênero. In: HOLANDA, Heloisa Buarque de (Org.). **Tendências e impasses**: o feminismo como crítica cultural. Rio de Janeiro, Rocco, 1994. p. 206-242. Disponível em: http://paginapessoal.utfpr.edu.br/mhlima/TENDENCIASEIMPASSESHeloisaBuarque.pdf/view

GREINER, Christine. **Leituras do Corpo no Japão**. São Paulo: n-1 edições, 2017.

HANE, Mikiso. **Peasants, Rebels, Women, and Outcastes: The Underside of Modern Japan**. Updated second edition. USA: Rowman & Littlefield, 2016.

JODELET, Denise. **As representações sociais**. Rio de Janeiro - RJ, UERJ, 2001.

LUYTEN, Sonia M. Bide. **Mangá – O Poder dos Quadrinhos Japoneses**. São Paulo: Hedra, 2012.

MULVEY, Laura. Prazer visual e cinema narrativo. In: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal/Embrafilme, 1983. p.437-453.

Disponível em: http://marcoaureliosc.com.br/cineantropo/XAVIER,%20Ismail%20(org).%20A%20Experi%C3%AAncia%20do%20Cinema.pdf

OKA, Arnaldo Massato. Mangás traduzidos no Brasil. In: LUYTEN, Sonia M. Bide. **Cultura Pop Japonesa – Mangá e Animê**. São Paulo: Hedra, 2005, p. 85 – 94.

Filmografia

Naruto. Direção Geral: Hayato Date. Estúdio Pierrot, TV Tokyo, 220 episódios, 2002-2007.

Naruto Shippuden. Direção Geral: Hayato Date. Estúdio Pierrot, TV Tokyo, 500 episódios, 2007-2017.

Lamentos nipo-coreanos: uma tradução da memória traumática sul-coreana a partir de seu cinema contemporâneo

Victoria Farah Loyola[1]

victoria.farahloyola@gmail.com

Resumo

A representação de personagens japoneses na indústria cinematográfica coreana é influenciada pelo passado histórico e pelas relações diplomáticas entre os dois países. Por isso, torna-se visível que compreender as relações entre os signos da Coreia e do Japão podem ajudar na experiência como espectador. Neste artigo, será realizado através da análise fílmica um estudo sobre como as memórias traumáticas de uma sociedade influenciam na criação dos produtos audiovisuais e a importância da expansão de repertório para a compreensão deles.

Palavras-chave: *Coreia do Sul; Japão; representação; memória coletiva.*

Abstract

The representation of Japanese characters in the Korean film industry is influenced by the historical past and diplomatic relations between the two countries. Therefore, it becomes visible that understanding the relationships between the signs of Korea and Japan can help in the experience as a spectator. In this article, a study will be carried out through film analysis on how the traumatic memories of a society influence the creation of audiovisual products and the importance of expanding the repertoire for their understanding.

Keywords: *South Korea; Japan; representation; collective memory*.

Introdução

Obras audiovisuais são criadas a partir do repertório de cada indivíduo, ou da junção de memórias e vivências de um grupo. Não tem como inventar uma narrativa sem abordar questões que já debatemos, ambientes que já visitamos ou até cheiros que já sentimos, mesmo que inconscientemente. Seguindo essa linha de raciocínio, torna-se visível que um trauma histórico afeta as narrativas criadas por indivíduos pertencentes à determinada comunidade.

[1] Trabalho orientado por: Gabriel Marinho (gabriel.marinho@espm.br)

No cinema brasileiro, por exemplo, podemos notar uma constante exposição da violência da época ditatorial e até mesmo o crescimento do tema disparidades sociais nos filmes dos últimos anos. “Bacurau” (2019), filme dirigido por Kleber Mendonça Filho, é um ótimo exemplo de narrativa que ilustra uma luta anti-imperialista. Já em Hollywood, uma das constantes representações que auxiliam os Estados Unidos a continuarem com seu plano de Soft Power é a dos russos como antagonistas - nos remetendo aos conflitos ocorridos durante a Guerra Fria. Um exemplo recente é a terceira temporada da famosa série da Netflix, “Stranger Things” (2019), que se passa em 1985, durante a Guerra Fria.

No cinema sul-coreano não é diferente. Ao longo de sua história, a Coreia do Sul passou por muitos casos de disputa territorial desde seus primeiros registros e imposição cultural por outros países e isso nos é apresentado em suas obras audiovisuais. Após analisarmos alguns filmes sul-coreanos, podemos separar duas grandes categorias de memória representadas; filmes com narrativas históricas - aqueles que nos avisam que são inspirados na realidade, nos mostram a história de alguma figura importante para o país ou algum acontecimento específico - e filmes com narrativas genéricas mas que, em algum detalhe técnico - roteiro, iluminação, arte, fotografia - nos mostram resquícios de algumas dessas memórias traumáticas. No Novo Cinema Coreano[2] - filmes lançados a partir da reestruturação da indústria audiovisual do país no início dos anos 90 -, as representações desses traumas geralmente são apresentadas através de metáforas e de detalhes nas narrativas mais corriqueiras. O problema se dá quando nos falta o repertório para compreendermos esses dispositivos narrativos. O que quero dizer é que através da semiótica - do nosso repertório visual e teórico adquirido ao longo da vida -, podemos compreender obras audiovisuais dentro de seus contextos. Por exemplo, quando vemos um personagem usando um terço, presumimos que ele é católico; quando vemos uma estrela de Davi, presumimos que o personagem é judeu. Quanto às culturas orientais, ainda há muitos signos desconhecidos pela audiência ocidental, fazendo com que algumas particularidades das obras audiovisuais realizadas no oriente não sejam totalmente compreendidas, atrapalhando a experiência do espectador.

A cultura de um povo é a junção de crenças, artes, leis e costumes que vai sendo construída ao longo da história por um grupo de indivíduos; ou seja, é a identidade de uma

[2] Termo utilizado em algumas obras que estudam o cinema sul-coreano tais como o livro *New Korean Cinema*, de Chi-Yun Shin e Julian Stringer e *New Korean Cinema: Breaking The Waves*, de Darcy Paquet para descrever filmes produzidos no país peninsular a partir do início dos anos 90.

comunidade. A partir do momento em que certo grupo é submetido a uma mudança total desses aspectos e forçados a apagar de suas vidas muitas dessas tradições, o sentimento de pertencimento dessas pessoas passa por um período de mudança. Um acontecimento tão marcante quanto esse não tem como ser apagado da história do país, tampouco da memória da população que sofreu com esse ataque. Por isso, nossa hipótese de que após a época da dominação política e cultural japonesa na Coreia (1910-1945), a representação de personagens japoneses em filmes sul-coreanos vem sendo afetada pela memória coletiva da nação.

Antes de falarmos sobre o filme a ser estudado, é necessário compreendermos a relação entre os dois países. Suas histórias se cruzam em 1592, quando Toyotomi Hideyoshi (1537-1598), daimiô japonês, sonhava em dominar a China. Pediu apoio à Coreia mas teve seu pedido negado, uma vez que o país havia sido um estado tributário durante a Dinastia Ming da China e tinha sua relação com o Japão cada vez mais desgastada devido aos ataques em suas costas. O Japão então decidiu invadir a Coreia para continuar com seus planos, mas graças às manobras navais comandadas pelo almirante Yi Sun-Sin (1545-1598), a Coreia saiu vitoriosa. Não satisfeito, Hideyoshi comandou outro ataque alguns anos depois - dessa vez, focando na conquista das terras coreanas - mas novamente foi derrotado.

A partir de ambições imperialistas no século XIX, alguns países asiáticos competiam pela influência sobre o Reino Eremita. Após ganhar as guerras contra a China e a Rússia, o Japão anexou a Coreia à força e instituiu o domínio colonial em 1910. Durante esse período, o Japão forçou o país peninsular a aprender a falar a língua japonesa e foram proibidos de falar o idioma nativo - até seus nomes foram trocados por nomes japoneses. Cerca de 200 mil mulheres coreanas foram sequestradas e obrigadas a servirem sexualmente aos homens do exército japonês, conhecidas como "mulheres de conforto".

Paralelamente a isso, o primeiro filme coreano foi lançado em 1919, não apenas no meio do período de dominação, mas meses após as manifestações estudantis que ocorreram em 1º de março, sendo uma data importante para a independência coreana. Segundo o portal *The Korean Times*, a atriz Chang Mi-Hee disse que o tema do filme lutando contra antagonistas para obter os direitos de um indivíduo de volta - sensibilizou a resistência coreana por estarem sob domínio colonial.

Muitas décadas depois, ao analisarmos os filmes sul-coreanos produzidos no Novo Cinema, podemos perceber que esses traumas são demonstrados de forma bem subjetiva. "O

Lamento'', filme dirigido por Na Hong-Jin em 2016, conta a história da chegada de um japonês em uma vila na Coreia do Sul e, junto dele, uma série de assassinatos. Embora o tema a ser tratado no filme seja até onde vai a fé das pessoas, podemos notar aspectos do trauma da Coreia com o Japão na construção do antagonista. Mesmo não havendo um motivo aparente para a nacionalidade do antagonista estar explícita na narrativa, essa informação é reiterada inúmeras vezes na obra - o personagem nem tem nome na trama, é apenas "o japonês".

A Coreia, desde seus primeiros registros históricos, passa por disputas territoriais. Ainda vive em guerra constantemente entre o Sul e o Norte e mesmo assim, um dos maiores traumas que assombra a população sul-coreana até hoje foi a época do período de dominação japonesa. Segundo pesquisas divulgadas anualmente pelo portal *The Genron NPO*, os sul-coreanos ainda têm uma má impressão sobre o povo japonês devido à imposição cultural que sofreram durante um pouco mais de 30 anos - dados retirados da pesquisa de 2019[3]. Consequentemente, a produção audiovisual sul-coreana na época sofreu com a censura do governo autoritário japonês, banindo praticamente todas as obras faladas em coreano.

Isso colocado, diante do contexto do crescimento comercial do cinema sul-coreano no início do século XXI, torna-se necessário o debate quanto à falta de repertório - principalmente por parte das populações ocidentais - para a compreensão total das narrativas do país. A fim de obtermos uma leitura audiovisual sofisticada, é necessário adquirirmos conhecimento sobre a cultura e o passado do país no qual os filmes em que assistimos foram pensados e produzidos. Nesse artigo, irei analisar como traumas históricos podem permanecer na memória coletiva de uma sociedade através de gerações incluindo as que não o viveram pessoalmente - e como eles são representados em uma das obras do Novo Cinema Coreano.

1. Objeto

Quando falamos sobre os filmes sul-coreanos comerciais do início do século XXI, podemos ver diversos estudos apontando para a recorrência de temas como vingança, política e questões de gênero[4] - também notamos a presença constante da violência e do abuso sexual nas narrativas. Podemos exemplificar com “Pietá”, filme dirigido por Kim Ki-Duk em 2003 e

[3] https://www.genron-npo.net/en/opinion_polls/archives/5489.html (acesso em: 03 de dezembro de 2019)

[4] No artigo de Jéssica Pedrozo e Jaqueline Duarte (2015) sobre o cinema contemporâneo sul-coreano, as autoras dedicam um tópico para analisar temas recorrentes nos filmes se baseando nos trabalhos de outros autores como Darcy Paquet e Isolde Standish.

"Oldboy", segundo filme da trilogia de Park Chan-wook, lançado em 2012; ambos os filmes fizeram sucesso em festivais e premiações ao redor do mundo e mesmo sendo de gêneros cinematográficos diferentes, contam com a violência em diversas cenas. A fim de entendermos a origem do porque esses temas são frequentemente abordados, precisamos estudar sobre a história do país, das pessoas que ali habitam e de seus antecessores, juntamente da história do cinema local.

Depois da Guerra Russo-Japonesa em 1905, a Coreia se tornou um protetorado japonês. A partir do assassinato de Ito Hirobumi (1841-1909), primeiro ministro do Japão na época, por um membro da resistência coreana, o país do sol nascente acelerou o processo de anexação do país peninsular. Não houve uma grande guerra para conquistar a Coreia, mas também não foi totalmente pacífica. Alguns historiadores dizem que houve corrupção na hora de assinar um documento dizendo que a península aceitava ser anexada pelo Japão voluntariamente - esse documento nunca fora de fato assinado pelo imperador.

O ano de 1919 teve grandes marcos para a história da nação peninsular. No dia 1º de março ocorreu a primeira manifestação pacífica da resistência coreana - composta em sua maioria por estudantes - que foi violentamente reprimida por oficiais nipônicos. Nesse mesmo ano, em outubro, aconteceu a exibição de um dos primeiros filmes produzidos no país. Mesmo com grande censura durante esse período, a obra conseguiu se comunicar com sucesso com os coreanos, transmitindo parte do sentimento deles perante ao regime difícil que estavam vivendo. A atriz Chang Mi-Hee, co-presidente do comitê do Conselho do Cinema Coreano, disse para a imprensa em abril de 2016 que o cinema coreano teve seu início na época do Movimento pela Independência de 1º de março, quando a Coreia lutou pela independência, e em 27 de outubro daquele ano a história do cinema nacional começou.

Embora algumas pessoas afirmem que o período de dominação tenha levado avanços tecnológicos para a Coreia, como linhas ferroviárias e serviços de comunicação, é fato que essa época ainda traz memórias traumáticas para a população. O país, que havia acabado de sair da sua dinastia mais longa e próspera, teve seus patrimônios destruídos e muitos artefatos confiscados para o Japão. Além disso, a moeda local foi substituída, as pessoas tiveram que mudar seus nomes para nomes japoneses e a História da Coreia foi banida do currículo escolar. Um dos maiores traumas que ainda assombra a memória da população é o caso das "mulheres

de conforto": jovens coreanas que foram sequestradas e levadas para bases do exército japonês para servir sexualmente os soldados.

Esses traumas históricos compõem parte significativa das narrativas fílmicas sul-coreanas, sobretudo a partir de uma reformulação da indústria cinematográfica na década de 1990[5]. "O Lamento", filme dirigido por Na Hong-Jin em 2016, narra a história de Jong-goo, um policial investigando assassinatos misteriosos que vêm ocorrendo em sua vila. A princípio, a polícia associa-os à ingestão de certo tipo de cogumelo mas, começam a desconfiar do novo inquilino: um pescador japonês. O filme confunde o espectador a cada cena junto do personagem principal - fica difícil escolher em quem confiar. Há três figuras que oscilam: o xamã, a mulher misteriosa e o japonês. Kwak Do-won, ator que deu vida a Jong-goo, falou um pouco sobre eles em uma entrevista para o *Korean Film Council* quando perguntado sobre a angústia do personagem principal:

> As you say, Jong-goo is not an effective policeman, he becomes scared easily. However, as the movie progresses he becomes very strong because of his love towards his child. When I read the scenario it was very well shown how the character builds up to become strong that way. One point that I hope the audience will catch is that the shaman (HWANG Jung-min), the mysterious girl Moo-myeong (CHUN Woo-hee) and the Japanese stranger (Jun Kunimura) keep changing, while Jong-goo doesn't change. The reason is his love for his daughter, which I see as the key point of my character. He's the only character who doesn't change and I truly hope that audiences can feel this.[6]- (Kwak, Do-won, 2016.)

A angústia de Jong-goo se baseia nele querer proteger sua família, mas não saber em quem confiar, além de constantemente lidar com invasões em sua casa. Olhando por esse ponto de vista, podemos associar Jong-goo fazendo o papel de toda a população coreana durante a época de invasão japonesa. O longa-metragem teve grande sucesso não só na Coreia, concorrendo em categorias de algumas das maiores premiações de cinema do país como o Blue

[5] Após a Era de Ouro do cinema sul-coreano - era próspera que durou de 1954 até 1969 - a indústria cinematográfica do país só foi repensada a partir do famoso Caso Jurassic Park em 1994 - durante 3 meses, todas as salas de cinema da Coreia estavam exibindo somente sessões do filme dos dinossauros. Levando esse fato em consideração, podemos presumir que há muitos temas inexplorados pelos cineastas da península, pendentes em seu inconsciente. Por isso, tendo o repertório histórico necessário, podemos perceber traços dessas memórias nos filmes feitos a partir dos anos 90.

[6] "Como você disse, Jong-goo não é um policial eficaz, ele se assusta facilmente. No entanto, conforme o filme avança, ele se torna muito forte por causa de seu amor por sua filha. Quando li o cenário, foi muito bem mostrado como o personagem se desenvolve para se tornar forte dessa forma. Um ponto que espero que o público capte é que o xamã (HWANG Jung-min), a misteriosa garota Moo-myeong (CHUN Woo-hee) e o japonês estranho (Jun Kunimura) continuam mudando, enquanto Jong-goo não muda. O motivo é o amor
pela filha, que vejo como o ponto-chave do meu personagem. Ele é o único personagem que não muda e eu realmente espero que o público possa sentir isso." (tradução livre)

Dragon Film Awards, mas também no mundo, sendo exibido no Festival de Cannes e batendo a bilheteria do *blockbuster* "Capitão América: Guerra Civil" (2016) em seu final de semana de estreia nos Estados Unidos. O diretor cedeu algumas entrevistas para portais fora da Coreia do Sul e a maioria das perguntas tratavam sobre aspectos culturais tais como a mistura de religiões na narrativa e a escolha dos atores, inclusive sobre a nacionalidade deles.

Após analisarmos o percorrer do personagem japonês na trama, podemos perceber ações e comportamentos que nos remetem a ocorridos históricos durante o conturbado período colonial como abuso sexual e a impossibilidade de comunicação. Não é apresentado ao espectador nenhum motivo para que seja dita a nacionalidade do antagonista mas, mesmo assim, esse dado é evidenciado durante o filme todo e a partir disso, iremos analisar como o personagem é apresentado e desenvolvido.

2. Metodologia

A fim de analisarmos as formas nas quais as memórias traumáticas se manifestam no filme "O Lamento" a partir dos personagens e de suas funções dentro da narrativa, foram pensados dois cortes específicos na relação entre os países. Para que a análise seja feita de forma organizada - já que serão várias cenas analisadas -, foi decidido fazer também um recorte na trama. O primeiro corte é a forma em que as personagens femininas se relacionam com os outros personagens, com o roteiro e os espaços. Já quanto ao segundo corte, sobre as dificuldades de comunicação entre os personagens coreanos e o japonês, e como esse fato contribui para os desentendimentos entre o protagonista e os demais personagens que se apresentam como antagonistas. Em seguida, serão explicadas as duas categorias escolhidas para serem analisadas:

a) Gênero

Para discutirmos a questão acerca do trauma das "mulheres de conforto'', iremos analisar as cenas do filme em que as personagens femininas interagem com os homens sul-coreanos e compará-las com as interações com o personagem japonês.

b) Proibição Cultural

Já para a questão da proibição cultural, serão analisadas todas as cenas em que os personagens sul-coreanos tentam se comunicar com o japonês, e como essa impossibilidade de comunicação nos conduz ao longo da trama.

A análise de trechos selecionados do filme será feita a partir dos conceitos de memória traumática/social e construção de personagem, usando quase todos os aspectos técnicos cinematográficos. Serão avaliados, por exemplo, iluminação e trilha sonora nas cenas escolhidas e como tais fatores revelam informações ou confundem o espectador ao longo da narrativa. Além disso, será importante a comparação entre as diferentes formas de representação de personagem para validar os objetivos de estudo deste artigo. Serão utilizados como base os conceitos de trauma e memória coletiva trabalhados por Paul Ricoeur, Paulo Endo, Michael Pollak e Maurice Halbwachs, juntamente de estudos sobre representação de personagens. Esses conceitos serão estudados sempre lado a lado com o contexto histórico entre Japão-Coreia.

3. Referencial teórico

a) Memória Coletiva/Social

A memória coletiva, segundo Maurice Halbwachs, é compreendida como o processo de reconstrução do passado vivido e experimentado por um determinado grupo social. Ao mesmo tempo que a memória coletiva/social pode complementar a memória individual - se ambas tiverem "pontos de contato entre ela e as outras para que a lembrança que os outros nos trazem possa ser reconstruída sobre uma base comum" (HALBWACHS apud POLLAK, 1989, p.4) - ela pode abrir espaço para uma disputa. O que acontece é que minorias e grupos marginalizados tendem a ter suas memórias ignoradas no processo da construção de uma memória nacional.

Já Michael Pollak nos ajuda a compreender o processo de subversão da memória coletiva. Esse processo se dá quando uma memória individual - ou de um grupo minoritário - entra em conflito com a memória nacional; é um processo que parece ter a Coreia do Sul como palco. Em um vídeo publicado em 27 de Outubro de 2018 pelo canal Asian Boss *no canal de streaming* Youtube[7], uma das mulheres que foram levadas contra a sua vontade para servir o exército conta a sua história de como foi seus anos sendo uma "mulher de conforto'' e como contou para sua família sobre as atrocidades que sofrera durante a época de dominação japonesa. Kim só conseguiu falar publicamente sobre o assunto 40 anos depois do ocorrido -

[7] https://www.youtube.com/watch?v=qsT97ax_Xb0 (acesso em: 10 de março de 2021)

enquanto as vítimas se mantiveram caladas, muitas famílias achavam que as mulheres coreanas realmente só foram para o Japão para servirem como enfermeiras ou costureiras.

Em 2015, o governo sul-coreano colocou uma estátua em homenagem às "mulheres de conforto'' em uma praça pública na capital do país. O governo japonês, por sua vez, ofereceu 10 bilhões de won sul-coreano como pedido de desculpa, mas havia uma condição: a retirada da estátua.

> Todavia, no interior das chamadas lutas pela memória, ao esquecimento ainda são atribuídas as proposições mais radicais de alienação, emudecimento e apagamento. Portanto, é aliado das violências e dos violentos. Em parte porque a defesa do esquecimento aparece frequentemente na prática discursiva de perpetradores e defensores de práticas violentamente autoritárias, que imaginam poder fazer desaparecer com o sentido histórico do esquecimento, banalizando-o e confundindo-o com eliminação pura e simples, ou ainda como mentira histórica: “Vamos esquecer o passado”, “não vamos abrir feridas antigas”, “não vamos mexer com o que está quieto”. (ENDO, 2013, p. 7)

Na citação acima, o autor expõe a importância do não-esquecimento de situações de violência; assim que um evento trágico como a época da dominação japonesa é esquecido, se abre um espaço para que situações semelhantes voltem a acontecer. Além disso, torna-se impossível apagar tais acontecimentos, criando então um trauma coletivo em uma sociedade como um todo, mesmo que no subconsciente da população. Como apresentado no tópico anterior, a Coreia passou por um período extremamente difícil; durante anos não puderam vivenciar sua própria cultura, tendo que mudar drasticamente de estilo de vida. Esse fato acabou gerando um abalo emocional muito forte na sociedade coreana, o que colaborou para a formação de uma opinião bastante negativa quanto aos japoneses.

O *The Genron NPO* - "*think tank*" independente sem fins lucrativos com base no Japão - realiza gráficos que tem como objetivo entender a evolução da relação Japão-Coreia através dos anos. Segundo as pesquisas, em 2019, 49,9% dos coreanos entrevistados têm uma impressão ruim sobre o Japão e o motivo principal desse fato, com 76,1% dos participantes, é devido ao Japão não ter se retratado quanto às questões históricas de invasão.[8] Analisando esses fatos, torna-se perceptível que os acontecimentos passados ainda assombram a memória dos coreanos, inclusive das novas gerações. “[...] é como dano à confiabilidade da memória que o esquecimento é sentido. Dano, fraqueza, lacuna. Sob esse aspecto a memória se define, pelo menos numa primeira instância, como luta contra o esquecimento”. (RICOEUR, 2007, p. 423

[8]Disponível em: https://www.genron-npo.net/en/opinion_polls/archives/5489.html (acesso em: 03 dez. 2019)

apud ENDO, 2013, p. 8). Ao ler o trecho citado, é compreensível o resultado das pesquisas previamente analisadas. A partir do momento em que a sociedade sul-coreana exercesse a prática do esquecimento, eles estariam apagando a própria história do país, desprezando o sofrimento de seus antepassados e entrando em contradição com o patriotismo muito presente na Coreia contemporânea.

b) Construção de Personagem

Joseph Campbell (1997), em “O Herói de Mil Faces”, explica o seu conceito do monomito; com exemplos dos mitos e fábulas mais conhecidos por toda a humanidade, Campbell traça um padrão cíclico onde os heróis destas histórias passam por todas as mesmas etapas. O autor dividiu esse ciclo em três: a partida, quando o herói deixa seu mundo comum; a iniciação, fase em que o herói já começou sua jornada e deve passar por diversas provações até chegar na última etapa, o retorno, a volta para casa com sua missão completa. Jong-goo, protagonista de "O Lamento", passa por quase todas as fases da jornada do herói, mas não retorna com o elixir para casa. Ao invés disso, o filme termina de forma trágica. Não há regra específica do que deve acontecer obrigatoriamente nas narrativas - até porque cada sociedade tem seus próprios símbolos e crenças, além de que devemos levar em consideração as experiências pessoais de cada criador de histórias. Segundo Campbell, o final feliz é desprezado, com justa razão, como uma falsa representação; pois o mundo - tal como o conhecemos e o temos encarado - produz apenas um final: morte, desintegração, desmembramento e crucifixão do nosso coração com a passagem das formas que amamos.

> Nos termos dessa concepção, há razões para crer que, através dos contos maravilhosos - cuja pretensão é descrever a vida dos heróis lendários, os poderes das divindades da natureza, os espíritos dos mortos e os ancestrais totêmicos do grupo -, é dada a expressão simbólica os desejos, temores e tensões inconscientes que se acham subjacentes aos padrões de consciente do comportamento humano. Em outras palavras, a mitologia é psicologia confundida com biografia, história e cosmologia." (CAMPBELL, 1997, p. 251)

Dito isso, a forma como os personagens estrangeiros são retratados nos filmes sul-coreanos contemporâneos parece ter vínculo com as relações políticas socioeconômicas entre a Coreia e o país em questão - consciente, assim como a filmografia do internacionalmente celebrado Bong Joon-ho que critica de forma sutil a desigualdade social e o imperialismo norte-

americano. Ou inconsciente, como da maneira trabalhada por Na Hong-jin em "O Lamento". A força motriz do cinema coreano parece ser essa cicatriz interna, esse sentimento de perda irreversível (JÚNIOR, 2008 apud DUARTE; PEDROZO, 2015). A partir do conceito de memória coletiva visto no tópico anterior, torna-se perceptível que os criadores audiovisuais adequam em suas narrativas a junção de suas próprias memórias e da memória de sua nação - seja a escrita por historiadores ou a história oral das minorias.

> Ao lado da experiência do sobrevivente e dos impasses que se perpetuam nessa experiência – para sempre instalada no sujeito, na sociedade e na cultura –, mobilizam-se tentativas de figuração, representação e compreensão que, se, por um lado, não poderão capturar inteiramente essas heranças deixadas pelas violências, por outro se abrem para alguma restauração do pensamento diante do inominável. (ENDO, 2013, p. 3)

Analisando a citação acima, podemos compreender que as narrativas que abordam as relações entre o Japão e a Coreia existem para que seja possível repassar para a parte da população que não vivenciou essa era - inclusive as novas gerações - a história do país de uma forma didática. O cinema conta histórias, e só podemos contar o que já vivemos. A forma em que os japoneses são retratados no audiovisual sul-coreano se deve às questões diplomáticas - do passado e do presente -, conservando sua história através das memórias coletivas que a nação coreana criou de que os japoneses são quase sempre os antagonistas - na vida real e nas narrativas em que aparecem.

4. Análise

A cena de abertura do filme é extremamente simbólica e resume a narrativa apenas com uma metáfora visual. O japonês é visto sentado na beira de um rio com seus objetos de pesca; em um plano fechado, podemos vê-lo sussurrando algo enquanto coloca uma isca em dois anzóis. A partir disso, podemos compreender que o inquilino terá um cúmplice em sua jornada no vilarejo. Ao decorrer do filme, dois personagens dúbios nos são apresentados: Moo-myung e o xamã - personagens que serão analisados mais à frente.

A partir da definição das duas questões provenientes da relação entre a Coreia e o Japão, podemos analisar o filme "O Lamento" e suas personagens. A primeira questão a ser analisada, é como as figuras femininas do filme são tratadas - tanto pelo personagem japonês quanto pelos homens coreanos -, e quais as suas funções na narrativa, para assim compreendermos a influência do trauma das "mulheres de conforto'' no longa-metragem. Há

três personagens femininas que se tornam importantes para esta análise: a segunda vítima do vilarejo, Hyo-jin, filha de Jong-goo, e Moo-myung, a misteriosa mulher de branco.

O segundo caso no vilarejo foi de uma mulher que assassinou sua família, incendiou sua casa e foi encontrada enforcada em uma árvore. Após esse quadro ser apresentado ao espectador, Jong-goo vai ao restaurante de um amigo para almoçar e recebe a informação de que a mulher que o japonês havia violentado na beira do rio era essa segunda vítima. Essa personagem, por mais que não tivesse um papel relevante, teve como função no longa a introdução de comportamentos do vilão principal. Na cena em que o japonês está na beira do rio com ela, os dois estão rindo e se divertindo até ele tentar encostar em sua coxa. Antes de atacá-la, em um plano contra plongée - geralmente usado para demonstrar o poder de certo personagem -, o japonês olha para a mulher e a chama de "vadia imunda" em japonês. Ou seja, uma das primeiras informações que recebemos desse personagem misterioso é que ele violentou uma mulher.

A próxima figura feminina que nos é apresentada é Moo-myung, a mulher de branco, uma das personagens dúbias da trama. Na primeira cena em que aparece, ela está usando um vestido branco e uma jaqueta verde-militar com o nome "Park Chun-Bae" nome da primeira vítima - bordado em *hangul* (alfabeto coreano) - informação que apenas pessoas alfabetizadas em coreano conseguiriam captar. Ela está agachada jogando pedrinhas na direção de Jong-goo e seu parceiro de trabalho em silêncio, e é taxada de "doida'' por eles. Uma das funções dessa personagem é confundir o espectador e o investigador-protagonista. Ao longo da trama, o espectador fica na dúvida se ela está tentando ajudar Jong-goo ou se ela também é um espírito do mal.

Na cena final do filme, Jong-goo deve decidir se confia na mulher de branco ou no xamã. Ela diz que armou uma armadilha para que o espírito maligno não chegasse em sua filha, mas só funcionaria se ele esperasse um corvo cantar 3 vezes. Faltando apenas 1 canto, Jong-goo decide não confiar na mulher e entra em casa. Depois disso, entendemos que a mulher estava dizendo a verdade e durante a trama inteira, ela era como um espírito protetor da vila que tentava salvar as vítimas do japonês, mas quem não acreditava nela, acabava tendo sua família destruída.

Por último iremos analisar Hyo-jin, filha de Jong-goo. A menina tem papel fundamental para que a trama do filme aconteça. O protagonista deverá agir contra o tempo para salvar sua

filha que fora possuída pelo japonês. Enquanto a menina dorme, seu pai começa a vasculhar seus cadernos e livros e encontra desenhos de uma menina com sangue saindo de suas partes íntimas, o que nos leva a crer que o personagem nipônico também abusou sexualmente da menina.

> Actually, xenophobia has nothing to do with it. Here, the figure of the father wants to defend and protect his family from a great threat. But what is this kind of threat? The father isn't someone who is defending himself with a shield from something like knives coming before him. He's more like someone who is hiding in a castle and must defend his castle. Strangers invade yet he doesn't know if they are allies or enemies. This was the kind of threat that I wanted to express. It's like a hidden threat deep inside. I felt that this would be more terrifying than a dynamic threat - something dwelling inside and not visible. I wanted to show this threat through someone with similar physical characteristics to Koreans. This is why I cast a Japanese actor. As time went by he would reveal his true nature and we would realise that he is different and that even communication is impossible. I wanted to express the fear coming from this impossibility of communication.[9] (NA, 2016)

A outra questão a ser analisada é a impossibilidade de comunicação. A maioria dos problemas é gerada pelo fato de Jong-goo não conseguir se comunicar com o japonês. Por mais que ele esteja em menor número, o inquilino nipônico usa a falta de comunicação a seu favor para confundir o personagem principal e seguir com seus planos em território coreano. No trecho retirado da entrevista do diretor para a Kofic, podemos perceber que o vilão do filme é bem semelhante ao povo coreano mas com o passar do tempo, ele vai mostrando um lado negativo e diferente.

Analisaremos três cenas que exemplificam a fala do diretor. Uma delas é o primeiro diálogo de Jong-goo com o japonês; com a câmera se movendo lentamente e a trilha sonora de suspense, a primeira visita de Jong-goo à casa do japonês tem um clima bem misterioso. Além de seu parceiro de trabalho, Jong-goo conta com a presença de um diácono que o ajudará na comunicação com o japonês, visto que nenhum dos dois sabe falar a língua. Jong-goo começa a folhear os livros do japonês e em um deles contém posições sexuais, o que o faz dizer "maldito

[9] "Na verdade, xenofobia não tem nada a ver com isso. Aqui, a figura do pai quer defender e proteger sua família de uma grande ameaça. Mas qual é esse tipo de ameaça? O pai não é alguém que está se defendendo com um escudo de algo como facas vindo atrás dele. Ele é mais como uma pessoa se escondendo em um castelo e ele precisa defender esse castelo. Estranhos invadem, mas ele ainda não sabe se são aliados ou inimigos. Esse foi o tipo de ameaça que eu queria expressar. É como uma ameaça escondida bem profunda. Eu senti que isso seria uma ameaça bem mais assustadora do que uma ameaça dinâmica - algo habitando e não visível. Eu quis mostrar essa ameaça através de alguém com características físicas parecidas com as dos coreanos. Este foi o motivo pelo qual escalei um ator japonês. Com o passar do tempo, ele revelaria sua natureza verdadeira e nós realizaríamos que ele é diferente e até a comunicação é impossível. Eu queria expressar o medo vindo da impossibilidade de comunicação." (tradução livre)

pervertido". Analisar os detalhes da direção de arte na casa do japonês é necessário para descobrirmos mais sobre esse tão misterioso personagem. As paredes da sala são revestidas com um papel de parede bem velho, alguns pedaços de jornais com escritas em japonês e um mapa da Coreia pendurado. Os policiais descobrem diferentes salas suspeitas ao mesmo tempo. Jong-goo arromba a porta ao lado da sala principal e se depara com um ritual; na parede há duas grandes fotos enquadradas de um homem e uma mulher japoneses, há um Buda decapitado e amarrado com uma corda vermelha e na frente dele, um peixe como se fosse uma oferenda. Há também velas e vários crânios de bode ensanguentados. Enquanto isso, seu parceiro descobre uma porta atrás de uns casacos pendurados; ao abrir essa porta, o policial encontra um quartinho com fotos do antes e depois das vítimas coladas por todas as paredes, velas acesas e peças de roupa de todas as suas vítimas, inclusive o tênis da filha de Jong-goo. Assim que o japonês retorna a sua casa, os três parecem completamente amedrontados, enquanto ele permanece em silêncio e sem reação. Mesmo depois do diácono pedir perdão, ele só o retribui com um olhar que o faz abaixar a cabeça novamente; nenhuma palavra é trocada entre eles.

Na segunda vez em que visita a casa do nipônico, Jong-goo decide ir sem seu parceiro, apenas com o diácono para o ajudar com a tradução. Desta vez, o policial se impõe mais na conversa, mas o diácono não traduz da mesma forma para o japonês - ele também tem suas dificuldades com a língua japonesa. Por mais que ele perceba que Jong-goo está possesso, ele se mantém calmo, sem expressões, não dando muitas informações para o policial. Quando questionado sobre o que estava fazendo na Coreia, ele diz que eles não acreditariam se ele falasse.

Na última cena do filme, o diácono decide ir atrás do japonês e tem uma conversa toda na língua japonesa com o nipônico dentro da caverna onde ele estava se escondendo. Fica claro, nessa cena, as intenções do personagem. Conforme a conversa vai seguindo, as cenas são intercaladas entre eles dois e Jong-goo sendo persuadido por Moo-myung. O japonês vai revelando sua real forma demoníaca, com chifres e olhos vermelhos, enquanto diz que não vai deixar o diácono sair dali. Por não acreditar na mulher de branco, Jong-goo decide voltar para sua casa e assim, toda a sua família é morta pela sua filha, ainda possuída.

A direção de arte do filme conta com elementos que também servem para confundir - ou elucidar - o espectador. No galpão onde ocorreu o primeiro assassinato, enquanto os

policiais estão investigando e tirando fotos, Jong-goo encontra um pequeno galho de flores mortas penduradas. Assim que ele decidiu encostar no galho, os outros policiais o chamaram para olhar o dentro do galpão: um ninho enorme com velas acesas em volta. Mais tarde vemos que esse pequeno galho fazia parte do ritual de Moo-myung para proteger as vítimas do personagem nipônico. Tanto a mulher de branco quanto o japonês são vistos usando peças de roupas das vítimas, inclusive foi por isso que Jong-goo desconfiou dela na última cena do filme - ele viu a presilha de sua filha no chão e percebeu que ela estava vestindo o casaco de uma das vítimas.

Quando Jong-goo e seu colega de trabalho vão perguntar ao homem que foi atacado pelo Japonês, eles começam a debater sobre a vestimenta que o Japonês estava usando. "Quando eu abri meus olhos, lá estava ele, completamente nu. Vestia apenas uma fralda." - disse o homem entrevistado. Depois dessa fala, Jong-goo e seu colega começam a debater de forma ingênua sobre adultos usando fraldas. A fralda em questão usada como figurino em diversas cenas se trata de um *Fundoshi*, roupa íntima tradicional da cultura japonesa. O papel do figurino é de sanar uma das maiores dúvidas do espectador ao assistir ao filme: quais dos personagens ambíguos estão verdadeiramente ajudando Jong-goo a salvar sua família. Visto isso, podemos concluir que se o espectador tem essas informações em seu repertório antes de assistir ao filme, a relação dele com a trama será diferente e menos dúbia.

5.Conclusão

Tendo a análise finalizada, podemos concluir que, mesmo o filme não tendo sua narrativa diretamente relacionada com o período de dominação japonesa, os comportamentos apresentados pelos personagens são similares aos acontecimentos históricos marcantes entre a Coreia e o Japão. A partir da análise, podemos perceber que as personagens femininas que foram vítimas do antagonista no longa-metragem sofrem com a questão do abuso sexual, e a mulher que tentara ajudar o protagonista tem sua palavra duvidada até o momento final do filme. A violência contra a mulher tornou-se bastante recorrente nos produtos audiovisuais produzidos no país, presente em diversas narrativas; tanto em filmes como “Pietá”, dirigido por Kim Ki-duk, quanto em *k-dramas*, como "Hello My Twenties''. Ou seja, independente do gênero cinematográfico, da abordagem ou do público alvo dessas obras, essa questão é levantada.

Já o personagem nipônico é mostrado como um predador sexual que invade o território das famílias coreanas - e as destrói. Como foi dito pelo diretor (NA, Hong-jin, 2016), não se tratou de uma escolha xenofóbica colocar um japonês como vilão da trama, mas sim explorar um terror causado por pessoas semelhantes fisicamente com os coreanos. No entanto, acreditamos que as narrativas audiovisuais são criadas a partir do nosso repertório histórico, mesmo que inconscientemente. “De fato - e eu gostaria de remeter aí ao livro de Philippe Joutard sobre os camisards -, podem existir acontecimentos regionais que traumatizaram tanto, marcaram tanto uma região ou um grupo, que sua memória pode ser transmitida ao longo dos séculos com altíssimo grau de identificação.” (POLLAK, 1992, p. 201). Ou seja, por mais que Na Hong-jin não tivesse a intenção de retratar essa época, seu inconsciente pode ter o influenciado na hora de escrever o roteiro de "O Lamento" - da mesma forma que um espectador tendo conhecimento sobre as dificuldades passadas pelo país na época pode livremente realizar essa associação.

Por ter seu cinema desenvolvido tardiamente, os criadores audiovisuais coreanos só começaram a ter completa liberdade para tratar sobre suas memórias coletivas a partir de seus pontos de vista há menos de 30 anos, e isso torna-se perceptível devido à repetição de certos temas nos filmes contemporâneos, tais como a vingança, a violência e a disparidade entre classes sociais. Com a globalização da *Hallyu*, torna-se perceptível a importância de conhecer mais a fundo sobre a história e cultura coreana - assim como a de qualquer outro país cujo conteúdo audiovisual esteja sendo consumido -, para que seja possível a compreensão mais sofisticada das obras produzidas pelos nativos, a fim de se ter uma experiência mais orgânica com elas.

Referências

AS ESCRAVAS SEXUAIS DA 2ª GUERRA QUE ESTÃO NO CENTRO DE NOVO CONFLITO DIPLOMÁTICO ENTRE JAPÃO E COREIA DO SUL. **BBC News**, 09 jan. 2017. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/internacional-38527022. Acesso em: 09 jun. 2020.

A HISTÓRIA DO CINEMA COREANO. **Rosebud**, 10 jul. 2020. Disponível em: https://www.rosebud.club/post/10072020. Acesso em: 09 ago. 2020.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Trad.: Adail Ubirajara Sobral. São Paulo**:** Cultrix, 1997.

DUARTE, Jaqueline; PEDROZO, Jessica. **O Cinema Sul-Coreano Contemporâneo**. São Leopoldo: Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2015. Disponível em: https://issuu.com/jessicagonzatto/docs/artigocoreia_3366058c35d5d1. Acesso em: 20 mai. 2020.

ENDO, Paulo. Pensamento como margem, lacuna e falta: memória, trauma, luto e esquecimento. **Revista USP**, n. 98, p. 41-50, 28 ago. 2013. Disponível em: http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/69224. Acesso em: 08 jun. 2020.

HISTÓRIA DA COREIA. **Embaixada da República da Coreia em Portugal**, 2012. Disponível em: http://overseas.mofa.go.kr/pt-pt/brd/m_9403/view.do?seq=685792&srchFr=&amp%3BsrchTo=&amp%3BsrchWord=&amp%3BsrchTp=&amp%3Bmulti_itm_seq=0&amp%3Bitm_seq_1=0&amp%3Bitm_seq_2=0&amp%3Bcompany_cd=&amp%3Bcompany_nm=&pa ge=3. Acesso em: 16 de outubro de 2020.

HOW JAPAN TOOK CONTROL OF KOREA. **History**, 27 fev. 2018. Disponível em: https://www.history.com/news/japan-colonization-korea. Acesso em: 22 de agosto 2020.

JAPÃO invade a Coréia na Guerra Imjin, 1592-1598. **GREELANE**, 06 mar. 2017. Disponível em: https://www.greelane.com/pt/humanidades/história--cultura/the-imjin-war-1592-98-4016849/. Acesso em: 25 de setembro de 2020.

KUDO, Yasushi; NISHIMURA, Yuho; SATO, Aya. The Japan-South Korea Joint Public Opinion Poll 2019. **The Genron NPO**, 12 jun 2019. Disponível em: http://www.genron-npo.net/en/opinion_polls/archives/5489.html. Acesso em 08 jun. 2020.

MUNIZ, Alex Braga; SILVA, Luana Maíra Rufino Alves da. Uma perspectiva estruturante e sistêmica para a reformulação da política cultural audiovisual. **Seminário Internacional de Políticas Culturais**, Rio de Janeiro, v.10, n1, p. 1-38, maio, 2019. Disponível em: https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/artigos/artigo_alex_luana.pdf. Acesso em: 05 ago. 2020.

NA, Hong-Jin. Interview: 'The Wailing' Director Na Hong-jin On Death, Genre, Religion & Comedy. [Entrevista concedida a] Nikola Grozdanovic. **The Playlist**, junho, 2016. Disponível em: https://theplaylist.net/interview-wailing-director-na-hong-jin-20160627/. Acesso em: 19 set. 2020.

NA, Hong-Jin. Cannes Q&A: Na Hong Jin, 'The Wailing'. [Entrevista concedida a] Jean Noh. Screendaily, maio, 2016. Disponível em: https://www.screendaily.com/cannes/cannes-qanda-na-hong-jin-the-wailing/5104060.article. Acesso em: 19 set. 2020.

NA, Hong-Jin. Interview: THE WAILING's Na Hong-jin, Questions For A Mastermind Of Evil. [Entrevista concedida a] Pierce Conran. **ScreenAnarchy**, jun, 2016. Disponível em: https://screenanarchy.com/2016/06/interview-the-wailings-na-hong-jin-questions-for-a-mastermind-of-evil.html. Acesso em: 20 set. 2020.

NA, Hong-Jin; KWAK, Do-Won. NA Hong-jin and KWAK Do-won Chat about THE WAILING after Cannes Premiere. [Entrevista concedida a] Pierce Conran. **KOFIC**, maio, 2016. Disponível em: http://www.koreanfilm.or.kr/eng/news/interview.jsp?blbdComCd=601019&seq=221&mode=INTERVIEW_VIEW. Acesso em: 06 out. 2020.

POLLAK, Michael. Memória e Identidade Social. Rio de Janeiro: **Revista Estudos Históricos**, vol. 5, n. 10, 1992, p. 200-212.

'RIGHTEOUS Revenge' marks birth of Korean cinema. **The Korea Times**, 25 out 2019. Disponível em: http://www.koreatimes.co.kr/www/art/2020/07/689_277694.html. Acesso em: 11 ago. 2020.

RUFINO, Luana. A bem-sucedida experiência sul coreana no audiovisual. **Ancine**, novembro, 2018. Disponível em: https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/apresentacoes/O%20sucesso%20sul%20coreano%20no%20Audiovisual.pdf Acesso em: 05 ago. 2020.

SOUTH Korea Box Office: Cannes Title 'The Wailing' Tops 'Captain America'. **The Hollywood Reporter**, 16 maio 2016. Disponível em: https://www.hollywoodreporter.com/news/south-korea-box-office-cannes-894321. Acesso em: 03 nov. 2020.

TEIXEIRA, Henrique. Palestra proferida na plataforma **Coreano Online**, maio. 2020. Disponível em: https://www.coreanoonline.com/. Acesso em 08 jun. 2020.

VIDA como uma "Mulher de Conforto": História de Kim Bok-Dong. Publicado pelo canal **Asian Boss**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=qsT97ax_Xb0 . Acesso em: 02 mar. 2020.

Animações Ocidentais: para além do público infantil

Ana Luiza Enéas[1]

analuizaers@gmail.com

Resumo

É bem comum animações ocidentais terem como principal objetivo alcançar as crianças, sendo elas, na maior parte das vezes, o público alvo dos desenhos. Esse padrão estabelecido pela sociedade ocidental, pode ser visto como benéfico, pois contribui para que as crianças sejam incentivadas a sonhar com coisas fora da realidade, fato que estimula a criatividade do público infantil. No entanto, tem seu lado negativo, uma vez que, de uma forma indireta, impõe que pessoas já passadas da idade da infância não tem o mesmo direito de apreciar esse estilo de arte, devido à idade. Além disso, por conta desse padrão social predefinido, há um julgamento em cima daqueles adolescentes, jovens ou até adultos que ainda gostam de se encantar com o mundo das animações. Visto isso, faz se necessário um estudo mais aprofundado em cima de animações voltadas para diferentes públicos, com o intuito de demonstrar que o mundo animado pode sim agradar diferentes idades. A partir disso, proponho uma análise em cima de duas séries animadas, uma voltada para o público infantil e a outra tendo como público alvo os adolescentes.

Palavras-chave: *Animações ocidentais; Público-alvo; Infantil; Estereótipos; Cinema de animação.*

Abstract

It's common western animations to have children as their main audience. This society pattern can bring benefits, since it stimulates kids to dream with things out of reality, which helps to develop their creativity. But on the other hand, there's a negative point, since it establishes that people, who are not in their childhood anymore, don't have the same right to appreciate this art style, because of their age. Besides that, due to this society's default, there's a judgment upon teenagers, young adults and adults in general, who still like to enjoy themselves with the animated world. In that way, it's necessary to study animation for many different publics, to show that animated projects can be loved by different ages. With that in mind, I came up with an analysis over two animated series, one has children as the main audience and the other has teenagers.

[1] Trabalho orientado por: Andreson Silva de Carvalho (andreson.carvalho@espm.br) e Maurício Vidal (mvidal@espm.br)

Keywords: *Western animations; Target audience; Childish; Stereotype; Animated cinema.*

Introdução

Tem-se como o conceito da palavra estereótipo, uma definição preconcebida pela falta de um conhecimento aprofundado, utilizado principalmente para a limitação das pessoas em relação a algum de seus aspectos (sociais, econômicos ou culturais) que não está de acordo com os padrões estabelecidos pela sociedade. Acompanhando essa definição, um dos estereótipos que foi construído pela sociedade (falando especificamente da sociedade ocidental) é o fato de desenhos em formato de séries, seriados ou filmes serem somente para o público infantil, julgamento esse que não se sustenta, levando-se em consideração os argumentos de Marcos Magalhães em sua dissertação de pós-graduação:

> A construção de "textos" a partir de símbolos animados parece ser possível por qualquer faixa etária; as crianças teriam, talvez, menos resistência em aceitar referências não realistas, pois para elas ainda não se fixou uma convenção absoluta do "real". Porém, como a cada dia as "convenções do real" se tornam mais imprecisas, mais o cinema de animação passa a fazer parte de uma linguagem cotidiana pertencente a todas as idades. (MAGALHÃES, 2004, p.37)

Faz parte de um cotidiano da sociedade, conteúdos audiovisuais apresentarem uma classificação[2] que indica para qual público é, fato que se justifica visto que determinados conteúdos podem apresentar coisas que um público mais novo, por exemplo, não deva ver devido à idade. Porém, essas classificações acabam sendo utilizadas também para definir o público alvo do conteúdo, isto é, com quem a obra irá dialogar diretamente. Seguindo essa linha, tratando-se de filmes e séries, um dos conceitos principais que são pensados na hora de sua criação e desenvolvimento é com quem a obra irá conversar e qual público se propõe atingir. Por isso, ao tentar observar com uma visão mais analítica, fica claro quando um filme, ou uma série, é para um público mais velho (por exemplo *La Casa de Papel*, que aborda questões políticas e sociais em cima dos roubos, buscando atingir um público entre 16 a 18

[2] "A Classificação Indicativa é um conjunto de informações sobre o conteúdo de obras audiovisuais e diversões públicas quanto à adequação de horário, local e faixa etária. Ela alerta os pais ou responsáveis sobre a adequação da programação à idade de crianças e adolescentes. É da Secretaria Nacional de Justiça (SNJ), do Ministério da Justiça (MJ), a responsabilidade da Classificação Indicativa de programas TV, filmes, espetáculos, jogos eletrônicos e de interpretação (RPG)." (p.2). Disponível em: https://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/cartilh_informacaoliberdadeescolha.pdf

[2] Informação retirada da plataforma *Netflix*.

anos) ou para um público mais jovem (no caso de, por exemplo, *ICarly* série que aborda mais o lado cômico leve, cujo público alvo são as crianças de 10 a 12[3] anos – infanto-juvenil).

No entanto, quando se trata de obras audiovisuais animadas, essas definições e parâmetros parecem não significar nada nos olhos da sociedade ocidental, uma vez que mesmo abordando questões mais maduras e sérias, as pessoas tendem a achar que só porque um conteúdo é animado, ele automaticamente é voltado para as crianças, pois leva-se em conta que muitas séries animadas ocidentais são de fato para o público infantil[4] (EICHEL, 2016), causando assim um padrão na mente das pessoas. Diferentemente dos *live-actions*[5], que têm seus gêneros muito claros e bem distribuídos, a animação ocidental parece não conseguir alcançar essas classificações, não pelo fato de não conterem obras animadas que dialogam com diferentes públicos, mas sim por uma defasagem da visão social ocidental de achar que tudo que tem desenho é necessariamente para o público infantil, questão essa que é ressaltada por Magalhães ao citar Alexander Alexeïeff, como uma forma de sustentar sua argumentação a respeito do assunto:

> Portanto, somos obrigados a concordar com Alexander Alexeïeff quando ele afirma: O filme de animação é vítima de um certo erro de classificação – ou melhor dois erros. Um consiste em confundir animação com desenhos animados (como se alguém pudesse confundir um avião com uma pipa); outra, em considerá-la um gênero de "cinema", quando ela poderia perfeitamente ser também pintura, desenho, gravura ou até escultura em movimento (por acaso consideramos uma pintura a óleo como um gênero de fotografia?) (Bendazzi, 1996: XIX [t.m.] apud MAGALHÃES, 2004, p.37-38).

Nesse contexto, esse projeto de pesquisa busca através da revisão bibliográfica, de livros, artigos e teses sobre o mundo da animação, e uma análise fílmica tanto técnica quanto a respeito do conteúdo, estudar duas séries animadas (uma tendo crianças como público alvo e a outra tendo como público alvo as pessoas de 16 a 18 anos). Apresentando como objetivo, demonstrar que existem sim diferentes gêneros para animação, que ela não necessariamente precisa utilizar-se de determinados jargões para encantar seu público alvo e que mesmo que a obra animada seja voltada para o público infantil, ela tem a capacidade de cativar outros públicos (sendo esse seu público adjacente). Logo, uma animação de classificação livre pode

[4]Disponível em: https://medium.com/tend%C3%AAncias-digitais/novop%C3%BAblico-alvo-de-anima%C3%A7%C3%B5es-jovens-adultos-403e8365ade0. Acesso em 26 abr.2021.
[5] Obras audiovisuais que contém atores reais.

sim cativar crianças e adultos mesmo tendo seus aspectos mais infantilizados, enquanto que uma voltada para um público mais velho pode prender a atenção das pessoas sem precisar conter palavrão em cada cena.

1. A História do Desenho Animado

Ao mencionar a história do início das animações e de seus desenvolvimentos, é válido mencionar a época da pré-história[6], onde há registros na Gruta de Altamira[7] das tentativas de realizar desenhos sequenciais, com o intuito de transmitir a ideia de movimento (GOMES, 2015, p.16), porém só se percebe um estopim, que incentiva a criação de imagens animadas, no início do século XX.

O final do século XIX foi marcado pelo crescimento da presença de desenhos em caricaturas[8], apresentando uma grande importância na época pela sua popularidade entre os leitores, devido às imagens engraçadas e divertidas que propunham de pessoas notoriamente reconhecidas. No entanto, o desenvolvimento de recursos cinematográficos, despertou em muitos cartunistas, que já tinham estabelecido seus nomes nos meios de comunicação, a vontade de fazer com que seus desenhos se movimentassem (FILHO, 2015, p.41). Essa necessidade de fazer os desenhos saírem do papel, foi desbravada por Émile Cohl, utilizando-se da técnica de *stopmotion*[9] para realizar seus filmes com barbante e linha. Seu filme, *Fantasmagorie* (1908), além de ser pioneiro na área do cinema de animação, por ser considerado o primeiro desenho animado da história, também se tornou referência em virtude de explorar, através de uma animação, questões como emoção, empatia, entre outros sentimentos. Porém é válido ressaltar que Émile Cohl não foi o primeiro a realizar um filme animado, tendo vindo antes nomes como James Stuart Blackton, que lançou seu filme *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), entretanto como afirma Francisco Filho ao citar Sébastien Denis, quando este fala a respeito da época inicial do desenvolvimento das animações:

[6] Período da história correspondente até aproximadamente o ano de 3.500 a.C.
[7] Caverna onde se conserva um dos mais importantes conjuntos pictóricos da pré-história.
[8] Desenho referente a uma pessoa que existe, como artistas, políticos etc.
[9] Técnica de animação, utilizada pela disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto inanimado, para simular a ideia de movimento.

> A descoberta das potencialidades de paragem da câmara, da modificação da imagem e da aceleração da câmera deu-se a partir de 1895 com os antepassados dos efeitos especiais nos Estados Unidos e Mélies em França. Mas para Giannalberto Bendazzi (1991:33), é Émile Cohl de facto o "pai" do cinema de animação em 1908; antes trata-se de "paleoanimadores" que utilizam sobretudo a sucessão imagem a imagem pelo seu efeito "mágico", permitindo a reprodução no ecrã de "truques" de magia. Para muitos historiadores do cinema, o que importa não é portanto a primeira descoberta da técnica (a primeira patente é atribuída a Léon Gaumont em 1900), mas a primeira utilização racional dessa técnica para criar uma obra coerente, ou mesmo uma nova era de produção. Nesta perspectiva, o cinema de animação começa realmente com Emile Cohl em França e Winsor McCay nos Estados Unidos. A partir de então torna-se, segundo Olivier Cotte (2001:39), "uma arte e não apenas uma curiosidade cinematográfica. (DENIS, 2010, p.45 apud FILHO, 2015, p.63 - 64)

A partir do pontapé inicial de Cohl, houve um surgimento em cadeia de nomes que contribuíram, e em muito, para o crescimento e aprimoramento do cinema de animação, como Winsor McCay, que utilizando suas experiências com ilustrações e banda desenhada[10] (tirinhas), abriu caminho para o fundamento do antropomorfismo (FILHO, 2015, p.50). McCay atribui características humanas, como ter uma personalidade, para os personagens de suas histórias animadas, sendo estes animais, na maior parte das vezes, fato que pode ser percebido em seu filme *Gertie the Dinosaur* (1914). A lógica da antropomorfização inspirou pessoas como Walt Disney, por exemplo, que marcou o mundo da animação pelo cunho realista que impunha em suas obras.

As diversas criações, que na época, foram revolucionárias para o cinema de animação, já no início dos anos 1920 começaram a se desgastar na visão do público pela falta de inovação, em virtude de ter deixado de ser novidade e aos poucos foi perdendo popularidade. No entanto, mais uma vez devido ao desenvolvimento de tecnologias voltadas para área do cinema, começou-se a aplicar som nos filmes animados, propondo assim uma mudança. Além disso, acompanhando este recurso técnico, nota-se a partir daí a revolução que Walt Disney viria a promover para o universo da animação, uma vez que este utilizou de seu senso artístico para perceber que o que faltava nas animações da época era um contexto, uma história. Assim, trazendo a público em 1928 o filme *Steamboat Willie*[11] (produzido pelos estúdios Disney).

[10] Sequência de imagens, desenhadas e ou pintadas que narram uma história, podendo conter ou não textos.
[11] O filme não foi a primeira obra de animação com som, mas foi a primeira que melhor soube aproveitar o recurso técnico na época. (FILHO, 2015, p.101)

> Para ele, o personagem de animação tinha de atuar, de representar convincentemente; parecer que pensa, respira; convencer-nos de que é portador de um espírito. E para envolver completamente a audiência, esse personagem tinha, por fim, de estar inserido em uma história. (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 99 apud FILHO, 2015, p.99)

Nesse contexto, personagens como Mickey[12] e Donald (estúdios *Disney*), Pernalonga e Patolino (*Wanner Bros)*, dentre vários outros que passaram a cativar mais o público e envolvê-lo nas histórias, conquistaram popularidade. Sendo importante destacar, que esse período deu início a era da criação de longas metragens em formatos animados, marcando assim a abertura da chamada era de ouro da animação[13].

A era de ouro da animação teve seu marco inicial em 1932, com o filme *Flowers and Trees*[14] (estúdios Disney), tendo sido esse o primeiro filme (curta metragem) animado colorido, o que trouxe um aspecto positivo para a área, uma vez que promoveu ao público uma forma de enxergar uma maior realidade nas animações, assim abrindo uma oportunidade para que os espectadores pudessem se conectar mais com as obras que viriam a seguir (FILHO, 2015, p.103). Além disso, na mesma época, buscando tornar animações rentáveis, de forma que estas pudessem conseguir tanto apelo quanto os *live-actions*, Walt Disney lança em 1937 "Branca de Neve e os sete anões"[15] (primeiro longa-metragem animado). "Mas, mesmo a despeito da qualidade crescente dos desenhos animados, nesta fase, eles ainda estavam relegados a ser meramente um produto de cunho complementar [...]" (FILHO, 2015, p.105).

Após o lançamento de "Branca de Neve e os sete anões", percebe-se o surgimento de outros animadores querendo não só seguir os passos de Disney, lançando longas metragens animados, como também animadores com o objetivo de divergir suas ideias dos padrões estabelecidos pelo criador do ratinho *Mickey*. Nesse contexto, é válido citar Tex Avery (criador de personagens como Pernalonga e Patolino), que criava seus *cartoons*[16] quebrando leis da Física, demonstrando que qualquer coisa é possível em um desenho animado (GOMES, 2015, p.30). Além disso, com os lançamentos de seus filmes como *Porky's Preview* (1941), onde há momentos em que o personagem principal desenha outros personagens, Avery demonstra-se

[12] O Mickey já havia sido introduzido ao público antes do filme *Steamboat Willie*, mas após o lançamento dessa animação que ele passa a ser o personagem animado mais famoso.
[13] Era que trouxe contribuições tanto no âmbito técnico quanto artístico das animações (FILHO, 2015, p.102)
[14] Primeiro filme animado a ganhar um Oscar.
[15] Esse filme tornou os estúdios Disney famosos no mundo inteiro (FILHO, 2015, p.106).
[16] Desenhos humorísticos e caricatos que buscam satirizar as ações dos seres humanos.

um grande gênio dos *cartoons*, ao introduzir os diversos talentos de uma animação, como a metalinguagem, que mais tarde seria um dos destaques na argumentação de Sébastien Denis em seu livro Cinema de Animação: "A animação é a única arte que pode mostrar-se *enquanto se faz* quase em tempo real (um lápis desenha uma personagem), e na qual a personagem representada pode transformar-se a si mesma, tornando-se assim a sua própria autora ..." (DENIS, 2010, p.37).

Os muitos desenvolvimentos para o mundo animado, propostos mais agressivamente a partir dos anos 1930 (proporcionados por nomes como Walt Disney, Tex Avery, entre outros), criaram no público um padrão de produções animadas de alto nível, que no início da década de 1950, já não conseguia se sustentar devido ao seu grande custo de realização (marcando assim o final da era de ouro da animação). Fato esse que se deu, uma vez que o início dos anos 1950, foi marcado pela popularização da televisão, trazendo um novo desafio para a animação em geral, visto que com o crescimento da adesão da TV pelo público, o meio animado teve que buscar se encaixar na nova plataforma, que diferentemente do cinema, não lhes permitia desfrutar da criatividade presente nas técnicas animadas (FILHO, 2015, p.112). Esse acontecimento, fez com que as animações passassem a ser mais limitadas, culminando com uma perda de qualidade, fato esse que acabou se alastrando, causando assim o afastamento do grande público e fazendo com que os grandes estúdios reduzissem ainda mais o orçamento que os animadores tinham para criar as obras (FOSSATTI, 2011, p.47).

A redução da utilização da técnica nas animações, fez com que os desenhos animados passassem a ter uma segmentação diferente, pois com a perda da qualidade, as produções voltaram-se para um público o qual a exigência da estética fosse menor. Dessa forma, estabeleceu-se no final dos anos 1950 o estereótipo de que animação é para o público infantil[17], padrão ao qual a animação luta contra até os dias atuais (FILHO, 2015, p.113).

No entanto, é importante dizer que, mais uma vez, devido aos desenvolvimentos tecnológicos (por conta dos recursos digitais), no final da década de 1980 e no início dos anos 1990, as animações voltaram a agraciar o público com obras ricas em técnicas (como foi o caso de Rei Leão – 1994) e que também conseguiam se encaixar nas grades televisivas (como Os *Simpsons*[18] – 1989), fato que converge com os argumentos de Carolina Fossattti:

[17] A partir daí tem início ao termo que nomeia a televisão como babá eletrônica, pelo fato de prender por horas a atenção das crianças.

[18] Obra pioneira, pois foi o primeiro seriado televisivo animado, cujo público alvo era o adulto.

> [...] mas *o Rei Leão* (1994), envolto por um conteúdo denso, elevou a beleza estética e a emoção. Essa animação ganhou visualidade após quatro anos de trabalho intenso. Seus personagens, cuidadosamente caracterizados, conseguiram expressar aquilo que Disney sempre ambicionou em suas produções, a *ilusão de vida*. Novamente, as técnicas tradicionais combinavam-se com aquelas advindas da tecnologia digital. A repercussão positiva dessa produção fomentou um importante campo de investimentos, suscitando o surgimento de novas produções, marcadas pela precisão técnica e inserção massiva da tecnologia digital. Sua bilheteria evidenciou uma nova tendência na animação, agora reconhecida pelo público adulto. (FOSSATTI, 2011, p.48)

2. Amadurecimento

Com o passar do tempo, do desenvolvimento de estudos e de tecnologias, as animações acabaram sendo utilizadas como uma das formas de aprendizagem para o público infantil. Esse acontecimento passou a ser possível, uma vez que psicólogos começaram a perceber que as crianças tendem para o lado do animismo, isto é o pensamento de que toda existência física não humana (animais, plantas, objetos inanimados etc) possui uma essência, tem uma alma, como pode-se ver nos argumentos apresentados no volume 3 do livro "Psicologia do Desenvolvimento":

> Devido à dependência do pensamento egocêntrico das vivências pessoais, a criança as estende a outros seres vivos (humanos ou não) e a objetos inanimados. É como se atribuísse uma "alma" humana a todas as coisas. Assim, como exemplo de animismo podemos citar "a mesa está chorando", "o au-au de pelúcia está triste", "o carrinho está cansado", etc. (DAVIS; FIORI; RAPPAPORT, 1981, p.47)

Nesse contexto, as animações buscaram tratar de temas de fácil compreensão (MAGALHÃES, 2015, p.36), mas que também pudessem estimular a criatividade. Dessa forma, desenhos animados, por exemplo, passaram a instigar a capacidade de observação nos pequeninos, uma vez que deixavam de ser uma simples questão de prender a atenção, no estilo babá eletrônica (fazendo a criança passar horas olhando para a tela puramente por entretenimento), mas sim atiçar inconscientemente a aprendizagem de um convívio social e a formação de uma identidade, o que permite perceber uma convergência com os argumentos apresentados no artigo "A Importância do Desenho na Educação Infantil: Uma Atividade Dotada de Várias Significações":

> O desenho como método pedagógico-educacional tem uma importância no cotidiano infantil, colaborando com matérias denominadas fundamentais, [...] Quando a criança desenha, cria pontes entre o mundo real e o imaginário, expressando suas concepções e percepções do mundo no qual está inserida. Além disso, o desenho permite à criança retratar em diferentes dimensões, suas experiências pessoais em busca da sua própria identidade. [...] Através dos desenhos as crianças percebem formas de dizer coisas, e podem ser usadas como instrumentos valiosos no dia-a-dia. (JÚNIOR; OLIVEIRA; RIBEIRO, 2016, p.3)

Além disso, o formato audiovisual animado contribui como um jeito de fazer com que as crianças consigam aprender sobre o mundo e suas façanhas, uma vez que de uma forma geral (levando-se em conta o que já foi apresentado nesse projeto de pesquisa, principalmente a respeito das animações de Walt Disney) às animações não renegam o real, apenas focamse em demonstrá-lo de um jeito mais original (DENIS, 2010, p.32). Além disso, obras audiovisuais animadas acabam involuntariamente atraindo a atenção do público infantil, visto a riqueza do enredo, envolvendo aventuras, seus perigos, amor e crescimento (FOSSATTI, 2011, p.263). No entanto, essa riqueza de enredo das animações, que voltaram ao seu vigor no final dos anos 1980 e início dos anos 1990, atraem diversos públicos, não somente o infantil.

Levando-se em conta que em todo conjunto de obra, os autores pensam em como o público aceitará determinado projeto, o público em si transforma-se em um dos maiores focos da obra, tendo assim o autor de perceber como os espectadores podem absorver determinados personagens.

Por essa razão, o cinema de animação tenta ao seu máximo despertar a empatia no público, com o intuito de fazer com que as pessoas que estejam vendo a obra de alguma forma passem por um processo verdadeiro de emoção (FILHO, 2015, p.163). Sendo válido ressaltar que, como a animação utiliza-se de muitos recursos da realidade, diferentes tipos de público conseguem se relacionar com os fatos que estão acontecendo na obra:

> O espectador, ao deparar-se fantasticamente com perspectivas de sua realidade, é convocado a apropriar-se delas, ressignificando seu conteúdo. O espectador é aquele sujeito que percebe a imagem valendo-se de suas percepções, alucinações e de todo seu aparato psíquico. (FOSSATTI, 2011, p.89-90)

Divergindo-se um pouco das razões pelas quais o cinema de animação prende o interesse das crianças, no caso dos adolescentes, jovens e adultos no geral, esse estilo de arte acaba demonstrando sua beleza, além da questão da empatia, pela capacidade que a

animação tem de literalmente dar vida a seres inusitados. Argumento este que também foi utilizado por Sébastien Denis como uma espécie de degrau para sua fundamentação voltada para as maneiras que a animação tem de despertar o interesse das pessoas, uma vez que, segundo o autor, essa área utiliza-se dos mitos, contos e outros tipos de histórias para fazer, por exemplo, algo voltar a vida:

> "Ele não deveria falar, é um castor", diz, pragmática, a irmã mais velha de O Leão a Feiticeira e o Guarda Roupa: As Crônicas de Nárnia, produção de Disney (Adamson, 2005), ao ver pela primeira vez a personagem do dito castor a bambolear-se à sua frente; mas é mesmo ai que reside todo o interesse da animação desde há quase um século: podemos ressuscitar espécies extintas (*Gertie the Dinoussaur*, Winsor McCay, 1914; *O Parque Jurassico*, Steven Spielberg, 1993) e fazer falar castores ou baratas apreciadoras de *music hall* (*Juke-Bar*, Martin Barry, 1989; *Sexo Baratas e Rock 'n' Roll*, John Payson, 1996). (DENIS, 2010, p.15).

No entanto, mesmo com argumentos e conteúdos que demonstrem o campo abrangente que as animações podem alcançar, devido ao forte posicionamento que a área estabeleceu de cativar o público infantil ao longo dos anos (FOSSATTI, 2011, p.46), fixou-se um padrão que ainda está muito presente na cabeça do público ocidental, de que animação é sinônimo de algo infantilizado, logo não podendo ser levado a sério ou apreciado por pessoas que já não estão mais na idade da infância.

A sociedade dos dias atuais, mesmo quebrando muitas barreiras e tabus[19], ainda possui seus estereótipos pré-estabelecidos por questões do passado. No caso do cinema de animação, mesmo tendo uma justificativa histórica coerente, esse argumento permanece em sua maioria em razão de uma reprodução de ideias que foi e se mantém sendo transmitidas, uma vez que como antigamente (anos 1950) as animações decaíram de qualidade e conteúdo em virtude de um corte de verbas, era incentivado que só as crianças assistissem. Assim, mesmo que hoje as animações possuam conteúdos mais fortes, engajados e que sejam mais bem trabalhadas, o discurso que foi produzido pelo avô, é reproduzido pelo pai e acaba afetando o filho. Além disso, como os padrões sociais incentivam muito os jovens a crescer, amadurecer e pensar no futuro, o fato de alguns deles ainda permanecerem tendo contato com o mundo animado gera um desconforto social, pelo fato da sociedade em geral não ter paciência com pessoas que não são mais crianças mas que de alguma forma continuam agindo

[19] Atualmente o termo é usado para referir-se a qualquer tipo de proibição.

como se fossem, fato que apresenta coerência ao analisar os argumentos presentes no livro Síndrome do Peter Pan: “Muitas se comportam inadequadamente nas esferas emocional e interpessoal. Sentimentos de isolamento e de fracasso se apoderam delas ao se depararem com uma sociedade pouco paciente com os adultos que agem como crianças.” (KILEY, 1987, p.39).

A questão do amadurecimento, em uma visão de sociedade moderna, torna-se com frequência em muitas famílias uma pressão imposta (KILEY, 1987, p.40). Porém, é difícil desenvolver o pensamento de que mesmo com as muitas facilidades que as novas gerações possam desfrutar, crescer e enfrentar o mundo ainda é assustador para muitos indivíduos (KILEY, 1987, p. 58). Fato esse que explica o porquê de algumas pessoas gostarem de manter um apego a algo que lhes remete a infância como por exemplo as animações. Dessa forma, propondo uma divergência com as ideias apresentadas por Dan Kiley, quando este diz em seu livro: “Porém a uma certa altura algum adulto responsável deve dizer: ‘Você já está grande demais para fazer essas tolices’.” (KILEY, 1987, p.58). Além do mais, hoje percebe-se que as novas gerações anseiam mais pela felicidade, do que por seguir status e um padrão social, logo fãs mais velhos das animações já não se importam em contrariar o arquétipo que lhes foi imposto, seguindo assim um dos pensamentos de Aristóteles quando o filósofo argumentava que a felicidade é o fim de todos os meios, e o bem sendo o elemento mais elevado que a ação humana é capaz de alcançar (CAILLÉ, 2004 apud FOSSATTI, 2011, p.102).

Atualmente, a argumentação de que animações em geral (no ocidente) permanecem dialogando apenas com o público infantil, já não se sustenta, visto que no caso dos adolescentes, que passam por diversas questões emocionais, ela os atrai pela capacidade de transmitir empatia com personagens que possam ser vistos como estranhos, rejeitados ou até mesmo como modelos de inspiração (FOSSATTI, 2011, p.87). Sendo importante ressaltar, que tanto no caso dos jovens quanto no dos adultos, o cinema de animação, por ser uma arte que junta diferentes linguagens (visual, sonora, textual, movimento) (GOMES, 2015, p.24), tem uma força estrondosa, pois consegue manter uma relação de empatia com mais de um público, seguindo o argumento elaborado por Carolina Fossatti:

> Dados os valores morais abordados, tais animações inseremse no cotidiano, deixando marcas de valores que influenciam no processo formativo do sujeito. Sendo inegável a influência desses produtos, que geram identificações e hipnotizam através de suas

> técnicas persuasivas, lançar um olhar ao conteúdo das animações permite uma reinterpretação de seu conteúdo e enriquecimento de sua veiculação para com o público. Sem rejeitar a função do maravilhoso inserida nessas histórias, seu conteúdo pode aliar-se ao campo formativo do sujeito, atualmente em crise, dadas as incertezas acentuadas pelas frágeis referências. Então, resgatar tais produtos e confrontá-los com diferentes públicos respalda discursos do cotidiano, permitindo a identificação com diferentes elementos, através de um referencial de categorias avaliadas. (FOSSATTI, 2011, p.254)

Existem muitos projetos animados que propõem falar com um público mais velho, uma vez que o estilo de linguagem utilizado, mesmo podendo prender a atenção, não dialoga diretamente com as crianças, apresentando significados os quais são muitos profundos para que o público infantil consiga absorver. Além disso, vem tornando-se cada vez mais evidente que os grandes estúdios de animação, como a *Disney-Pixar*, passaram a abordar questões que acabam chamando mais a atenção dos adultos em si do que das próprias crianças, uma vez que com a retomada da força dos filmes animados no início dos anos 1990, estabeleceu-se indiretamente uma fórmula para os filmes, os quais passaram a ter dois viés narrativos, um mais infantil, contendo aquele humor "pastelão"[20], e o outro mais adulto, possuindo um humor mais satírico:

> A fórmula foi subvertida no começo do século e, já nesta década, não é absolutamente exagerado dizer que os filmes da Pixar só são acessíveis em seu conjunto para cérebros adultos não distraídos – que ninguém tente ver Soul espiando o celular de vez em quando. Só de vez em quando os roteiristas recordam que se supõe que há crianças vendo e incluem alguma passagem puramente infantil. Há em Soul pouquíssimos momentos de puro pastelão [...] (URZAIZ, 2020[21])

3. Análise das Animações

A adesão e crescimento do gosto pela animação por diferentes públicos tem muito a ver com a evolução das histórias e de seus enredos, que passaram a abordar questões mais profundas em relação ao indivíduo e suas relações interpessoais:

> [...] cada vez mais adultos estão se interessando pelas tais animações feitas principalmente para o público infantil – feitas para famílias. Isso porque elas tem sido

[20] Gênero de comédia que exploram motivos de risos fáceis, como alguém jogando uma torta no rosto de outra pessoa, ou uma pessoa escorregando em uma banana, etc.

[21] Artigo jornalístico publicado em 30 de dezembro de 2020 na revista EL País. Disponível em: https://brasil.elpais.com/cultura/2020-12-30/em-que-momento-a-pixar-esqueceu-queseus-filmes-as-vezes-tambem-sao-vistos-por-criancas.html. Acesso em: 6 abr.2021.

> feitas com uma qualidade cada vez melhor, principalmente em termo de narrativa. Hoje desenhos falam de temas mais adultos, possuem maior profundidade, nuance, detalhe. (EICHEL, 2016[22]).

No entanto, é mais do que necessário ressaltar que o desenvolvimento digital no final dos anos 1980 (como já foi mencionado nesse artigo), abriu novos caminhos para o mundo animado, uma vez que o surgimento de novas tecnologias contribuiu para a concepção de softwares que pudessem otimizar alguns processos das etapas da produção de uma animação, reduzindo assim o tempo de execução e finalização de um projeto animado (JUNIOR, 2007, p.4). Dessa forma, essas ferramentas acabaram por proporcionar a criação de novas técnicas para essa área, como por exemplo animação 2D[23] digital (que é bem semelhante a animação tradicional) e a animação 3D[24]. Essas técnicas, que acabaram por ganhar muita popularidade (atualmente sendo a 3D a mais popular), introduziram ao espectador uma forma não antes vista de se contar histórias (segundo o artigo de FELLAS BLOG[25]) contribuindo ainda mais para a popularização da animação para diferentes públicos.

Seguindo essa vertente, passarei a analisar duas séries animadas, *Backyardgans* (série animada em 3D) e *Bojack Horseman* (série animada em 2D digital), com o objetivo de demonstrar que mesmo elas contendo um público alvo diferente, seu carisma pode ser transmitido para públicos de todas as idades. Logo, a ideia é demonstrar que a animação infantil consegue cativar o público mais velho com seu enredo, enquanto que a animação voltada para o público jovem adulto consegue abordar temáticas profundas sem ter a necessidade de utilizar jargões como palavrões, em uma tentativa de manter a atenção.

3.1 *Backyardgans*

[22] Artigo informacional publicado em 3 de junho de 2016, no site Tendências Digitais. Disponível em: https://medium.com/tend%C3%AAncias-digitais/novo-p%C3%BAblico-alvode-anima%C3%A7%C3%B5es-jovens-adultos-403e8365ade0. Acesso em 27 abr. 2021.

[23] Animação caracterizada por ter seus elementos contidos em um espaço bidimensional, ou seja elementos que só apresentam altura e largura.

[24] Animação caracterizada por ter seus elementos contidos em um espaço tridimensional, ou seja seus elementos apresentam altura, largura e profundidade.

[25] Artigo publicado em 16 de fevereiro de 2017. Disponível em https://medium.com/@Fellas/cad%C3%AA-as-anima%C3%A7%C3%B5es-em-2d94020ce2a700. Acesso em 27 abr. 2021.

Lançado para o público em 2004[26], *Backyardgans* é um seriado animado voltado para as crianças, que conta a história de cinco amigos animais (que são vizinhos), que passam seus dias em aventuras imaginárias no quintal de suas casas. Com cantorias e danças, acompanhamos os cinco amigos por aventuras maravilhosas e inéditas por diferentes lugares.

Apresentando um conteúdo simples e cativante, a animação introduz aos telespectadores a força que a imaginação das crianças possui, uma vez que ao longo dos episódios vemos os personagens principais, que inicialmente estavam apenas brincando no quintal de casa, se transportarem para lugares incríveis e inimagináveis. Porém, a magia se desfaz no final de cada episódio, visto que os personagens puxam os espectadores de volta para realidade, utilizando uma simples frase "hora do lanche", assim demonstrando que toda a aventura que foi presenciada tratava-se apenas de uma brincadeira de faz conta.

Fazendo uso de animais como seus personagens principais, *Backyardgans* utiliza-se do antropomorfismo (assunto já mencionado nesse artigo), não só para atrair a atenção das crianças, mas também com o intuito de transmitir afinidade: "Crianças, quanto mais novas, têm um forte senso de identificação com animais, sendo mais fácil projetar seus sentimentos neles, portanto, quando veem um animal, podem não ver outro ser, mas a si mesmas e as suas relações pessoais." (VIZACHRI, 2017, p. 142). Argumentação essa, que possui coerência, visto que ao longo do seriado, além de vermos a dinâmica de amizade dos personagens, percebemos também que cada um deles faz menção a um estilo de criança, sendo o pinguim Pablo a criança agitada, o canguru Austin o menino tímido, Tasha, o hipopótamo, é a menina mimada, Tyrone, o alce é a criança mais madura e Uniqua a criança esperta.

A animação demonstra de forma bem óbvia, que seu objetivo é cativar especificamente as crianças, uma vez que faz uso de recursos bem característicos de conteúdos infantis como artifícios. Os episódios apresentam sempre o mesmo padrão, nos quais os personagens aparecem brincando de alguma coisa, olham para câmera para se apresentarem (quebrando a quarta parede[27]) como se nós ainda não os conhecêssemos, após isso eles cantam sobre o assunto ou aventura que trata-se o tema daquele capítulo, no qual às vezes apresenta uma moral da história e um ensinamento. A série no geral é marcada pela interatividade com quem

[26] Informação retirada da plataforma Netflix.

[27] Parede imaginária (podendo essa ser o palco do teatro ou a tela do cinema ou da TV) que divide o espectador dos personagens da obra. Quando a parede é quebrada, o espectador deixa de ser passivo na encenação da obra fictícia.

a está assistindo. O modo que a animação tem de entrar em contato com as crianças alia-se bastante aos pontos levantados por Di Leo em seu livro "A Interação do Desenho Infantil", no qual o autor fala da questão de juntar diferentes tipos de artes para cultivar e elevar o apelo dentro das pessoas (DI LEO, 1985, p.196). Além disso, o autor em seus argumentos justifica o porquê da presença das músicas nas obras infantis: "[...] a música é fortemente imbuída de sentimentos. Seu apelo e seu efeito são essencialmente emocionais. Nas crianças, as emoções dominam o ainda não desenvolvido intelecto. Os sentimentos são melhores e mais altamente desenvolvidos na criança [...]" (DI LEO, 1985, p.197).

Realizado por meio de CGI[28], o desenho animado utiliza-se de uma boa direção de arte para a formulação principalmente do vestuário dos personagens (ao longo de um episódio vemos os personagens apresentarem dois tipos de figurinos, o do momento da realidade e o do momento da fantasia). Além do mais, percebe-se o trabalho que os animadores tiveram na composição do ambiente, visto que se nota muitas cenas bem compostas com os pontos de iluminação, com suas sombras e até mesmo reflexos. Sendo válido mencionar também, que por conta do seriado envolver dança, com o intuito de ser fiel aos movimentos humanos, a animação utilizou-se de gravações de dançarinos para que a coreografia fosse a mais crível possível[29]. "O caminho para tornar a animação convincente é fazer ajustes na informação colhida pela captura de movimentos [...]" (WIILIAMS, 2016, p. 375). Dessa forma, pode-se perceber que *Backyardgans* (como muitas outras animações hoje em dia), diverge dos padrões estabelecidos nos anos 1950 (como já foi visto nesse artigo) que taxavam animação como um conteúdo limitado, com pouca qualidade técnica.

No entanto, é importante dizer que mesmo que a obra seja feita através de softwares voltados para a técnica da animação, o desenho faz sim uso de recursos para evitar animar movimentações mais complexos (no episódio 15 da 1ª temporada, há uma cena em que alguns personagens vão até o carro, para entrar no veículo, porém eles não mostram todos entrando no carro, eles cortam para outro momento em que todos já estão no carro), apresenta alguns erros de continuidade e demonstra uma movimentação de personagens mais enrijecida em alguns episódios iniciais. Fato esse que converge com os argumentos apresentados por Francisco Filho (ao citar Carlos Alberto Miranda), que animações voltadas para a televisão

[28] Imagens geradas por computador.
[29] Vídeo *behind the scenes* publicado em 4 de janeiro de 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=oVhvbNw0nbU&ab_channel=KelsMath. Acesso em: 14 maio. 2021

acabam possuindo uma limitação maior, devido a rapidez de produção requerida (MIRANDA, 1971 p.99 apud FILHO, 2015, p.114).

Além disso, é importante ressaltar que mesmo tendo uma formatação de desenho animado cujo público alvo são as crianças e apresentando uma animação mais limitada em alguns momentos, *Backyardgans* consegue sim chamar a atenção de um público mais velho (como os adultos por exemplo), uma vez que o seriado consegue transmitir para as pessoas com mais maturidade uma espécie de saudosismo e nostalgia da infância de modo geral, visto que o desenho trabalha muito com a ideia de crianças brincando do lado de fora de suas casas com seus amigos, e imaginando um mundo completamente diferente que possa se encaixar em suas aventuras. Dessa forma, esse desenho animado cativa principalmente pelo fato de que para olhos mais atentos é tudo um grande faz de conta.

3.2 *Bojack Horseman*

Lançada em 2014 e finalizada em 2020[30], a animação *Bojack Horseman* conta a história de um cavalo, ex-estrela de um famoso *sitcom*[31] dos anos 90, que vem de alguma forma buscando voltar para os holofotes da Hollywood contemporânea. Acompanhamos por 6 temporadas os desenlaces e tentativas do personagem principal, *Bojack*, em busca de seu próprio caminho. Fazendo uso de humor satírico, o seriado animado aborda questões fortes e presentes da atualidade (como por exemplo relacionamentos tóxicos, abuso de substâncias, etc) com o objetivo de trazer à tona, de uma forma inteligente e bem trabalhada, a reflexão das condições humanas.

Ao apegar-se a uma vertente mais realista, a série busca conversar com um público acima dos 16 anos, não só por conter diálogos pesados ou abordagens diretas a drogas, mas também pelo fato de propor uma observação comportamental, tanto do personagem principal quanto dos outros personagens que o rodeiam. Sendo importante destacar, que a animação traz à tona também questões como aborto e depressão, tornando-se evidente a tentativa do desenho animado de explorar assuntos polêmicos e não resolvidos em nossas realidades, fato que converge com os argumentos de Tânia Regina Vizachri, quando esta apresenta em seu

[30] Informação retirada da plataforma Netflix.
[31] Séries de comédia realizadas em auditório, produzidas para a televisão que contam histórias a respeito do cotidiano

artigo, que animações que utilizam animais como personagens principais buscam muitas vezes resolver problemas que a própria sociedade ainda não conseguiu resolver.

> Tais animações tornaram-se parte importante de nossa produção e consumo narrativo na cultura. Elas não só representam dilemas éticos, como também apresentam soluções para tais problemas, mesmo que seja apenas no imaginário. Elas carregam uma função mítica, ou seja, são uma tentativa de encontrar uma solução, mesmo que imaginária, para uma questão que está longe de ser resolvida em nossa realidade [...] (VIZACHRI, 2017, p.127)

Além disso, a animação chama a atenção por nos introduzir *Bojack* como um personagem que demonstra muitos defeitos e uma personalidade complexa de se entender, uma vez que, mesmo que o protagonista apresente querer muito voltar aos holofotes para mostrar seu real talento para as pessoas, quando ele consegue a chance de fazê-lo, inconscientemente acaba estragando a oportunidade, como uma forma de se auto sabotar. Destacando também, que através de um humor satírico a animação utiliza muitas formas de fazer críticas políticas e sociais, como nos é introduzido no episódio 6 da 1ª temporada por exemplo, no qual *Bojack* em vez de ajudar uma antiga amiga (que também é do mundo do entretenimento) que tem problemas com drogas a se recuperar, acaba por entrar na onda dela e se drogando também, algo que o próprio personagem indaga quando é questionado sobre o porquê de estar fazendo isso: “Somos um produto do nosso ambiente”. Sendo válido ressaltar, que quando vemos um dos personagens dizer “[...] você ficou famoso para se manter entretido e não ter que ficar sozinho com sigo mesmo [...]” (1ª temporada, episódio 12), torna-se mais compreensível os argumentos de Lisa Hanawalt, Mike Hollingsworth e Adam Partnon (equipe criativa da série), quando estes falam que o interessante do programa é que nem sempre ele é engraçado, que muitas vezes há momentos tristes nos quais podemos nos identificar e que esses sim são os melhores momentos da série[32].

Fazendo uso de animação 2D digital, a série sustenta-se em dar características humanas aos animais que nelas estão inseridos (antropomorfismo), mas diferente de outras animações que só introduzem animais no seu mundo, *Bojack Horseman* apresenta ao telespectador um universo onde animais e humanos convivem de igual para igual: “Curioso é observarmos que raras são as animações que não utilizam animais como personagens principais em interação

[32] Vídeo de entrevista com a equipe criativa de *Bojack Horseman*, publicado em 24 de março de 2015. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=0KofIRvAr0M&ab_channel=Jazza. Acesso em 22 maio.2021

com humanos ou que substituem completamente os próprios humanos." (VIZACHRI, 2017, p. 126).

A animação faz uso de cores bem vívidas, não apenas para ressaltar nos olhos de quem a está assistindo, como também para traçar um paralelo com a década de 1990, na qual as cores dos vestuários eram mais chamativas, de forma a tentar puxar o espectador de volta para a época em que *Bojack* era uma estrela de televisão. Em relação aos traços, o desenho possui características simples e faz uso de recursos práticos para facilitar seu desenvolvimento como o uso de pausas, por exemplo quando um personagem não está mexendo seu corpo mas ainda o vemos piscar (WILLIAMS, 2016, p.368), porém, mesmo com movimentações não muito criativas, elas são bem fluidas (como a movimentação dos ombros e de outras partes do corpo dos personagens) de forma a não causar estranheza: "Você quer realismo o bastante para ser convincente, mas não a ponto de se perguntar: por que não tirar uma foto?" (WILLIAMS, 2016, p.376). Além disso, é notável a tentativa dos desenhistas de tentar tornar o simples algo bem elaborado, como por exemplo o uso de reflexos e sombras para compor as cenas.

Portanto, percebemos a narrativa como um dos pontos mais fortes da série, sendo a capacidade de experimentar diferentes formas de abordar assuntos sensíveis para a sociedade, uma das principais qualidades que o desenho apresenta. Circunstância essa, que demonstra o quanto a animação nos tempos de hoje desenvolveu sua história, uma vez que consegue ultrapassar a barreira de comédias pastelões, introduzindo o sarcasmo e a ironia como subterfúgios para utilizar-se de piadas para fazer críticas a sociedade e seus defeitos. Fato esse que justifica o porquê o público mais velho consegue ser atraído pelo cinema de animação hoje em dia com mais facilidade.

4.Considerações Finais

A animação é uma arte que possui diferentes técnicas e formas de realização, que provoca encanto em diversos públicos, principalmente pelo fato dos animadores se esforçarem ao seu máximo para realizarem não uma cópia, mas sim uma caricatura da vida, trazendo apelo para os personagens (WILLIAMS, 2016, p.370). Pois o animador busca colocar suas emoções nos protagonistas, de forma que diversos públicos consigam produzir o pensamento "esse poderia ser eu".

> [...] se o animador não consegue incorporar, acreditar e envolver-se emocionalmente com sua criação e com o tema, então, o público também não se envolverá, e os personagens se tornarão pouco convincentes [...] cinema de animação está diretamente ligado com a capacidade que o animador deve ter no sentido de promover empatia do personagem com o público [...] (FILHO, 2015, p.153)

Dessa forma, animações atualmente não são um sinônimo[33] de infantil, mas sim de uma arte em movimento que diferente de antigamente (em que só era utilizada como recurso para prender a atenção de um público específico), hoje em dia é utilizado para contar diferentes histórias, tendo elas contextos mais profundos e se distinguindo em diferentes gêneros.

Referências

BRANCO, Ana Paula; BRANDÃO, Marcelo; COELHO, José; MENDONZA, Otavio; SILVA, Bruna; VIANA, Aline; XIMENES, Roberta. **Classificação Indicativa**: Informação e Liberdade de Escolha. Brasília: Artecor Gráfica e Editora, 2009.

DAVIS, Claudia; FIORE, Wagner Rocha; RAPPAPORT, Clara Regina. **Psicologia do Desenvolvimento** – A Idade Pré-Escolar. Vol.3. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária Ltda., 1981.

DENIS, Sébastien. **O Cinema de Animação**. Lisboa: Edições, Textos & Grafia, Lda., 2010.

DI LEO, Joseph. **A Interpretação do Desenho Infantil**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

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

FILHO, Francisco Carneiro da Silva. ***Acting* do Personagem Animado**: Evolução, Singularidade e Planejamento. Campinas: UNICAMP - Instituto das Artes, 2015.

GOMES, Maria Cláudia Bolshaw: **Animação**: Uma Linguagem com Vocação Inclusiva. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2015.

JÚNIOR, Lindolfo de Oliveira Rabelo; OLIVEIRA, Mariany Santos, RIBEIRO, Rosângela de Meneses Melo. **A Importância do Desenho na Educação Infantil**: Uma Atividade Dotada de Várias Significações. Aracaju: FSL, 2016.

JUNIOR, Marcos. **Apogeu da Animação 3D**. Bauru: UNESP, 2007.

[33] Um termo que pode ser substituído por outro, devido às suas características semelhantes.

KILEY, Dan. **Síndrome de Peter Pan**. São Paulo: Comp. Melhoramentos de São Paulo, Indústrias de Papel, 1987.

MAGALHÃES, Marcos. **Animação Espontânea**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2004.

VIZACHRI, Tânia Regina. **Filmes Populares de Animação e as Narrativas sobre Humanos e Outros Animais**. Revista Diversitas, 2017.

WILLIAMS, Richard. **Manual de Animação**. São Paulo: Senac, 2016.