

Revista

ESCALETA

v.3, n.3, jan/dez. 2023



CINE PAISSANDU
CINE PAISSANDU
HISTORIAS DE UMA GERACAO

praia,
passeat
Pa

produção CHRISTIAN JAFAS produtor executivo EDUARDO CALVET
diretor de arte RODRIGO BOECKER fotografia BERNARDO RICHTER montagem GIOVANNA C
correção de cor GUSTAVO NASR música original e sound design RODRIGO BOECKER
assistente de produção RODRIGO REVELLES assistente de produção RODRIGO REVELLES
assistente de câmera THIAGO RODRIGUES assistente de edição CHRISTIANI BU
projeto gráfico MÁRCIO SAL divulgação e redes sociais DANIELA MUZI pós-produção
roteiro e direção CHRISTIAN JAFAS



Sumário

Editorial	iii
Wes Anderson e os desafios visuais para a autoralidade no cinema de comédia , por Igor Teixeira Soares Marinho	1
Entre isolamento e humor: a fotografia de Bo Burnham: Inside (2021) como operador de humor e expressão da saúde mental do artista , por Maria Fernanda Santos Teixeira.....	17
A relação entre a montagem e a trilha sonora no filme “Baby Driver” (2017) , por Luiz Filipe Faria Paes.....	33
Relações entre nostalgia digital e analógica nos jogos de terror contemporâneos: o caso de Murder House (2020) , por Pedro Azevedo Raia de Siqueira.....	54
A semiótica do feminino no cinema de terror: Uma análise da construção da personagem monstruosa com base nos filmes Carrie (1976) e Garota Infernal (2009) , por Rachel Anne Barbosa.....	69
Os planos e a tristeza: uma análise sobre os efeitos dos planos longos na representação da melancolia e da tristeza no filme um Elefante Sentado Quietamente , por Gabriel Saraiva	79
“Ervas flutuantes”, tempo e diferença: Uma abordagem de Ozu por Deleuze , por Felipe Vellasco Considera.....	91
Cinema de animação: a cinematografia de “Gato de Botas 2: O Último Pedido” para além do público infantil , por Vitória Piazzarollo	108
Chicago: a sedução irreverente do jazz e do crime, dos palcos à tela , por Giovanna Gabriel	124
Direção de arte e sensibilidade: os objetos de cena em “Marte Um” , por Marina Schlotmann Bessa.....	137

Expediente

Capa: Arte do StudioD ESPM Rio sobre fotografia de Bruno Vasconcellos para a Mostra Enquanto Há Tempo (realizada em 21 de novembro de 2023).

Revisão e 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

É com imensa satisfação que publicamos a terceira edição da Revista Escaleta, apresentando dez artigos de conclusão de curso escritos entre 2022 e 2023 por estudantes de Cinema e Audiovisual da ESPM Rio. Este número vem confirmar mais uma etapa do desenvolvimento da Revista Escaleta como um periódico focado em dar visibilidade ao esforço intelectual e acadêmico de jovens profissionais do cinema e audiovisual.

Os textos desta edição se debruçam sobre temas variados da linguagem, formas narrativas e experiências estéticas cinematográficas, passando pela abordagem de questões de ordens tecnológicas, industriais e teóricas de nossa rica área. São artigos que refletem a excelência do corpo discente do curso de Cinema e Audiovisual da ESPM Rio: pessoas que, ao se graduarem a cada semestre, deixam como legado a produção de conhecimento científico acerca de aspectos que perpassam suas formações transformadoras.

Desejamos a todas e a todos uma ótima leitura!

Equipe editorial da Revista Escaleta

WES ANDERSON E OS DESAFIOS VISUAIS PARA A AUTORALIDADE NO CINEMA DE COMÉDIA

Igor Teixeira Soares Marinho¹

igortsmarinho@gmail.com

Resumo

É convencionalizado que comédias possuem uma gramática própria. Uma forma de fazer cinema que enfrenta estigmas pejorativos e simplificadores. Entretanto, mesmo operando nesses formalismos supostamente limitantes, alguns cineastas fazem comédias criativas com assinaturas únicas, como o diretor norte-americano Wes Anderson. Analisarei como seu filme “O Grande Hotel Budapeste” (2014) segue a cartilha visual para uma comédia funcionar de forma criativa, de modo a imprimir seu estilo num gênero tão limitante. Essa reflexão é feita a partir do estudo da composição e blocagem de planos, ou seja, escolhendo o que estará em plano e como.

Palavras-chave:

Comédia; Direção; Composição; Blocagem; Assinatura; Wes Anderson.

1

1. Introdução

Embora haja um debate entre realizadores e estudiosos sobre os limites e definições do gênero, desde os filmes silenciosos de Chaplin, Keaton e Lloyd, é reconhecido que as comédias hollywoodianas possuem uma gramática própria, embora algumas cinematografias de outros países partilhem desses códigos. Sobre as comédias norte-americanas, Fabrice Revault postulou que “não demandam apenas uma imagem com muita clareza [...], elas também demandam, por outro lado, uma suavidade das imagens”. Gramática essa que enfrenta estigmas pejorativos e simplificadores. Entretanto, mesmo operando nesses formalismos supostamente limitantes para a inovação, alguns cineastas hollywoodianos fazem comédias com assinaturas singulares, como Wes Anderson. Analisarei em seu filme *O Grande Hotel Budapeste* (2014), verificando se ele segue o que proponho chamar

¹ Trabalho orientado por: Antoine Nicolas Gonod D'Artemare (antoine.dartemare@espm.br)

de uma cartilha visual² para comédias, e, caso sim, como ele usa ela de forma criativa, de modo a imprimir seu estilo num gênero limitante.

Essa reflexão é feita a partir do estudo da composição e blocagem de planos, ou seja, escolhendo o que estará em plano e como. A composição foi definida por Joseph Mascelli, em seu livro “Os Cinco C’s da Cinematografia”, como sendo “o arranjo de elementos pictóricos para formar um todo unificado e harmonioso” (2010, p. 197). E a blocagem, que segundo o pesquisador de cinema Fábio Rockenbach, “é uma ação que vem do teatro, e trata-se de organizar a movimentação dos atores no espaço que a câmera filma de modo a fazer eles pararem no local e momento certo para a câmera”.

Nosso objeto, *O Grande Hotel Budapeste*, é o oitavo longa-metragem da filmografia do celebrado diretor independente Wes Anderson, e seu mais bem-sucedido comercialmente. Segundo David Bordwell, foi o filme que “apresentou a um público mais amplo a sensibilidade idiossincrática do diretor” (Bordwell, 2015, p.237). O longa segue quatro linhas do tempo: uma garota que lê um livro no túmulo do seu escritor; esse escritor na velhice falando sobre o livro; ele mais jovem escutando uma história sobre um lobby boy; esse lobby boy conhecendo um homem que dirige um hotel. Hotel esse que dá nome à história, ao livro e ao filme, conectando essa “cebola narrativa”.

Para essa análise, terei uma posição ambígua para com o gênero analisado, expondo suas possibilidades de sair da mesmice pressupostas e aplicadas no objeto analisado, mas por vezes criticando o cenário do cinema de comédia ocidental hodierno, que parece ignorá-las. Tentando não deixar as observações sobre o gênero da comédia ofuscarem nosso objeto de estudo, mas trazendo essas observações em cima de *O Grande Hotel Budapeste*, e como seu exemplo oferece possibilidades à toda uma categoria de filmes cômicos. Nosso plano será, de início, estabelecer as linhas gerais da “cartilha visual”³ da comédia, a partir dos atestados de autores e

³ Por cartilha visual, me refiro às convicções, ideias e métodos acerca da realização fílmica de comédias. Pautada pela câmera (estática), luz (suave), angularidade (frontal), e enquadramento (mais abertos). Todas que compõe uma gramática inflexível das comédias ocidentais, que se sustentam nessa simplicidade visual para não prejudicar a entrega das piadas.

realizadores, depois analisar como a composição e a blocagem dos planos de *O Grande Hotel Budapeste* segue ela.

O gênero de comédia é subvalorizado. A despreensão e simplicidade inerentes a ele geram a imagem de ser algo simplório, mas passa despercebido o esforço dedicado a jogar nessas regras. David Bordwell diz: “Menos [diretores] ainda estão dispostos a criar problemas para si próprios adotando um conjunto de ferramentas visuais limitado e a aceitar os desafios criativos que invariavelmente acompanham tal escolha. A maioria dos cineastas hoje são maximalistas ecléticos, e não minimalistas rigorosos. Eles querem fazer mais com mais, e não mais com menos” (Bordwell, 2015, p. 248). Assim, atesto a relevância do meu tema dentro desse contexto, mostrando como um dos diretores mais celebrados da atualidade é, no fundo, um diretor de comédia. Provando e analisando a potência e a gramática audiovisual desse gênero.

Meu método propõe fazer uma análise fílmica, a qual implica duas etapas: decompor, ou seja, descrever, e então estabelecer e compreender as relações entre esses elementos decompostos, ou seja, interpretar. (Aumont, 1988) Dito isso, foi criada uma tabela que busca validar *O Grande Hotel Budapeste* dentro dos formalismos técnicos do gênero comédia, tomando como objeto de estudo três cenas de cada segmento narrativo do filme (A garota no presente lendo o livro; O autor do livro no passado em visita ao decadente Budapeste; O passado glorioso do Grande Budapeste com M. Gustave e Zero). Será realizada decupagem quadro a quadro, analisando-os em cinco aspectos: tipo de enquadramento; iluminação; movimento da câmera; composição; e descrição da blocagem dos atores.

E ao fim é feita uma análise baseada nos postulados do diretor Woody Allen e de Fabrice Revault, que fornecem três elementos primários à comédia cinematográfica: Planos mais abertos (que considerei como planos médios em diante); Câmera estática e Luz suave (sem contrastes). E a partir disso, como se dá o impacto da composição e da blocagem. Com objetivo final de validar a assunção de que Anderson utiliza da composição e blocagem para driblar a gramática do gênero e construir um estilo único.

Justifico como método mais adequado por buscar aqui iluminar a questão de como um diretor em questão subverte as convenções do gênero, e para tal, primeiro

precisaria comprovar que ele segue essas convenções, e então verificar se os fatores que creio serem diferenciais se comprovam nesse papel.

2. Como as comédias funcionam?

Sobre o funcionamento da comédia, ela opera sob uma lógica de criação de tensão, e quebra. Os termos anglófonos estabelecidos para isso são o *setup* e *punchline*. Judd Apatow em seu Masterclass exemplifica que, numa piada, o *setup* é o momento normal, a parte ordinária da piada, e o *punchline* é o momento anormal, a quebra do status quo (“Judd Apatow Teaches Comedy”, 2018). Vejamos como, com o exemplo do filme *Ligeiramente Grávidos*, de Apatow:



Foto 1: “Ligeiramente Grávidos” (2007)

Na cena, o protagonista está tomando café com a família da sua namorada grávida. Ele anuncia sua gravidez, e uma das crianças à mesa pergunta de onde vêm os bebês. Sua mãe pergunta de onde ela acha que eles vêm. A criança responde:

“Eu acho que uma cegonha aparece, e... joga o bebê num buraco na sua cabeça. E tem sangue por todo lado saindo da sua cabeça. E aí você aperta seu umbigo, e sua bunda cai. E aí você tem que segurar sua bunda, e você tem que cavar, e você vai achar um bebê.”

É feita a construção de um momento ordinário, com a expectativa de uma criança contando a clássica história da cegonha que traz os bebês, até que há uma quebra da situação normal, com o início de uma versão muito macabra para uma criança dessa história. Fato que destoa e quebra toda construção estabelecida.

Ademais, outra característica inerente à comédia é a simplicidade. Para o diretor norte-americano Woody Allen: “Tudo fica sujeito à premissa cômica. É preciso simplificar bastante na comédia, tudo se torna um veículo para dar

passagem à boa frase cômica.” (Lax, 2009, p. 321). Porém, esse caráter simplificado não deve ser confundido com simplório, apesar de muitas vezes ser o caso. E nessa linha, pensando sobre as comédias hollywoodianas e brasileiras, a imensa maioria parece ser feita na filosofia simplória do “não erre tudo”. Ou seja, realizando da forma mais básica para não prejudicar as atuações, filmando planos e contraplanos convencionais dos atores lendo falas ou improvisando, e cortando entre eles de forma pouco cadenciada. Mark Schwartzbard, diretor de fotografia da premiada série de comédia *Master of None* (2015-2023), julga que “o estilo de muitas comédias atuais é cortar exageradamente” (Matsumoto, 2015). Prática que, a meu ver, desperdiça o maior trunfo que o ambiente fílmico fornece à comédia, que é, de acordo com Andrew Horton em seu livro *Comedy Cinema Theory*, o “poder de destruir e manipular tempo e espaço para seus próprios propósitos. [...] O que cria oportunidades infinitas para o gênero” (Horton, 1991, p. 19).

Exemplo do uso para fins cômicos desse caráter espaço-temporal é a cena do testamento de Madame D. em *Grande Hotel Budapeste*. Ao revelarem que o inestimável quadro “Garoto com a Maçã” foi deixado para M. Gustave, Dmitri (filho de Madame D.) vai até ele, acusando-o de ter manipulado sua falecida mãe. Então, faz ofensas à Gustave, dizendo que ele manipula e ataca idosos frágeis e doentes, e complementa com “e provavelmente transa com elas também”. Assim, M. Gustave responde: “Vou para a cama com todas as minhas amigas”. O que dá início a uma sequência de socos. Gustave toma um soco de Dmitri, que toma um soco de Zero, que toma um soco de Jopling. O efeito cômico não é provocado apenas pela ação sucessiva de socos com os mesmos ritmos, mas também pelos enquadramentos “over the shoulder”, com composição idêntica, exceto pela inversão da posição dos personagens no quadro. E pelo fato de não fazer sentido real algum, já que, por exemplo, quando enquadrado de forma mais aberta, vemos que Zero está a uma distância considerável de Dmitri, e jamais conseguiria alcançá-lo com seu soco, e o mesmo para Jopling com Zero. Algo que deixa uma sensação fantasiosa, que ludicamente é avessa às leis da física. Dessa forma, Anderson manipula a dimensão espaço-temporal para criar humor.

Os pesquisadores Peter Lehman e Noel Carroll propõem que a comédia pode ser decomposta em duas unidades mínimas: a piada, no campo verbal, e a gag, no

campo visual (Horton, 1991, p. 5). Unidades essas que podem até vir a se misturarem em certos contextos, sendo até denominadas “gêmeas” no livro. Mas foquemos na gag, por seu caráter mais complexo que utiliza dos vários recursos cinematográficos, para além dos diálogos.

A busca por um visual que não seja escravo da dimensão textual parece escasso na comédia moderna, mas nem sempre foi assim. No documentário *Buster Keaton: A Hard Act To Follow* (1987), o ícone do cinema silencioso revela um pouco do seu processo: “Nós iríamos eliminar as cartelas de texto o mais rápido possível se pudéssemos contar aquilo através de ação”. O humor advém do ritmo que uma personagem levanta o braço, da forma específica que ela pula um muro, ou o barulho feito ao apertar um botão. Esse tipo de comédia utiliza da totalidade das ferramentas da linguagem: a câmera, a edição, os sons, os figurinos e um cenário. Tudo pode veicular humor. Uma forma de humor repleta de complexidade, e que mesmo assim é tida como meramente boba. Mas por quê?

Mesmo com tantos exemplos da potência da comédia, o gênero é subjugado. Andrew Horton se dedica a pensar o porquê da escassez de estudos minuciosos sobre o gênero. “A comédia é prazerosa”, ele diz, o que justifica muitos evitarem um olhar mais atencioso que possa “revelar um subtexto muito mais sombrio” (Horton, 1991, p. 2). Dada sua despreensão e casualidade, há uma concepção do seu lugar menor na hierarquia em relação a filmes mais sérios. “Quando comédias funcionam, elas parecem feitas sem esforço” (Apatow, 2016, p. 337). Por outro lado, o crítico André Bazin pensa diferente, escrevendo em *The Cinema of Cruelty* que, para ele, “a comédia é o gênero mais sério de Hollywood, porque ela reflete, através da forma cômica, as crenças morais e sociais mais profundas da vida americana” (2013, p. 35). E muitos cineastas “sérios” celebrados na indústria estão diretamente conectados ao gênero da comédia. Woody Allen, Billy Wilder, Wes Anderson, Jacques Tati e os Irmãos Coen são alguns desses nomes. O próprio Allen reitera as limitações da comédia:

Se você move demais a câmera, se você faz um plano muito fechado, você corre o risco de passar ao largo do efeito. A comédia exige a realidade. O ideal é um quadro bem amplo e estático, como os de Chaplin ou Buster Keaton, nos quais se vê claramente o que o ator faz

e se corta minimamente para não correr o risco de quebrar o ritmo. (Allen e Tirard, 2002, p. 87)

Outro postulado que reforça essas convenções é do teórico do cinema Fabrice Revault em “A Luz no Cinema”, onde diz que “as comédias hollywoodianas [...] não demandam apenas uma imagem com muita clareza [...], elas também demandam, por outro lado, uma suavidade das imagens”. (Revault, 1991, p 363). E justifica essa estética, atestando que “contribui para o confortável modo de vida americano que se quer proporcionar na tela”. Postulado esse que considero reduutivo e dotado de pensamento ideológico, mas para mim é possível conectá-lo à ideia supracitada de Horton, que categoriza a comédia como “prazerosa”, e debater que a estética confortável das comédias seja produto da própria experiência confortável atrelada ao gênero.

Com isso, é estabelecida essa cartilha de convenções, seguida também pelos outros cineastas citados. E o que cabe pensar é: como *O Grande Hotel Budapeste* produz um estilo tão distinto seguindo os mesmos formalismos sem cair na mesmice?

7

3. A composição e blocagem de planos

Como dito acima, o cinema de comédia é repleto de gramáticas visuais estabelecidas há um século, estas referem ao gênero uma simplicidade cinematográfica necessária para a entrega das piadas. O que me interessa é como Wes Anderson, celebrado cineasta do gênero, consegue navegar nessas gramáticas, de forma a ainda obter uma estética singular, a partir do olhar da sua fotografia. Pensando, mais especificamente: Como a composição e blocagem de planos destacam *O Grande Hotel Budapeste* dentro do gênero comédia?

Para análise da composição, cabe dizer que o estilo distinto de Anderson reside no uso de uma composição planimétrica nos seus filmes. Isso é, uma composição que organiza as personagens, objetos e cenários ocupando espaços bem definidos dentro do plano, sempre perpendiculares à câmera (Bordwell, 2007). O que achata a imagem e dá a impressão de um mundo em duas dimensões. Retomando o conceito de Bordwell, a crítica de cinema Devika Girish definiu:

Na cartografia, o termo (planimétrico) se refere ao mapa que não possui relevo – os objetos são representados como se vistos de cima, achatados em figuras em um plano liso e suave. No cinema, uma composição planimétrica é um plano que [...] a câmera está perpendicular ao fundo; o foco está raso, para obscurecer a profundidade; e nosso olhar encontra o sujeito de frente. Não há ângulos nem nada oblíquo, somente confrontações diretas. (GIRISH, 2022)

E o teórico do cinema David Bordwell estudou esse tipo de composição em seu artigo “Shot Consciousness”, atestando como sua popularização se deu na década de 60, com os filmes de Godard, e a pensando como:

A câmera está perpendicular a uma superfície de fundo, normalmente uma parede. Os personagens estão postados através do quadro como roupas em um varal. Às vezes, eles estão nos encarando, então a imagem parece com pessoas em uma revista policial. Às vezes as figuras estão de perfil, geralmente porque estão conversando, mas, da mesma forma, podem falar enquanto olham para a frente. Ou as tomadas são registradas bem de perto, ou os personagens são diminuídos pelos entornos. Nos dois casos, esse tipo de enquadramento evita alinhá-los em diagonais regressivas. Quando há um ponto de fuga, ele tende a estar no centro. Se os personagens estão compostos em profundidade, eles tendem a ocupar linha paralelas. (BORDWELL, 2007)

8

Para além, Bordwell pensou em como esse estilo de enquadrar encaixa no estilo de comédia de Wes Anderson, afirmando que “um ângulo perpendicular rígido pode entregar ação com uma geometria absurda e um humor sutil”, e que são “possibilidades cômicas que [Buster] Keaton reconheceu em filmes como *Neighbours* e *The General*” (Bordwell, 2015, p. 240).

Apesar da relevância da composição, há outro elemento no campo fotográfico a ser analisado: a blocagem. Para Joseph Mascelli, “boas cenas cinematográficas são o resultado de composições planejadas e movimentos significativos dos atores e/ou da câmera.” (Mascelli, 2010, p. 198) Estabelecendo visualmente as relações entre os atores, através da forma como eles se movem, para onde olham, que gestos fazem... Adicionando camadas que darão uma dimensão mais robusta às personagens, o que afirma Bordwell ao dizer: “A cada instante, na maior parte do cinema narrativo, a encenação cinematográfica entrega o campo dramático à nossa atenção, esculpindo-

o para um efeito informativo, expressivo e, às vezes, simplesmente pictórico. Não percebemos, mas isso nos afeta” (Bordwell, 2005, p. 8)

À minha análise, Anderson usa essa coreografia do movimento aliada à composição para criar humor. Como a cena de *O Grande Hotel Budapeste* (2014) em que M. Gustave recebe uma voz de prisão, e sai correndo enquanto a câmera continua estática. A cena é filmada com um único enquadramento. O que requer que tudo seja contado através da posição dos atores dentro do cenário, e sua movimentação. Abaixo, farei sua análise cênica, dada sua relevância para demonstrar a temática aplicada do meu trabalho.



Foto 2: M. Gustave é autuado pelos militares.

Um recurso para navegar na limitação imposta de um enquadramento único é o split screen, que Jacques Aumont definiu como a “divisão da superfície em várias zonas, iguais ou não, cada uma delas ocupada por uma imagem parcial” (Aumont, 1995, p. 20). E Anderson expande as possibilidades desse recurso, seguindo os preceitos do diretor cômico francês, Jacques Tati — inspiração declarada para sua obra — que em *Tempo de Diversão* (1967) provou como “várias cenas justapostas, e como que ‘enquadradas’, se desenrolam simultaneamente dentro de uma mesma imagem” (AUMONT, 1995, p. 20). A ansiedade de Henckel, a curiosidade dos funcionários, e a pretensão de tranquilidade de Gustave. Há muitas cenas dentro desse plano.

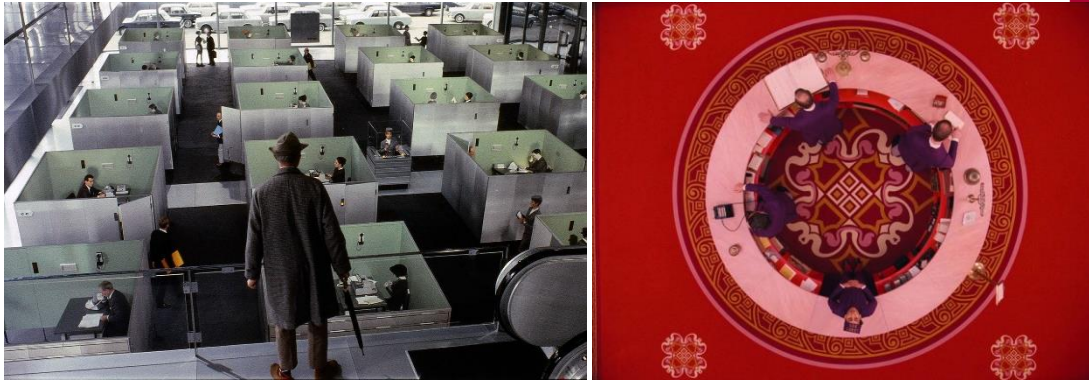


Foto 3: *Tempo de Diversão* (1967) e *O Grande Hotel Budapeste* (2014)

O resumo da ação se resume à M. Gustave vindo do fundo do cenário, ao encontro dos militares que o aguardam (e também da câmera). Ele para em frente aos seus autuadores, e descobre o motivo da visita: está sendo acusado da morte de Madame D. Em resposta, ele vira para Zero (seu Lobby Boy), e calmamente afirma que “sabia que tinha algo estranho”, e explica que não revelaram a causa da morte, porque ela foi assassinada, e acham que ele é o culpado. Uma pausa, e em contraste com a calma demonstrada até então, Gustave sai correndo repentinamente, em direção ao fundo do cenário por onde veio. Os militares se entreolham, e só então saem correndo atrás dele.

Primeiro, a composição. A composição segue a lógica planimétrica já apresentada. Para não me repetir, irei me ater a uma análise do posicionamento dos agentes específicos.



Foto 4

Os oficiais são colocados em primeiro plano, num plano americano. O Oficial Henckel (Edward Norton) está à esquerda com um soldado, à frente dos funcionários do Hotel, e outros soldados à direita. O que cria uma sensação de encurralamento quando M. Gustave chega e fica ao meio. Encurralado em duas formas: pela força militar e pela opinião dos funcionários a seu respeito. É a narrativa contada pela composição, o que Aumont definiu como “uma preocupação com o equilíbrio e a expressividade da composição no quadro que nada fica a dever a da pintura” (Aumont, 1995, p. 19-20).

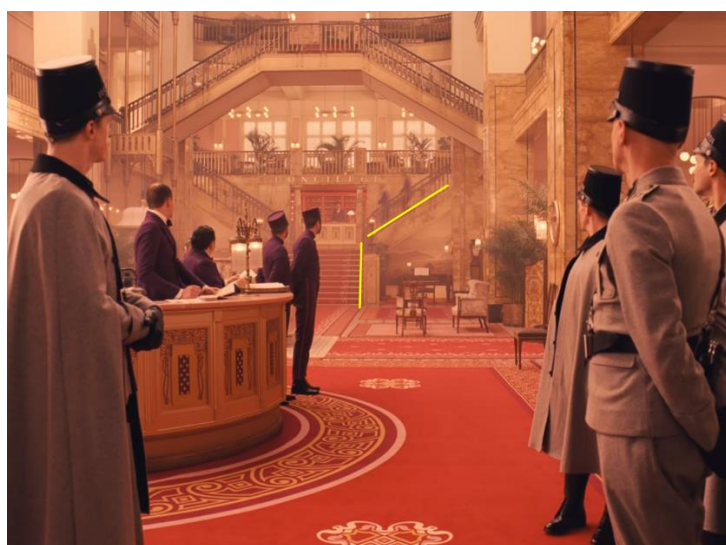


Foto 5

Outro aspecto interessante da composição seria sua geometria. No começo da cena, vemos M. Gustave descendo as escadas e indo ao encontro deles. O que infere uma saída da sua zona de conforto e proteção, para enfrentar um problema real. Quase como um soldado descendo da sua fortaleza. Ele estava num terreno mais alto, seguro, e agora está descendo desprotegido ao encontro do seu destino.

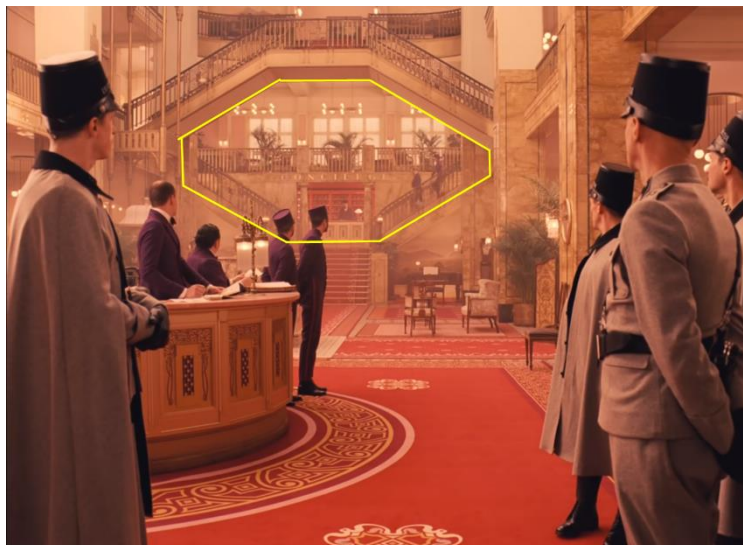


Foto 6

Outro aspecto que reforça essa sensação da saída de uma fortaleza é a geometria octogonal imponente do setor de onde Gustave vem. Mas o humor da cena é quase inteiramente advindo da blocagem. Por se tratar de um plano sequência, a movimentação substitui a montagem no papel de ditar o ritmo. E o ritmo, aspecto substancial da comédia, é a chave para o humor. Como explorou Arthur Koestler, em sua anatomia da criatividade, *O Ato da Criação*, onde analisou a natureza combinatória da comédia, ou seja, como seu funcionamento se dá por uma liberação da tensão emocional gerada no espectador/leitor, através da sobreposição de ideias. Evento que definiu como “bissociação” (2014, p.30). Abaixo um gráfico em que Koestler ilustra sua teoria:

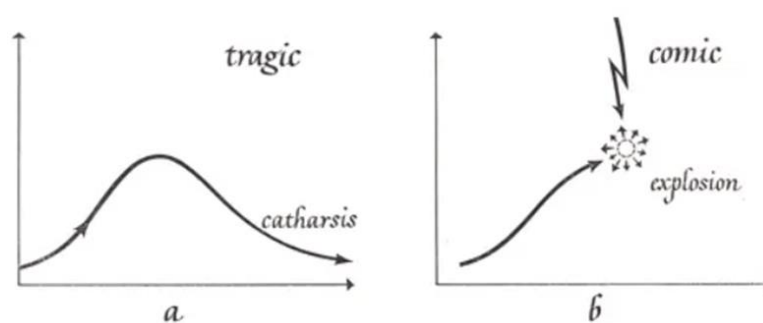


Foto 7

Analisando o gráfico, podemos assumir que a comédia opera em uma construção de tensão emocional, até a sua explosão através da intersecção com uma

lógica conflitante àquela que estava sendo estabelecida. Evento esse que já foi explorado no conceito de setup e punchline exposto por Judd Apatow. Construção essa que se comprova na cena analisada, em que, ao início, vemos Gustave vindo pacientemente do fundo do cenário em direção aos militares. Paciente até demais. Durante 19 segundos acompanhamos essa ação. E ao chegar, tudo é resolvido rapidamente. Em apenas 14 segundos de diálogo, ele é anunciado como culpado da morte de Madame D., reflete sobre a acusação, e inicia sua tentativa de fuga.

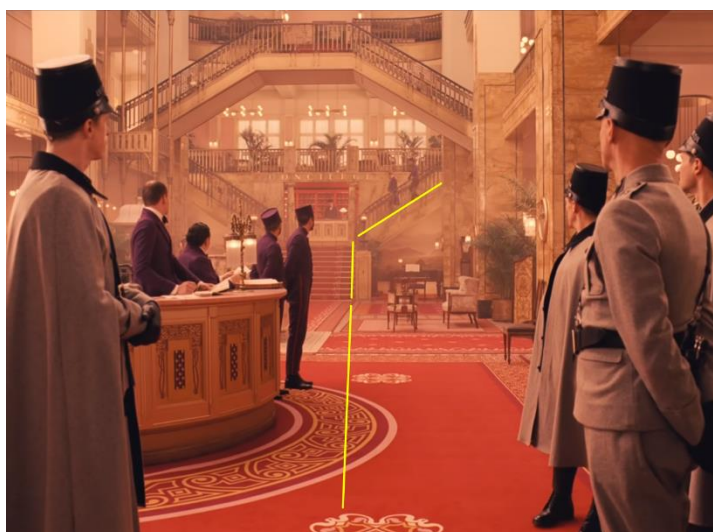


Foto 8

13

Existe uma geometria também nos movimentos. A caminhada de M. Gustave até a câmera é feita sempre perpendicularmente. O que, aliado à sua longa duração, cria uma ação cômica. Construindo uma paciência e tranquilidade que é quebrada, ao fim da cena, com sua fuga.

Para além, a estaticidade dos militares ao longo da cena traz um teor cômico sutil. Em referência à firmeza da instituição a qual servem, estão sempre em posição, movendo apenas a cabeça conforme a chegada de Gustave. Por exceção de Henkel, o que o destaca dos demais como um oficial, mas também uma personagem dotada de muita insegurança. Ao longo da cena, ele vem por trás da câmera, olha para frente, depois para trás, e depois confere a carta que irá ler.

Focando na análise do momento de principal quebra cômica da cena, vamos pensar como através da blocagem é produzido o humor. No seu decorrer, é construído um ritmo de paciência. Na posição estática dos militares e dos

funcionários do hotel, e na demorada caminhada de M. Gustave. Nos diálogos consentidos de Gustave. Aquele momento é tratado como uma mera formalidade. Então, quando Gustave subitamente sai correndo, a quebra é tão efetiva com o restante. Algo tão do nada, que surpreende até os militares, que se entreolham, e levam quase 2 segundos até assentirem em perseguir o fugitivo. E essa corrida constrangedora dura quase 11 segundos em um único plano, o que intensifica seu constrangimento.

Andrew Horton escreveu que “nenhuma trama é inerentemente engraçada. [...] Qualquer trama é potencialmente cômica, melodramática ou trágica, ou talvez os três simultaneamente” (Horton, 1991, p. 1). Ou seja, a comédia está muito mais associada à forma como se quer contar uma história do que à história em si.

E nesse contexto os filmes de Anderson se enquadram bastante. A comédia ali parece funcionar muito mais como o estilo criado para contar e amplificar histórias que, para o crítico de cinema Marcelo Hessel, “partem de um pressuposto de que a inocência não pode ser preservada a não ser modo artificial e autoconsciente” (Hessel, 2021), e não com finalidade de trazer gargalhadas ao público. Jerry Palmer (1987, p. 30) discute isso em seu livro *The Logic of the Absurd*, pontuando que a risada não é garantia de humor, porque pode ser advinda de um alívio perante o perigo ou luto. Shakespeare já havia provado como o alívio cômico é necessário para a tragédia. E como disse Hitchcock, em *Hitchcock-Truffaut*, um bom roteiro tem de ter algum humor. A comédia, porém, consiste em um sistema mais específico.

4. Conclusão

Com minha fonte, analisei cenas chave do filme *O Grande Hotel Budapeste* (2014) mapeando suas aproximações e afastamentos da supracitada gramática visual da comédia. E elucidei que na maior parte das vezes, a cartilha é seguida.

Foram analisados 36 enquadramentos em três cenas. Desses, apenas 2 não se enquadram como planos mais abertos – categorizados aqui como plano médio em diante. Apenas 2 não possuem luz suave. E apenas 11 não detém uma câmera estática. Jacques Aumont defendia que apenas o uso de planos estáticos poderia realçar a importância individual de cada quadro. (Aumont, 1988) Ademais, gostaria

de observar que os movimentos de câmera de Anderson parecem ir contra essa concepção, uma vez que a finalidade da perturbação do estático é apresentar um novo estático. Através de travelings suaves feitos com dolly, ou a transição de um enquadramento para outro através de um whip pan, mesmo quando a câmera se movimenta, ela é altamente controlada.

Outro fato observado é que todos os enquadramentos seguem uma composição planimétrica, que de forma indefectível se relaciona à blocagem. Referente à essa, nota-se que muito do humor da cena surge da especificidade da movimentação dos atores em cena. Como no enquadramento 21 da cena 2 (ver na tabela), em que é feita uma *gag* com o contraste da reação desesperada do saguão do hotel a um hóspede se engasgando e a reação tranquila e apática de uma personagem ao lado. Ou no enquadramento 4 da cena 3, em que a posição estática dos protagonistas perante a chegada de uma presença indesejada na sala cria o humor.

A primeira hipótese é que Wes Anderson ignora os formalismos estabelecidos e faz algo completamente diferente em seu filme, subvertendo as convenções e operando em uma lógica totalmente própria. E a fonte produzida rechaça isso, analisando que as convenções são seguidas na maior parte do longa.

O que sustenta a outra hipótese para o porquê *O Grande Hotel Budapeste* se destacar dentro do gênero comédia: que o filme opera dentro das diretrizes técnicas para a funcionalidade de uma comédia, sempre filmando com uma gramática audiovisual “confortável”, e Anderson usa da composição e blocagem para explorar os limites do gênero, sem ultrapassá-lo.

Referências

- APATOW, Judd. **Sick in the Head**. 1ª edição. Random House, 2016.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **L'Analyse des Films**. 2ª edição. Armand Colin, 1988.
- BAZIN, André. **The Cinema of Cruelty**. Tradução de Sabine D'Estree. 1ª edição. Arcade Publishing, 2013.
- BORDWELL, David. **Figures Traced in Light: On Cinematic Staging**. 1ª edição. University of California Press, 2005.
- BORDWELL, David. **Shot consciousness**. Texto publicado online, 2007. Disponível em: <http://www.davidbordwell.net/blog/2007/01/16/shot-consciousness/>

- BORDWELL, David. **“Wes Anderson takes the 4:3 challenge”**. **The Grand Hotel Budapest: The Wes Anderson Collection**. New York: Abrams, 2015. p. 235–249.
- GIRISH, Devika. **Networking...** Texto publicado online, 2022. Disponível em: <https://www.filmcomment.com/blog/the-girl-and-the-spider-zurcher/>
- HESSEL, Marcelo. **A Crônica Francesa é Wes Anderson mais estetizado e mais político**. Texto publicado online, 2021. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/a-cronica-francesa-critica-filme>
- HITCHCOCK, Alfred; TRUFFAUT, François. **Hitchcock-Truffaut**. Tradução de Rosa Freire Aguiar. 1ª edição. Companhia das Letras, 2004.
- HORTON, Andrew. **Comedy Cinema Theory**. 1ª edição. University of California Press, 1991.
- Judd Apatow Teaches Comedy**. [S.l: s.n.]. Disponível em: <<https://www.masterclass.com/classes/judd-apatow-teaches-comedy>>. Acesso em: 28 jun. 2021. 2018
- KOESTLER, Arthur. **The Act of Creation**. 5ª edição. Last Century Media, 2014.
- LAX, Eric. **Woody Allen: A Biography**. 1ª edição. Knopf, 1991.
- MASCELLI, Joseph. **Os Cinco C's da Cinematografia**. Tradução de Francisco Ramalho Jr. 1ª edição. Summus Editorial, 2010.
- MATSUMOTO, Neil. **DP Mark Schwartzbard Shoots Netflix's "Master of None" and "Love" with VariCam 35s**. Texto publicado online, 2015. Disponível em: <https://na.panasonic.com/us/trends/dp-mark-schwartzbard-shoots-netflixs-master-none-and-love-varicam-35s>
- PALMER, Jerry. **The Logic of the Absurd**. 1ª edição. British Film Institute, 1987.
- REVAULT, Fabrice. **A Luz no Cinema**. Tradução de Antoine d'Artemare e Bruna Freitas Figueiredo. 1ª edição. Cahiers Du Cinéma, 1991.
- TIRARD, Laurent. **Moviemakers' Master Class: Private Lessons from the World's Foremost Directors**. 1ª edição. Farrar, Straus and Giroux, 2002.

ENTRE ISOLAMENTO E HUMOR: A FOTOGRAFIA DE *BO BURNHAM: INSIDE* (2021) COMO OPERADOR DE HUMOR E EXPRESSÃO DA SAÚDE MENTAL DO ARTISTA

Maria Fernanda Santos Teixeira¹
mariafernandasantos24@gmail.com

Resumo

O seguinte artigo faz uma análise crítica dos aspectos da direção de fotografia do especial *Bo Burnham: Inside* (2021). Buscamos investigar como aspectos do ato cinematográfico e o uso das potencialidades das luzes afetam o resultado da imagem na construção de uma comédia crítica sobre a pandemia e a ansiedade do diretor em relação ao contexto que é lançada. Investigamos a existência de aspectos que tornam a obra uma narrativa crítica sobre isolamento, ansiedade e internet, e não necessariamente somente uma obra realizada em pandemia.

Palavras-chave: Humor; Iluminação; Saúde mental; Bo Burnham; Produção audiovisual; Direção de fotografia.

17

1. Introdução

Neste artigo, exploramos como os aspectos da direção de fotografia de *Bo Burnham: Inside* (2021) refletem, auxiliam, contribuem, constroem e participam de uma narrativa crítica sobre o isolamento e saúde mental do diretor, como também na produção de humor.

Buscamos por evidências que comprovem a existência de aspectos da fotografia que tornam *Bo Burnham: Inside* (2021) uma narrativa crítica sobre isolamento e internet, não necessariamente uma obra pandêmica. Propomos pensar em como e de qual maneira a exploração dos elementos técnicos ajudam nesse tipo de pensamento, como forma de compreender também o viés humorístico da obra. Realizamos uma análise que nos aproxima da obra a partir da investigação do contexto de sua produção. Nesse sentido, buscamos entender de que forma se dá a ligação com especiais anteriores, a maneira como a mecânica é explorada na obra. Além de como o processo criativo foi afetado em relação ao período de produção no ano de 2020. A partir desses fatores, conseguimos trilhar um

¹ Trabalho orientado por: Prof. Dr. Antoine D'Artemare (antoine.dartemare@gmail.com).

caminho para perceber como isso é mostrado na imagem e sua fabricação - que também é mostrada no filme.

Para defender a nossa hipótese, realizamos uma análise fílmica a partir de algumas sequências selecionadas do filme e optamos também por uma revisão de literatura, utilizando textos e livros acadêmicos que discutem e investigam o ato cinematográfico, sobre as luzes e a decupagem. Autoras como Andrea Scansani (2021) nos instigam a entender a força da imagem levando em conta o contexto da produção, em uma abordagem com ênfase no ato cinematográfico e nas relações com seus elementos. Já quando realizamos uma análise dos aspectos técnicos, Cibele Simões Forjaz (2015) nos ajuda a traçar uma investigação sobre a construção de uma linguagem da iluminação cênica como escrita do visível (no teatro), e Fabrice Revault D'Allonnes (2016) também contribui, pois nos convida a discutir sobre o potencial significante das luzes no cinema.

O diretor Robert Pickering “Bo” Burnham, é um comediante, músico, ator e escritor americano que iniciou sua carreira na internet aos dezesseis anos com vídeos que se tornaram virais no YouTube em 2006, quando o site ainda estava surgindo na internet. Após fazer sucesso na internet nesse período, Burnham começou a se apresentar no *Comedy Central* - um canal pago de humor dos Estados Unidos famoso pelos seus programas de comédia -, e a fazer apresentações *stand-up*, onde ficou conhecido por misturar em suas músicas questões sociais, políticas, ou temas polêmicos para a época.

Bo Burnham: Inside (2021) é um especial de comédia lançado no serviço de *streaming* Netflix. Gravado inteiramente durante o ano de 2020, em meio aos desafios impostos pela pandemia de COVID-19², é uma obra capturada, editada, roteirizada e interpretada por Bo Burnham em um único quarto sem a presença de uma equipe. Poderia se dizer que se trata de um tipo de humor cuja temática é majoritariamente pandêmica. Porém, a quarentena e a crise sanitária parecem ser apenas um dos aspectos dessa obra. Entendemos o especial como uma forma de deixar evidente uma preocupação com o isolamento físico, emocional, social e existencial causado pelas redes sociais e a internet, além de ser uma obra que dialoga diretamente com o tema da ansiedade de Bo Burnham.

Além disso, ao realizar uma pesquisa de como a fotografia reflete, constrói, participa, auxilia e contribui, ela consegue ajudar com os estudos sobre a imagem cinematográfica. Este trabalho também permite uma compreensão da importância da

² A pandemia de COVID-19 impediu, durante os anos de 2020 e 2021, que muitos eventos ocorressem de forma presencial. A medida se mostrava necessária para evitar o contágio pelo vírus.

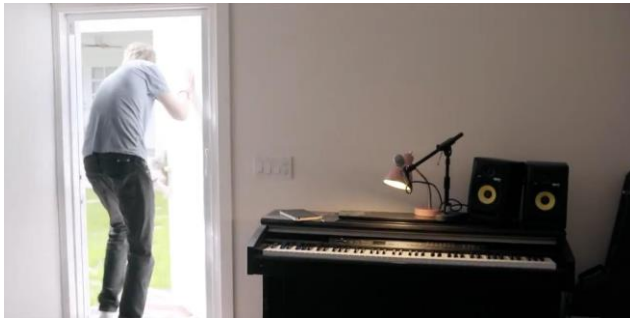
fotografia em novas mídias, não apenas como um elemento estético, mas como um meio de expressão artística que desempenha uma função narrativa na construção de significado.

2. Um breve histórico da psique do artista até *Bo Burnham: Inside* (2021)

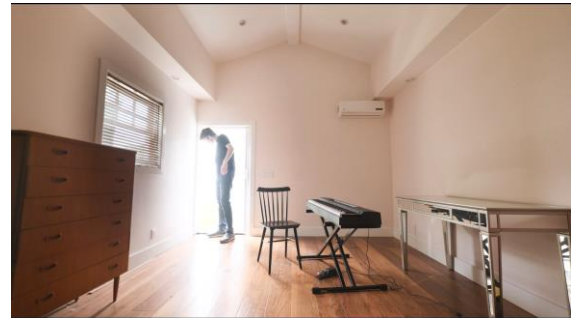
Bo Burnham costuma combinar e se aproveitar das mecânicas de sua apresentação para falar sobre ansiedade e realizar críticas à sua própria arte, criando um tipo singular de comédia. Quando observa a ansiedade representada nas apresentações de Burnham, a autora Anna Christina Pereira (2022) vai defender a existência de dois tipos principais: a ansiedade de desempenho e a ansiedade existencial. Segundo Pereira (2022), o primeiro se refere, em palavras simples, ao medo de realizar, seja ele de se apresentar em frente a um público ou em uma situação privada, já o segundo está associado a sensação de desilusão que os indivíduos experimentam quando pensam sobre suas identidades ou seu lugar no mundo (PEREIRA, 2022, p. 5).

De uma forma geral, a obra lançada na *Netflix*, em um primeiro momento parece ser um relato pessoal de Burnham sobre como é sua vida trancado em casa e como a ansiedade e a solidão afetam o personagem/diretor durante esse tempo. Mas, assim como afirma Pereira (2022), a ansiedade se trata de um produto dos tempos líquidos modernos, que acabou tendo seu efeito amplificado pela pandemia, não sendo resultado somente das razões pessoais (PEREIRA, 2022, p. 10). Em caminhos parecidos de análise do especial, estudos como os de Valenta (2018) e Tomášková (2022) defendem que a comédia de Burnham combate o estigma em torno da saúde mental e que ajuda o artista e o público a se recuperarem de problemas semelhantes. Já este artigo tenta pensá-lo como um produto que também conversa com seus caminhos de produção de forma que o resultado de sua imagem - desde significados até invenções - é afetado por seu percurso de criação.

Quando realiza o especial, Burnham parece deixar claro a como experiência que acumulou em suas produções anteriores - gravando vídeos para o *YouTube*, dirigindo filmes, atuando, escrevendo *webséries* e realizando apresentações ao vivo - o ajudam a encontrar caminhos criativos para marcar a sua volta as apresentações de comédia, mesmo estando solitário em sua casa. *Bo Burnham: Inside* (2021) é um especial que sucedeu *Make Happy* (2016) - um especial de humor que também está disponível na *Netflix*. Para se ter uma noção, o quarto por onde o comediante entra na primeira sequência é o mesmo que ele saiu no final de seu espetáculo anterior.

Figura 1 - Burnham sai do pequeno quarto

Fonte: *Make Happy* (2016)

Figura 2 - Burnham volta a entrar no espaço

Fonte: *Bo Burnham: Inside* (2021)

Dando um contexto melhor, a razão pela qual ele sai por essa porta foi por conta de uma pausa em sua carreira de apresentações *stand-up*³ em 2016. O próprio comediante já explicou em algumas entrevistas o porquê parou de realizar comédias após essa apresentação. Segundo o próprio comediante, o primeiro ataque de pânico que experienciou aconteceu no palco no Festival Fringe de Edimburgo em 2013, durante a noite de abertura de seu show *What* (2013) na frente de três mil pessoas⁴. O show *Make Happy* (2016) é importante também porque é onde ele fala mais sobre sua performance como tema de sua própria apresentação. Em uma das últimas músicas da apresentação, a letra parece ser uma piada boba sobre latas de Pringles, o dilema de ir à academia e a incapacidade de rechear burritos sem que vire um desastre, mas no refrão é onde Burnham relata essa difícil relação com seu público.

Eu posso sentar aqui e fingir/Que meus maiores problemas são/Latas de Pringle e burritos/A verdade é que meu maior problema é você [o público]
/Eu quero agradar vocês/Mas eu quero ser fiel a mim mesmo/Eu quero para te dar a noite que vocês merecem/Mas eu quero dizer o que penso/E não me importar com o que vocês pensam sobre isso/Uma parte de mim te ama/Uma parte de mim te odeia/Uma parte de mim precisa de você/A parte de mim teme você/E eu não acho que posso lidar com isso agora.⁵

³ *Stand-up comedy* é um tipo de espetáculo de humor onde o indivíduo faz sua performance em pé.

⁴ (cf. Schulman, 2018) Quando escreve *Eighth Grade* (2018) Burnham não planejava escrever sobre a estar na oitava série, mas sim sobre a sua própria ansiedade.

⁵ Trecho original: "I can sit here and pretend/Like my biggest problems are/Pringle cans/And burritos/But the truth is, my biggest problem is you/I want to please you/But I want to stay true to myself/I want to give you the night out that you deserve/But I want to say what I think/And not care what you think about it/Part of me loves you/Part of me hates you/Part of me needs you/Part of me fears you/And I don't think that I can handle this right now/I don't think that I can handle this right now/I don't think that I can handle this right now".

(trecho da música Can't Handle This (Kanye Rant) de Bo Burnham, 2016, tradução nossa)

O fato de Burnham misturar elementos de sua vida pessoal com sua performance é importante porque propicia, segundo Valenta (2018), “uma poderosa forma de identificação, que é ainda mais profunda quando o artista e o público compartilham um marcador de identidade estigmatizado, como um transtorno mental.” (VALENTA, 2018, p. 4). Essa tensão entre público e autor é uma questão que é tratada mais profundamente no especial de 2021, mas não como aspecto que afasta o diretor das apresentações ao vivo, mas como fator a ser superado que pode fazê-lo voltar a realizá-las.

As apresentações de Burnham também são marcadas pela forma como ele escolhe mostrar a mecânica do seu show, reafirmando que ela é também uma construção. Em *Words, Words, Words (2010)*, seu primeiro show *stand-up* pela Central Comedy, por exemplo, todo o texto da apresentação estava exposto nos telões atrás dele e poderia ser lido pelo público durante a performance. Com os anos, a maneira de usar essa manipulação foi aprimorada, de forma que ele não esconde o fato de que seus shows são minimamente planejados. O fato de expor tais mecânicas cria uma comédia crítica, na qual se utiliza de conceitos do afastamento dramático para serem alcançados. Nessa linha de pensamento, Carmen Bonasera (2022) vai explicar como Burnham usa isso para conseguir que seus espectadores atinjam uma consciência crítica. De forma que “o uso de melodias cativantes e letras engraçadas permite que ele [Burnham] atraia a complacência do público, pouco antes de afastá-los com as reviravoltas espirituosas nas letras de suas canções.” (BONASERA, 2022, p. 105).

O reconhecimento desses aspectos pode dar novas perspectivas para a interpretação da obra lançada em 2021. Podemos nos questionar como e de quais maneiras Burnham brinca com a manipulação dos elementos da produção e da direção de fotografia para falar de suas dificuldades em relação a sua performance e realizar críticas a temas da contemporaneidade.

3. A produção como caminho de invenção

A obra *Bo Burnham: Inside (2021)* é interessante porque associa os recursos limitados - de pessoas e equipamentos - a uma capacidade de invenção do artista para ser produzido. Ao longo deste especial, observamos a desordem causada pela grande

quantidade de equipamentos que a todo momento estão espalhados pelo local de gravação. E pensar em uma organização de iluminação adiciona mais um desafio a ser enfrentado pelo diretor.

Nesse sentido, quando refletimos sobre a relação entre máquina cinematográfica e o comediante, podemos pensar as técnicas a partir da perspectiva proposta por Andrea Scansani (2021), que leva a discussão da cinematografia como fruto de uma série de relações entre máquinas e pessoas através dos tempos (SCANSANI, 2021, p. 83). Segundo a autora, podemos pensar o ato cinematográfico como um modo de existência próprio para além da aplicabilidade direta de suas máquinas⁶. Essa visão parece ecoar nossa discussão sobre a exploração das técnicas empreendidas por Burnham. A autora argumenta que os avanços dos aparatos ópticos, por exemplo, não estão relacionados com um descobrimento de um Cinema ou ligados a uma origem única, mas sim com a nossa predisposição inventiva humana na qual se manifesta a partir de nossa capacidade de transformar ideias em coisas quando nos debruçamos com curiosidade sobre os materiais ao nosso redor (SCANSANI, 2021, p. 80).

Os autores citados pela pesquisadora, também defendem que não deveríamos encarar as máquinas como simples artefatos mecânicos. Afinal, elas também são, na visão deles, a materialização de um processo mental, fruto de um pensamento que tomou corpo e ganhou existência autônoma. Portanto, na câmera cinematográfica tem também uma inteligência inscrita, que está ligada a uma potencialidade técnica de tornar sensível a duração, de dar forma às impressões de tempo e de representar a velocidade, independentemente do que ela filma ou de quem a utiliza (MACHADO, 1993, p. 34 apud SCANSANI, 2021, p. 82). A partir dessa visão é que vem nossa intenção de traçar a relação entre a máquina fotográfica e o diretor ao realizar o especial. Poderíamos arriscar relacionar o fato de que Burnham tenta *inventar* caminhos de criação em seu isolamento físico a partir da experimentação da máquina com os aparatos técnicos. Porém, diferentemente da relação imaginada pela autora, ligar seu pensamento a esse especial não seria pensar as relações do ato entre uma equipe com diversos integrantes, mas ao fato de Burnham lidar solitariamente com a máquina e tentar encontrar soluções a partir de suas potencialidades técnicas. Um exemplo pode ser observado na tensão criada a partir da decupagem. Em um determinado trecho, a câmera é usada como ponto de tensão entre o

⁶ O exemplo de máquinas dado pela autora se materializa nos aparatos técnicos do cinema, mas mais particularmente na relação do objeto camera.

comediante e o público, de forma que aparece intercalada com os testes de câmera e luzes, criando um estranhamento que também aponta para a qualidade fabricada da performance.

Figura 3 - Câmera voltada para o espectador



Fonte: *Bo Burnham: Inside* (2021)

A relação espacial da câmera com o espaço nessa cena, assim como em todo decorrer do filme, deixa evidente os rastros de sua produção, seja pelos equipamentos espalhados, os testes de luzes e os planos “incorretos” no encadeamento das sequências. Para Bonasera (2022) o fato de Burnham permitir sistematicamente que o público vislumbre os bastidores dá ao especial a sua pretensão de autenticidade, que por sua vez está ligada ao afastamento almejado para o público. (BONASERA, 2022, p. 105).

Nesse mesmo sentido, podemos tentar traçar algumas relações de uma história técnica das imagens criadas, nas quais vão adquirir novos contornos por meio da interação técnica e das decisões feitas no percurso de criação. Andrea Scansani (2020, p. 231) defende que se faz necessário um reconhecimento de quais seriam esses vestígios dos processos de criação no trabalho acabado pois, como a autora argumenta, independentemente do conteúdo a ser capturado, a imagem resultante é uma fusão do processo e das escolhas feitas antes e durante as filmagens (SCANSANI, 2020, p. 230). Nesse sentido, algumas sequências usam soluções criativas e relativamente simples que evidenciam esse percurso. Destacamos aqui as músicas *White Women's Instagram* (Instagram de mulher branca, tradução nossa), e 30.

A primeira música é basicamente uma piada sobre perfis considerados genéricos no *Instagram*⁷. Pelo fato de estar sozinho, é Burnham quem interpreta a personagem e o caminho de invenção aqui é dado por algumas escolhas estéticas da imagem.

Quando a música faz menção a rede social o quadro da imagem é alterado em sua proporção entre altura e largura - conhecido como *aspect ratio*- . A mudança é cômica pois não somente remete diretamente a imagem quadrada da rede, como também na música é ironizada a quantidade de fotos genéricas criada pela personagem, além de ser uns únicos momentos em que os equipamentos não aparecem de forma direta na imagem. A letra da música deixa explícito a superficialidade da personagem em, por exemplo, não ligar para atribuição incorreta de uma frase dos filmes da saga de *O Senhor dos Anéis* (2001, 2002 e 2003) à figura de Martin Luther King.

É claro o empenho do artista em mostrar o empenho da personagem em manter uma aparência, mas, quando é falado sobre uma foto com sua mãe, essa aparência muda e o quadro da imagem estica, voltando à proporção original de todo o show.

Figura 4 - Aspect ratio se expande na música



Fonte: *Bo Burnham: Inside* (2021)

Figura 5 - Quadro da imagem na proporção 1:1



Fonte: *Bo Burnham: Inside* (2021)

24

A proporção volta a ser incorporada quando a personagem retorna à sua figura criada para a rede. Essa mudança do *aspecto ratio* evidencia também as funções do quadro⁸, como proposto por Jacques Aumont (AUMONT, 2004, p.112).

Voltando ao contexto de produção, no final da sequência também é mostrado um frame rápido onde se escuta a música baixo e Burnham com uma expressão séria encarando o computador. Nesse momento também podemos ter uma noção de como a autocrítica aparece no especial, de forma que ele mesmo avalia seu trabalho.

⁷ Rede social de compartilhamento de fotos e vídeos.

⁸ Aumont (2004) discute mais profundamente suas funções no capítulo "De um quadro ao outro: a borda e a distância" em sua publicação.

Figura 6 - Burnham encarando o computador



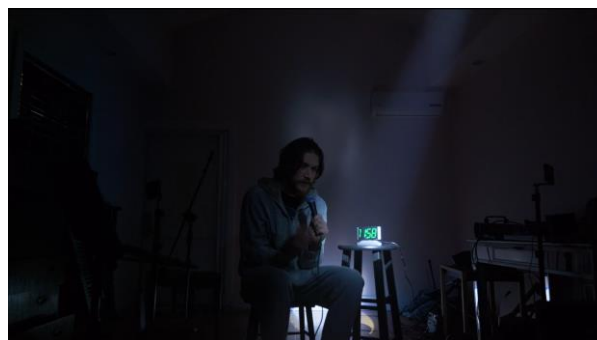
Fonte: *Bo Burnham: Inside* (2021)

Essas escolhas mostram como o processo criativo do diretor pode encontrar soluções diversas para expressar suas ideias, em um processo que ocorre antes, durante ou até mesmo depois das filmagens. Recursos de edição não são usados somente nesse momento e os *zooms* digitais também ajudam a dar uma dinâmica de montagem.

Na segunda canção destacada por seu caminho de invenção, podemos refletir em como Burnham usa dos elementos de luz para manipular a percepção de espontaneidade da apresentação. A música *30* (Trinta), por exemplo, é antecedida pelo relato de que uma das metas do diretor era terminar o especial antes de completar trinta anos. De maneira factual não há como saber se esse relato aconteceu no exato momento em que Burnham fez aniversário, uma vez que já se conhece o histórico do artista em manipular a percepção do seu público e usar da empatia para alcançar uma identificação com ele. Os vestígios de invenção, que aqui são nosso principal foco, podem ser vistos na disposição de luzes da cena. O ambiente é sombrio, o relógio que marca o horário de 23:58 é uma das poucas fontes luminosas do quadro, a segunda fonte de luz vem de um ponto acima do quadro.

25

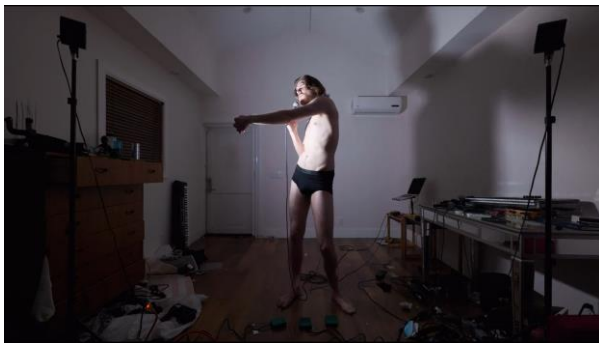
Figura 7 - Momento em que Burnham completa 30 anos.



Fonte: *Bo Burnham: Inside* (2021)

Quando a música começa, a iluminação chama a atenção por tornar ainda mais nítido os contornos da produção do especial. Dentro do quadro da imagem, estão dispostas três luzes que são ligadas através de um interruptor no chão, que são alternadas com a pequena luz na mão do diretor - escondida atrás dele - que se move para combinar com a batida da canção ou girar ao seu redor. Esse gesto sugere um uso significativo de aspectos relacionados ao efeito de distanciamento por Burnham escolher apresentar para o espectador aspectos de sua produção. No refrão da música, todas as luzes dos refletores na sala são acesas e essa ação faz com que sejam construídas três sombras na parede atrás dele, representando cada década de sua vida.

Figura 8 - O pequeno refletor contorna o personagem



Fonte: *Bo Burnham: Inside* (2021)

Figura 9 - Sombras geradas na parede



Fonte: *Bo Burnham: Inside* (2021)

Assim como a maioria das cenas do especial, essa cena também é gravada em um único plano. Tal configuração apresenta uma capacidade inventiva da parte do comediante, porque mostra um empenho em construir diversas configurações - que conversam com a música - em uma mesma sequência. Além disso, esse Burnham frustrado ao completar seus trinta anos dialoga com a personalidade 'de apresentação' do comediante. Em muitas das suas performances Burnham vai oscilar entre essa figura narcisista e que tira sarro de seu próprio público, e o artista autoconsciente que fica paralisado por conta da sua ansiedade, compelido em chamar a atenção para sua performance a fim de criticar a cultura de consumo que força ele para entregar uma versão fictícia de si mesmo. (BONASERA, 2022)

Podemos perceber como as duas situações apresentam os caminhos de invenção trilhados pelo comediante. Afinal, temos na conciliação entre o técnico e o artístico a condição existencial do gesto cinematográfico, segundo entendimento de Andrea Scansani (2021, p. 92). Os resultados das relações entre técnica e imagem ganham ainda mais

camadas quando são entendidas como apenas fragmentos de um processo presente em todas as sequências do especial a partir de uma invenção do artista.

4. O isolamento e a saúde mental através das luzes e suas potências significativas

Nossa investigação propõe uma ligação ao contexto de produção das imagens, mas ainda cabe aqui entender como o isolamento e a ansiedade da performance de Burnham são retratados através da significação dos aparatos luminosos do especial. Entretanto, realizar uma análise do papel das luzes em *Bo Burnham: Inside (2021)* é uma tarefa um tanto quanto complexa devido à natureza híbrida do show. Para esse impasse, ao falarmos sobre as luzes, escolhemos dois autores que exploram as luzes tanto no teatro quanto no cinema.

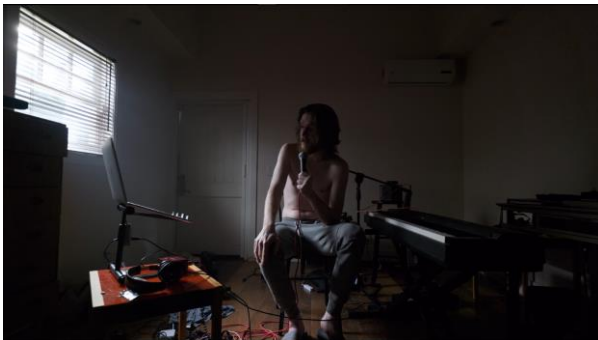
Ao observarmos o espaço em que a obra é gravada, somente podemos ter uma alteração na percepção do espaço por conta das variações das luzes, como nos exemplos das cenas dadas anteriormente neste artigo. Como explica Bertrand de Souza Lira (2008) as aparências das coisas iluminadas são modificadas principalmente pela luz, uma paisagem, por exemplo, permanece inalterada fisicamente ao longo do dia e são as variações da incidência solar que tornam distintas a percepção pelo olho humano (LIRA, 2008, p. 99).

Para compreendermos melhor as nuances do significado da iluminação presente na narrativa poderíamos lembrar aqui a música *Welcome to the internet* (Bem-vindo à Internet, tradução nossa). Aqui, Burnham interpreta uma espécie de vilão onipresente e, ao longo de pouco mais de quatro minutos, a música é acompanhada por variações de luzes que incorporam significados. A música é uma explicação satírica de como o universo da internet funciona, deixando evidente as contradições e bizarrices que podem ser encontradas nela.

Mas para realizar a análise, antes cabe um pequeno contexto do seu momento no especial. Na segunda metade de *Bo Burnham: Inside (2021)* a música *All Time Low* (Ponto Mais Baixo, tradução nossa) é apresentada, que basicamente é um relato de como estar preso em um único local está afetando a mente do diretor/personagem e o deixando frustrado e ansioso. Como já visto nesta pesquisa, estar preso não é exatamente uma situação que iniciou na pandemia para o diretor, muito menos é necessariamente verdade que ele estivesse de fato preso dentro do local de gravação. Ou seja, quando descreve como

se sente ao sentir ataques de pânico, Burnham expõe também como se sentia no período em que se apresentava e como a pandemia também pode ter potencializado essas crises. Nesse sentido, ele tenta transpor essa sensação através das luzes, como as luzes coloridas que se movem e um *zoom* rápido em seu rosto quando relata sua ansiedade: “Algumas coisas começam a acontecer, minha visão começa a se achatar/Meu coração bate forte e acho que vou morrer”⁹ (trecho de *All Time Low*, tradução nossa).

Figura 10 - Diretor no pequeno quarto



Fonte: *Bo Burnham: Inside* (2021)

Figura 11 - Pontos coloridos se movem na parede



Fonte: *Bo Burnham: Inside* (2021)

A transição entre as cenas é justamente mexer no seu notebook. A música *Welcome to the internet* começa com um plano aberto no quarto e um *zoom* lento (feito digitalmente) no personagem. O ponto iluminado pelo canhão de luz destaca o personagem em meio ao fundo coberto de sombra azulada. A dramaticidade das luzes nesse trecho, também é dada pelo projetor com pontos verdes que giram, que faz parecer que o espectador está sendo hipnotizado e reflete a natureza sinistra do personagem. Além disso, ela pode estar ligada a representação de uma espécie de universo, onde o personagem aparece como um ponto central, uma espécie de controlador ou um “deus” em meio as informações que a internet é capaz de fornecer.

⁹ Trecho original: “A few things start to happen, my vision starts to flatten/My heart, it gets to tappin', and I think I'm gonna die.”

Figura 12 - Diretor no pequeno quarto



Fonte: *Bo Burnham: Inside* (2021)

Figura 13 - Luzes coloridas se movem rapidamente



Fonte: *Bo Burnham: Inside* (2021)

A função narrativa¹⁰ que essas luzes ocupam, consiste em criar uma luz subjetiva que faz partilhar os dramas humanos: em todos os sentidos, seja qual for o aspecto sob o qual ela é abordada (REVAULT, 2016, p. 97). Além das luzes, a utilização de um óculo também reforça a ideia da distância entre o público e o personagem, que aparenta poder controlar a ação das pessoas (espectadores) na internet.

Bem-vindo à internet! /Olhe ao seu redor/Qualquer coisa que seu cérebro/Possa pensar pode ser encontrada/Temos montanhas de conteúdo/Alguns melhores, outros piores/Se nada disso for do seu interesse/Você seria o primeiro¹¹ (trecho da música *Welcome to the internet*, tradução nossa)

A combinação entre as luzes, enquadramentos e a letra participa o que é estar na internet, segundo o personagem. Após esse primeiro trecho, a canção assume um tom ainda mais sinistro: “O que você prefere? /Você gostaria de lutar pelos direitos civis/Ou *tweetar* um insulto racista? /Seja feliz! Fique com tesão! Fique louco de raiva! /Temos um milhão de jeitos diferentes de engajar”¹² (trecho de *Welcome to the internet*, tradução nossa).

A internet, que na canção aparece como protagonista, sugere também uma discussão sobre o seu funcionamento. Atualmente, com os avanços dos mecanismos de

¹⁰ A função narrativa, segundo Fabrice Revault, é a função-mãe onde todas as outras se subordinam no classicismo fotográfico (REVAULT, 2016, p. 97).

¹¹ Trecho original: “Welcome to the internet! /Have a look around/Anything that brain of yours/Can think of can be found/We've got mountains of content/Some better, some worse/If none of its of interest to you/You'd be the first.”

¹² Trecho original: “Welcome to the internet! /What would you prefer? /Would you like to fight for civil rights/Or tweet a racial slur? /Be happy! Be horny! Be bursting with rage! /We've got a million different ways to engage.”

rastreamentos *online*, os algoritmos trabalham para entregar conteúdo cada vez mais relevante para seus usuários, gerando fenômenos como os *filtros bolha*¹³. Essa música pode ser vista também como mais um propulsor quando pensamos na ansiedade existencial das performances de Burnham, uma vez que ele critica o seu propósito de existir no mundo (PEREIRA, 2022, p. 5). Além disso, a mudança da luz é importante por também carregar uma dimensão atmosférica¹⁴.

Uma vez que a canção vai para um momento mais lento, a ação de apagá-las, cria um fundo mais escuro e mais calmo que logo é substituído por umas espécies de ondas coloridas que se movem lentamente. Nesse sentido, Burnham enquanto responsável por manipular a imagem através da luz, também ocupa um papel de iluminador de cena, que segundo Cibele Simões (2015), é o responsável pela criação de uma linguagem visual que se justapõe ou contrapõe ao texto e a música como parte do espetáculo (SIMÕES, 2015, p. 121). Se trata de uma mudança simples na cena, mas exemplifica como a adição ou subtração de um elemento pode mudar drasticamente a cena.

Figura 14 - Luzes coloridas se movem lentamente



Fonte: *Bo Burnham: Inside* (2021)

Figura 15 - Luzes coloridas e pontos verdes juntos



Fonte: *Bo Burnham: Inside* (2021)

Mais para o final da música, quando o personagem solta uma risada histérica, as duas luzes acompanham a música e, mais uma vez, o espectador é confrontado com muitas informações ao mesmo tempo. Afinal, “A apatia é uma tragédia e o tédio é um crime”¹⁵ (trecho de *Welcome To The Internet*, tradução nossa).

¹³ De acordo com Pariser (2011), o conceito de “filtro bolha” refere-se à ação dos algoritmos como filtros no ambiente online, onde funcionam como mecanismos de previsão que afetam e orientam o acesso a conteúdo com base no perfil e nos hábitos de consumo do usuário. Esses filtros criam a ilusão de eficácia na busca por ideias e informações, mas, ao mesmo tempo, restringem a forma como a pesquisa é realizada e até mesmo a definição de conteúdo (PARISER, 2011, p. 10).

¹⁴ A dimensão atmosférica, segundo Revault (2016), está ligada à participação da luz em um sentido sólido da ação sujeita na tela.

¹⁵ Trecho original: “Apathy’s a tragedy, and boredom is a crime”

Mudanças na configuração de luzes ocorrem diversas vezes ao longo de todo o filme, sempre assumindo diversas funções e novas formas de serem interpretadas. Afinal, as imagens de um filme - ou especial, nesse caso - são criadas através do planejamento e manipulação de elementos tangíveis com delimitações de desempenho muito claras. (SCANSANI, 2020, p. 229). Nesse sentido, o fato de as luzes assumirem essa posição pode ser ligada ao isolamento de Burnham e a sua psique, não que elas sejam usadas totalmente psicologizadas, mas também estão inseridas em um processo criativo que compartilha desses significados para auxiliar o espectador a compartilhar desse mesmo sentimento do artista em meio a pandemia.

5. Considerações finais

Tomando como referência os aspectos de produção e invenção da direção de fotografia trilhado em *Bo Burnham: Inside (2021)*, o especial tem, a nosso ver, uma ligação muito próxima da imagem. Ao longo do texto, exploramos algumas sequências e pudemos encontrar evidências que mostram o caminho de invenção e significação dado à fotografia do especial. Foi possível observar que ela desempenha um papel fundamental na construção da narrativa por apresentar implicações significativas para o modo de realizar a comédia de Burnham. Acreditamos que nossa hipótese pôde ser comprovada pois é possível entender o especial não somente como fruto somente da pandemia, afinal, a forma do artista de realizar suas apresentações seguem também um padrão de realização que conversa com sua capacidade inventiva de transformar seu transtorno e conteúdo. Além disso, algumas formas de expressão puderam ser observadas por elas também conversar com o momento no qual é lançado.

31

Referências

AUMONT, J.; RIBEIRO, E. A. **O olho interminável cinema e pintura**. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

BO BURNHAM: Inside. Direção de Bo Burnham. Estados Unidos: Netflix, 2021. (87 min.). Disponível em: <<https://www.netflix.com/pt/title/81289483>>. Acesso em 23 de maio de 2023.

BO BURNHAM: Make Happy. Direção de Bo Burnham e Christopher Storer. Estados Unidos: Netflix, 2016. (60 min.). Disponível em: <<https://www.netflix.com/pt/title/80106124>>. Acesso em 23 de maio de 2023.

D'ALLONNES, C. **La luz en el cine**. Tradução: Magalí Martínez Solimán; Tradução: Maribel Villarino Rodríguez. 3ª ed. ed. Spain: Catedra Ediciones, 2016.

LIRA, Bertrand de Souza. **Luz e Sombra: Uma interpretação de suas significações imaginárias nas imagens do cinema expressionista alemão e do cinema noir americano**. Rio Grande: Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2008. 326 p. Tese de doutoramento.

PEREIRA, A. C.; TYAGI, S. **'Healing the World with Comedy': Anxiety and Sublimation in Bo Burnham's Inside**. Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities, v. 14, n. 4, 26 dez. 2022.

PARISER, E. **The filter bubble: what the internet is hiding from you**. Nova Iorque: The Penguin Press, 2011

SCANSANI, A. C. **As máquinas e seus batimentos vitais: por um cinema lato sensu**. Significação: Revista de Cultura Audiovisual, v. 48, n. 56, p. 76-94, 18 jul. 2021.

SIMÕES, C. F. **À luz da linguagem – um olhar histórico sobre as funções da iluminação cênica**. Sala Preta, v. 15, n. 2, p. 117, 23 dez. 2015.

TOMÁŠKOVÁ, B. D. **Levels of Stylizations of Persona in Bo Burnham's Inside**. Brun: Universidade Masaryk, 2022.

VALENTA, D. J. **Comedy Makes Me Cry: Seeing Myself in Mediated Disclosures of Mental Illness**. v. 17, 2018.

BURNHAM, Bo. **The Off Camera Show**. Bo Burnham Talks About His Anxiety Toward Performing on Stage. Entrevista concedida a Sam Jones. YouTube, 19 de novembro de 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GbS-7jUBJGY>>. Acesso em: 19 de maio de 2023.

SCHULMAN, M. **Bo Burnham's Age of Anxiety**. The New Yorker, 25 jun. 2018.

RENFRO, Kim. **24 things to know about Bo Burnham's career that started with an accidental YouTube hit when he was 16 years old**. Insider, 2021. Disponível em: <<https://www.insider.com/bo-burnhams-career-bio-facts-to-know-2021-6#my-whole-family-went-viral-on-youtube-and-another-video-aggregate-site-called-breakcom-where-the-song-reached-more-than-250000-listens-in-a-day-3>>. Acesso em: 08 de maio de 2023.

A RELAÇÃO ENTRE A MONTAGEM E A TRILHA SONORA NO FILME “BABY DRIVER” (2017)

Luiz Filipe Faria Paes¹
luizffariapaes@gmail.com

Resumo

A história do cinema é marcada por duas fases distintas: antes e depois da introdução do som. No entanto, a sincronia entre imagem e som sempre foi uma preocupação fundamental desde os primórdios da sétima arte. Neste artigo científico, será realizada uma análise detalhada do filme “Baby Driver”, explorando suas abordagens modernas do som e as estratégias empregadas para criar uma experiência sensorial única. A pesquisa tem como objetivo aprofundar a compreensão das relações entre som, montagem e narrativa no cinema, destacando o papel essencial da sincronia na construção de significados e emoções na experiência cinematográfica. Ao desvendar as técnicas utilizadas em “Baby Driver”, busca-se revelar como a sincronia desempenha um papel fundamental na imersão e expressão artística, contribuindo para uma compreensão mais ampla da evolução da sincronia no cinema.

Palavras-chave: Linguagem Cinematográfica; Evolução do Cinema; Som; Montagem Cinematográfica; Sincronia Imagem–Som.

1. Introdução

A sincronia entre som e imagem no cinema é um elemento essencial, muitas vezes subestimado, que desempenha um papel crucial na evolução da narrativa cinematográfica. Nos primórdios do cinema mudo, além das trilhas sonoras ao vivo, havia uma variedade de elementos sonoros complementares, como efeitos produzidos em tempo real, dublagens pelos próprios atores e até comentários ao vivo durante as exibições iniciais. Embora possam parecer estranhos à narrativa contemporânea, esses elementos pioneiros introduziram a ideia de que o som

¹ Trabalho orientado por: Andreson Carvalho (andreson.carvalho@espm.br).

poderia enriquecer a experiência visual do cinema, contribuindo significativamente para a linguagem audiovisual desenvolvida ao longo do tempo.

No entanto, o divisor de águas veio na década de 1920, com o advento do cinema sonoro. Pela primeira vez na história do cinema, os espectadores puderam ouvir diálogos, músicas e efeitos sonoros diretamente das telas. Essa inovação transformou a narrativa cinematográfica, permitindo que o som se tornasse um componente inseparável do filme, indo além de mero acessório. A sincronia entre som e imagem atingiu uma nova dimensão, e os cineastas puderam explorar essas relações de maneira que antes eram inimagináveis.

Porém, enquanto essa revolução do som no cinema era amplamente celebrada, alguns cineastas adotavam uma perspectiva crítica, argumentando que o som era visto meramente como um acessório destinado a replicar o que já era visualizado na imagem. Eles sustentavam a ideia de que o cinema sonoro não necessariamente enriquecia a linguagem cinematográfica, mas em vez disso, limitava a capacidade do filme de transmitir mensagens visuais de forma única e expressiva. Para esses críticos, o sincronismo do som e da imagem era central em suas análises. No entanto, é importante notar que, enquanto eles enfatizavam o sincronismo, defendiam a possibilidade de o som transcender a mera repetição do que já estava na tela. Esta visão contrasta com a abordagem que este artigo pretende explorar, que se concentra na sincronia da música com os movimentos na imagem, diferenciando-se do sincronismo de sons já presentes de forma clara na tela.

Realizadores e teóricos europeus, como Sergei Eisenstein, [Vsevolod] Pudovkin, René Clair, e mesmo o brasileiro atuante na Inglaterra Alberto Cavalcanti, se manifestaram, a partir daquele momento, em prol de um cinema que utilizasse o som de forma que o novo elemento viesse a acrescentar novas possibilidades narrativas. Tal argumento se colocava em clara oposição ao uso redundante instaurado pelos talkies americanos, que apenas ‘colocava’ o som onde a imagem já estava, com o agravante delimitar todos os possíveis lugares e situações dentro de um filme onde o som pudesse ser colocado, a um – de resto, óbvio: a boca dos atores e das atrizes (CARREIRO, Rodrigo, 2004, p. 14-15).

Com o tempo, o desenvolvimento tecnológico ampliou ainda mais as possibilidades. Desde a introdução do som gravado diretamente no filme, permitindo uma sincronia precisa, até a utilização de trilhas sonoras pré-gravadas e

a criação de efeitos sonoros altamente realistas, o cinema aprimorou sua capacidade de contar histórias através da interação entre som e imagem. Essas inovações não só enriqueceram a experiência do espectador, mas também abriram caminho para uma maior criatividade na narrativa cinematográfica.

Dentro desse contexto evolutivo, destaca-se o filme “Baby Driver” (2017), dirigido por Edgar Wright. Esta obra se destaca ao explorar de maneira surpreendente a relação entre a montagem e a trilha musical. “Baby Driver” não se limita a utilizar a música como pano de fundo, mas a integra de forma profunda à narrativa. O filme, com uma abordagem não convencional, emprega a montagem rítmica para estabelecer uma conexão direta e visceral entre a trilha musical e as imagens em movimento.

Conforme o filme se desenrola, torna-se evidente que a trilha musical transcende seu papel convencional, assumindo um status de personagem vital na narrativa. Cada peça musical é meticulosamente escolhida e coreografada para se entrelaçar com as ações dos personagens. Baby, o protagonista, não apenas a utiliza como uma extensão de sua personalidade, mas também como um reflexo de seu estado de espírito e um orientador de suas ações. A música não apenas acompanha as ações; frequentemente, ela dita o ritmo e a fluidez das cenas.

“Baby Driver” destaca-se como um exemplo impressionante do potencial do cinema contemporâneo e da relação simbiótica entre som e imagem. O filme transcende as fronteiras tradicionais do cinema e oferece uma experiência audiovisual imersiva e altamente envolvente. Eles nos desafiam a repensar como o som pode ser uma força motriz por trás da narrativa, não apenas um acessório secundário.

Diante dessa perspectiva, esse artigo, tem como objetivo uma investigação aprofundada da relação entre a montagem e a trilha musical no filme “Baby Driver”. A pergunta central que conduzirá esta pesquisa é: Como a utilização da montagem rítmica em “Baby Driver” estabelece uma conexão direta entre a trilha musical e as imagens em movimento por meio de cortes e transições sincronizados com a batida e a melodia da música?

2. O Advento Do Cinema Sonoro

O cinema, uma das formas de arte mais impactantes do século XX, tem uma história repleta de inovações tecnológicas e criatividade artística. Ao longo do tempo, passou de uma experiência muda e monocromática para uma experiência audiovisual rica e envolvente que conhecemos hoje. Neste ensaio, exploraremos a origem do cinema, o surgimento do som na sétima arte e a fascinante transição do cinema mudo para o cinema sincrônico, considerando as tecnologias que possibilitaram essa transformação.

O marco inaugural da história do cinema ocorreu em 28 de dezembro de 1895, no Grand Café de Paris, quando os irmãos Lumière, Louis e Auguste, apresentaram o cinematógrafo, uma invenção pioneira que projetou dez curtas-metragens, cada um com aproximadamente um minuto de duração. Entre essas primeiras produções, destacam-se a chegada de um trem à estação e a saída de operários de uma fábrica.

No estágio inicial do cinema, as narrativas cinematográficas eram direcionadas principalmente ao público masculino, composto majoritariamente por trabalhadores, proletários e imigrantes, que frequentavam as salas de cinema na época. É relevante notar que, ao contrário do termo popular "cinema mudo", o cinema não era verdadeiramente "mudo". Em vez disso, poderíamos descrevê-lo como "cinema silencioso", uma vez que a experiência era sempre acompanhada por algum tipo de som.

Segundo Irving Thalberg relata sobre a importância do som nas primeiras exposições e que o cinema nunca foi completamente desprovido de som.

Nunca houve esse tal de cinema mudo. Nós fazíamos o filme, exibimos numa sala de projeção e saímos decepcionados. Parecia horrível. Tínhamos grandes esperanças para o filme, dávamos cada gota de suor por ele, e o resultado era sempre o mesmo, mas então o mostrávamos em um teatro, com uma garota tocando piano, e isso fazia toda a diferença no mundo. Sem a música, não existiria uma indústria de cinema (THALBERG apud BUHLER; NEUMEYER; DEEMER, 2010, p. 247).

Desde o início, o cinema foi frequentemente acompanhado por elementos como trilhas sonoras, narradores para explicar a trama, músicos que forneciam trilhas ao vivo, além da presença fundamental de sonoplastia e atores. Por exemplo, os irmãos Lumière contratavam pianistas para criar música de fundo alinhada com

as imagens e, em alguns casos, narradores para guiar o público. O objetivo primordial sempre foi imergir a audiência na experiência cinematográfica.

De acordo com James Buhler, David Neumeyer e Rob Deemer (2010, p. 247-248), a produção de acompanhamento sonoro para filmes no cinema silencioso teve três fases distintas. Cada fase estava ligada a um tipo específico de local de exibição, influenciando o tipo de música utilizada nos filmes. Resumidamente:

1 - Cinema pré-histórico (1895-1905): Nesse período inicial, as exibições cinematográficas eram tão diversas quanto as produções sonoras que as acompanhavam. As projeções ocorriam em locais variados, como circos, bares, restaurantes e teatros, e o acompanhamento sonoro variava desde músicos tocando piano até contrarregras que produziam ruídos.

2 - Cinema nos Nickelodeon (1905-1915): Nesse período, surgiram estabelecimentos especializados na projeção de curtas-metragens, conhecidos como nickelodeons. Os filmes eram curtos, com duração de até 20 minutos, e tinham um preço acessível, custando um níquel, o que deu nome a esses lugares. A prática de adicionar trilhas sonoras passou por uma fase inicial de institucionalização, e a maioria dos filmes era acompanhada por pianistas ou organistas que tinham partituras específicas para cada situação dramática.

3 - Cinema nas salas de projeção (1915-1929): Nesse estágio, o cinema se consolidou como uma forma de entretenimento da classe dominante, e a indústria cinematográfica se desenvolveu, criando as bases para a uniformização das práticas sonoras no acompanhamento dos filmes. A execução de música ao vivo durante as projeções não necessariamente estabelecia uma relação narrativa direta entre o que era visto e ouvido; muitas vezes, servia como um chamariz ou para preencher o silêncio das imagens e disfarçar os ruídos desagradáveis do projetor.

Execução de música ao vivo durante uma projeção não significava necessariamente uma cor relação narrativa entre o que era visto e ouvido. Poderia ser, muitas vezes, um mero chamariz, uma vez que historicamente espetáculos populares eram anunciados via música, ou então um paliativo para o silêncio das imagens e para o desagradável ruído do projetor. (MIRANDA, 2011, p. 20).

Durante esse período, a música orquestrada europeia se tornou a forma predominante de trilha musical para filmes. Isso ocorreu porque o cinema, no início

do século XX, era frequentemente considerado uma forma de entretenimento menor, destinado a plateias predominantemente analfabetas. Para atrair a burguesia e a aristocracia, os produtores introduziram a música orquestral europeia, elevando o status cultural do cinema e marcando um passo importante no desenvolvimento da linguagem cinematográfica que moldou o século XX.

Na realidade, esses primeiros 30 anos de cinema mudo, assim chamados porque os filmes não tinham som e imagem sincronizados, mesmo antes do surgimento do cinema, já existia tecnologia para registrar e reproduzir sons. As pessoas iam aos teatros só para ouvir uma música, reproduzida no fonógrafo, aparelho que data de 1877(ADELMO; MANZANO,2010 apud BIGNOTTO,2020, p. 5).

E por que não o usar no cinema? Usavam, mas para reproduzir músicas, não sons sincronizados com imagem; como por exemplo, o som de uma porta ao bater, o trotar de cavalos etc. Não era possível alcançar esse estágio, pois a tecnologia não permitia a sincronização: um aparelho reproduzia a imagem, o cinematógrafo; o outro aparelho reproduzia o som, o fonógrafo. Teria que ser dado play nos dois aparelhos ao mesmo tempo. A impossibilidade acontecia porque o cinematógrafo não tinha velocidade constante, podia acontecer de o filme ir mais rápido ou mais lento que a música. Isto provava que durante a projeção, poderia não haver correlação entre filme e música (ADELMO; MANZANO,2010 apud BIGNOTTO,2020, p.5-6).

Esses problemas são resolvidos em 1927, quando começam a surgir os primeiros mecanismos elétricos, que sincronizavam imagem e som e, conseqüentemente, os primeiros filmes com som sincronizado começam a aparecer. Curiosamente, a maior inovação que o som sincronizado trouxe foi a possibilidade de registrar falas; assim, os filmes começaram a ser chamados de “filmes falados” (ADELMO; MANZANO, 2010 apud BIGNOTTO, 2020, p. 6).

O cinema sonoro trouxe uma revolução, é essencial analisar o contexto histórico tecnológico no qual aconteceram essas mudanças. No início do século XX, o cinema mudo havia conquistado seu lugar como uma forma de entretenimento popular. No entanto, a ausência de som sincronizado limitava as possibilidades de contar histórias de maneira realista e impactante. Os primeiros experimentos com o som no cinema, como Phonofilm de Lee De Forest e o Vitaphone da Warner Bros., proporcionaram vislumbres do que estava por vir. Esses sistemas pioneiros

permitiram a sincronização rudimentar entre o som e a imagem, mas ainda enfrentavam desafios significativos em termos de qualidade de som e distribuição.

Para fugir da falência, a Warner Bros decidiu investir no filme sonoro, técnica que durante décadas foi relegada ao segundo plano. Em 1925, Sam Warner, presidente da Warner Bros, comprou o modelo Vitaphone [...]. O vitaphone foi usado em vários curtas-metragens, antes de ser finalmente usado no mítico *The Jazz Singer*, em 1927. (LEE-MEDDI, 2010).

Foi somente em 1927 que no filme “O Cantor de Jazz” (*The Jazz Singer*) tornou-se um marco importante na história do cinema sonoro. O filme estrelado por Al Jolson apresentou sequências faladas e músicas, inaugurando uma nova era no cinema. As palavras ditas e cantadas pelos atores agora podiam ser ouvidas pelo público, e isso representou uma mudança revolucionária na forma como as histórias eram contadas no cinema.

A introdução do som no cinema não se limitou a simplesmente adicionar diálogos e efeitos sonoros aos filmes. Foi uma revolução que afetou profundamente a linguagem cinematográfica. O som se tornou um componente intrínseco da narrativa cinematográfica, muitas vezes desempenhando um papel igualmente importante ao da imagem. As técnicas de gravação e mixagem de som evoluíram ao longo do tempo, permitindo que os cineastas aprimorassem a qualidade e a imersão sonora em seus filmes.

Segundo Carreiro no seu livro: *O som do Filme: uma Introdução*, o som é uma espécie de sinalizador afetivo de uma cena. A música desperta no espectador a dica de como ele deve interpretar a cena.

A cena do chuveiro de “*Psicose*” (1960, Hitchcock), a música evoca a qualidade agressiva e rítmica das facadas. O barulho agudo e frenético dos violinos evoca a tonalidade do grito humano. Então, a música aumenta a carga de agressividade da cena, nos impressionava com a violência e com a representação da morte. (CARREIRO, 2018, p. 19-20).

As trilhas sonoras desempenham um papel crucial na construção de emoções e no estabelecimento de um vínculo entre o público e os personagens na tela. A

música, muitas vezes, é usada para realçar a narrativa e criar uma conexão emocional com os espectadores.

Além disso, os efeitos sonoros desempenham um papel importante na criação de atmosferas e na representação de elementos da história que não podem ser facilmente mostrados na tela. Efeitos sonoros como tiros, explosões, chuva, vento e outros elementos sonoros transportam o público para o mundo da narrativa, tornando a experiência cinematográfica mais imersiva.

Em conclusão, a transição do cinema mudo para o cinema sincrônico marcou um momento histórico na indústria cinematográfica. A chegada do som revolucionou a forma como as histórias eram contadas e experimentadas pelo público. Esta evolução tecnológica não apenas acrescentou uma dimensão crucial à narrativa cinematográfica, mas também transformou o próprio cinema em uma forma de arte ainda mais rica e emocionalmente envolvente.

3. Montagem Cinematográfica

A arte da montagem em uma produção audiovisual envolve a semântica dos cortes, a intensidade dramática da narrativa, a continuidade, a noção de tempo e espaço, a estética visual, a dimensão sonora e o ritmo. Estes elementos desempenham um papel crucial no processo, sendo responsáveis por dar significado à história a ser contada e por manipular os variados componentes que compõem um filme. A finalidade é garantir que o resultado final da produção transmita fielmente a visão do roteirista e do diretor. Todos esses elementos mencionados não apenas contribuem, mas são de importância vital para a narrativa da história que está sendo contada por meio de um projeto audiovisual.

De acordo com Aumont, a montagem é entendida de maneira mais ampla Como: “[...] o princípio que rege a organização de elementos fílmicos visuais e sonoros, ou de agrupamentos de tais elementos, justapondo – os encadeando -os e/ou organizando sua duração” (1995, p.62).

Compreender a essência da montagem cinematográfica envolve a seleção dos planos a serem utilizados, a exclusão das partes dispensáveis, a definição da ordem, duração e tempo de cada plano, considerando a atmosfera dramática desejada para o filme. Durante esse processo, avaliamos o desempenho dos atores, buscando o

corde mais eficaz e aprimorando a qualidade técnica dos elementos, como som, iluminação, foco, entre outros.

O filme cinematográfico, e conseqüentemente também o roteiro, é sempre dividido num grande número de partes separadas (ou melhor, ele é constituído a partir destas partes) O roteiro de filmagem completo é dividido em seqüências, cada seqüência dividida em cenas e, finalmente, as cenas mesmas são construídas a partir de séries de planos, filmados de diversos ângulos. (...) A construção de uma cena a partir de planos, de uma seqüência a partir de cenas, de uma parte inteira de um filme (um rolo, por exemplo), a partir de seqüências e assim por diante, chama-se montagem (PUDOVKIN apud XAVIER, 1983, p 57-58).

A mensagem transmitida por um filme é diretamente influenciada por uma série de elementos relacionados à montagem. Desde a maneira como os cortes e transições são executados até a ordem das cenas, a duração de cada uma, a trilha musical, o ritmo entre as cenas, e até mesmo as escolhas de cor e fotografia, todos esses aspectos têm um papel crucial na comunicação da mensagem desejada. Se um diretor busca transmitir uma atmosfera melancólica, todos os recursos da montagem são coordenados para atingir esse objetivo. As cenas podem ter durações mais longas, a trilha musical pode empregar instrumentos com tons mais sombrios e ser reproduzida em um ritmo mais lento, enquanto as cores utilizadas tendem a ser mais frias, contribuindo assim para a construção dessa atmosfera específica.

É crucial ressaltar que, embora o processo de montagem aconteça após a filmagem das cenas, ele está intrinsecamente ligado a outras fases da produção de um filme ou série. Se o roteirista ou diretor não considerar antecipadamente (durante a pré-produção e a filmagem) o processo de montagem, é provável que a captura das imagens não resulte em material adequado para uma edição eficaz.

O processo de pós-produção em um filme segue, em resumo, os seguintes passos: após a captação do material, o montador organiza os vídeos, categorizando-os (em pastas ou softwares específicos) e separando-os por dia, cena ou tema, conforme a necessidade. Durante a revisão, são descartados os takes inadequados por razões diversas, selecionando-se os mais adequados para a edição. Assim, a montagem da narrativa tem início. Com a disposição sequencial dos planos, começa-se um corte refinado, escolhendo com precisão os momentos de transição entre eles

e ajustando ritmo, duração e até realizando cortes mais complexos, como o *faux raccord*. Concluída essa fase de montagem, inicia-se o restante da pós-produção, que inclui, em muitos casos, a correção de cor, adição de efeitos especiais, criação de créditos, edição e mixagem do som, entre outros processos.

Durante o processo de montagem, o montador utiliza o roteiro como referência para organizar a sequência dos planos. Contudo, isso não inviabiliza a possibilidade de sugerir reordenações ou tomar decisões criativas durante os cortes. Essas ações resultam em um novo roteiro com traços do original, porém dotado de um novo significado adquirido através da montagem, da justaposição e dos cortes.

Se o plano constitui o elemento fundamental na construção da narrativa fílmica, então” [...] a montagem é a organização dos planos de um filme segundo determinadas condições de ordem e de duração [...]” (MARTIN,2005, p.163).

A variação dessa ordenação possibilita a construção de múltiplos significados discursivos. O papel da montagem é unir essas diferentes partes - que por si só já carregam significados próprios - de modo a gerar uma narrativa mais complexa e inovadora.

Ao manipular a disposição e a relação entre os elementos visuais, a montagem é capaz de criar uma nova camada de significado, combinando-as para formar uma narrativa que vai além do que cada parte individualmente expressa.

Isso é possível porque a montagem é o produto sintético dos quadros e não somente a soma deles” [...] de um lado a montagem afeta diretamente as capacidades emocionais do espectador e, de outro, interfere também diretamente na significação do discurso, pois torna relativos os possíveis sentidos absolutos que tem os planos isoladamente” (LEONE; MOURÃO, 1987, p.49).

A fusão de duas ou mais imagens não apenas combina elementos visuais, mas também desencadeia a criação de um significado completamente novo, independente do sentido isolado de cada imagem. Essa prática da montagem, portanto, pode ser interpretada como um ato profundamente criativo, uma vez que a combinação de imagens gera interpretações e significados inéditos. Essa concepção é remanescente da ideia defendida pelos russos em relação ao som, questionando o sincronismo sonoro como elemento essencial. Assim como eles

buscavam explorar novas formas de expressão por meio do som, a montagem de imagens permite uma experimentação similar no campo visual, promovendo a criação de novos significados e perspectivas.

É interessante notar que há variação na descrição do ato de cortar como edição e montagem. Na língua inglesa o termo edição (edit) foi usado até meados dos anos 1930, quando os críticos tiveram contato com as teorias e filmes russos e passaram a usar o termo montagem (com um significado distinto do de sua origem), mas atualmente foi resgatado para designar o corte feito digitalmente. (BORDWELL, 1984, p.7).

Na edição, caracterizada pela união de diferentes planos sem a obrigatoriedade de continuidade, o termo "montagem" assume um significado mais amplo para os russos. Ele não se limita apenas à separação de uma parte da outra, mas abrange o conceito que foi discutido nesta pesquisa: a ideia de "montar", ou seja, o ato de juntar diversas imagens do filme para criar um discurso visual. A montagem, neste contexto, não é apenas uma ação de cortar e unir partes, mas sim a arte de combinar e organizar imagens para construir um significado ou uma narrativa dentro do filme.

43

3.1. A Montagem Segundo Sergei Eisenstein

Serguei Eisenstein, renomado cineasta e teórico da vanguarda russa, deixou um legado notável com filmes aclamados pelos críticos e teóricos de cinema ao redor do mundo. Obras como "A Greve" (1925), "O Encouraçado Potemkin" (1925), "Outubro" (1928) e "Alexander Nevsky" (1938) são consideradas marcos em sua filmografia. Além de suas contribuições cinematográficas, os escritos de Eisenstein sobre cinema são igualmente reverenciados, sendo percebidos como tendo o mesmo grau de importância e relevância que suas realizações cinematográficas.

Eisenstein no seu livro, enfatizou que o cinema é primordialmente uma arte da montagem. Para ele, a cinematografia não se limita apenas à junção de fragmentos de filmes; trata-se de um processo mais amplo, envolvendo a reflexão e a projeção do sistema dialético das coisas. Esse processo ocorre no cérebro humano, na criação abstrata e no desenvolvimento do pensamento, resultando na produção de métodos dialéticos de pensamento.

A aplicação do princípio da montagem como um elemento guia para expressividade torna-se uma característica constante. O cinema proposto por Eisenstein visa elevar a forma do filme a um patamar equiparado ao conteúdo ideológico. Essa abordagem inovadora busca integrar de maneira intrínseca a forma como as imagens são organizadas e montadas, a fim de transmitir e amplificar a mensagem ideológica subjacente, conferindo assim uma dimensão mais significativa à obra cinematográfica.

A teoria do cinema intelectual marcou uma fase crucial na evolução da concepção de montagem cinematográfica até então vigente, representando um ponto de transição significativo. Sua característica distintiva residia na ênfase dada ao conteúdo intrínseco do filme. Esta abordagem considerava a tendência e o movimento dos pensamentos como a base abrangente que permeava toda a essência dos filmes, resultando no surgimento de uma nova vertente teórica: a teoria do monólogo interior.

Essa teoria concluiu que o monólogo interior, por sua natureza mais episódica, contendo ações parciais, não apenas servia para ilustrar, mas podia ser utilizado como elemento construtivo. Pois, nele, residia o cerne de toda a narrativa. Assim, os cineastas russos adotaram a teoria do monólogo interior como uma estratégia e método de montagem para o desenvolvimento dos filmes, visando não somente ilustrar, mas também construir e fundamentar a narrativa cinematográfica.

Diversos cineastas buscaram desenvolver uma abordagem específica para a montagem, especialmente os diretores russos durante a década de 1920. Figuras proeminentes como Eisenstein, Kuleshov, Pudovkin e Vertov empreenderam esforços para não apenas conectar cenas ou sequências, mas para conferir à montagem do filme um propósito mais amplo. Mas vamos focar só nos tipos de montagem que Eisenstein criou, existem cinco categorias de montagem de Eisenstein: métrica, rítmica, tonal, atonal e intelectual.

Essas diferentes categorias representam abordagens distintas na composição e estruturação de elementos dentro de uma obra cinematográfica. Segundo Martin estas categorias são a melhor tabela de montagem, por que ela comporta (ainda que a sua leitura seja um pouco difícil) todos os tipos de montagem, dos mais elementares aos mais complicados” (MARTIN, 2005, p. 186).

A montagem métrica, segundo Eisenstein, é aquela realizada em função da medida do plano, na qual o conteúdo está subordinado aos “comprimentos absolutos” dos quadros (EISENSTEIN, 2002, p. 79). Este tipo de montagem seria o mais básico, aquele no qual a função de um quadro é decifrada na sua relação métrica com os demais, uma vez que está se estabelece através de “compassos” - análogos aos compassos musicais - que utilizam do plano apenas a sua característica dominante, aquela primeira que se destaca aos olhos. (EISENSTEIN, 2002, p.79-80).

A montagem rítmica, segundo explicitada por Eisenstein, teria uma de complexidade um pouco maior que a métrica, nela ainda encontra-se uma característica métrica na sequência, mas neste caso a rigidez do compasso “musical” é flexibilizada porque é levada em consideração a natureza dos fragmentos, os conteúdos dos planos montados. Ainda altamente inteligível, nela o comprimento do plano é determinado pela necessidade da sua ação interna. (EISENSTEIN, 2002, p. 80).

A montagem tonal de Eisenstein é aquela baseada na necessidade da “dominante”, impulsionada pela movimentação interna ao fragmento. “Movimentação” aqui não entendida como movimento físico somente, mas também enquanto aquilo que metaforicamente move o plano, que nela expressa, que o determina, seu “tom”. (EISENSTEIN, 2002, p. 81-82).

A montagem atonal, escreve Eisenstein, é um que surge do conflito entre a dominante do plano e todos os demais apelos nele presentes (EISENSTEIN, 2002, p. 84). Refletindo a gradual evolução apresentada nas categorias anteriores, a montagem atonal leva em consideração ainda mais especificidades internas ao quadro. Nela são reconhecidas as influências externas ao plano, a determinante o plano, mas também seus elementos não determinantes, sua atonalidade.

A última categoria de montagem trazida por Eisenstein é a montagem intelectual. Esta categoria de montagem também é constituída por tons, métrica e atonalidades, porém a natureza destas não é física, fisiologia, nas palavras de Eisenstein, mas intelectuais, isto é, “conflito-justaposição de sensações intelectuais associativas” (EISENSTEIN, 2002, p. 86).

3.2. O Corte

A ideia fundamental por trás do uso do corte na montagem cinematográfica é a separação de um segmento do filme por meio da ação de cortar. Essa técnica também pode representar a transição de um plano para outro, ou a mudança de perspectiva quando consideramos o filme finalizado. Além disso, existe o corte feito durante as filmagens, que interrompe a captura de uma cena pela câmera. Independentemente do contexto, todo corte implica na interrupção de um processo, ação, efeito ou ligação. Na montagem, cada corte implica na existência de dois planos subsequentes.

Em cada corte, ou seja, em cada mudança de plano, o que o espectador faz é, no fundo, reavaliar a informação, isto é, tentar perceber a relevância ou a coerência da nova informação. Assim, uma montagem fluida deve buscar um ponto de equilíbrio: a nova informação de um novo plano não deve ser tão sutil que não se perceba a diferença, nem tão contundente que não se perceba a semelhança. Num caso como no outro, tal ausência de equilíbrio significará sempre um salto na imagem. (NOGUEIRA, 2010, p. 150).

Como já mencionado, o processo de montagem de um filme abarca várias fases, sendo uma delas o que comumente chamamos de corte. Ao produzir um filme, é raro que a primeira edição - a primeira organização dos planos na sequência desejada, considerando suas justaposições e raccords - seja a versão que será apresentada ao público. Portanto, são realizadas diversas revisões na montagem do mesmo material. O primeiro corte é conhecido como Rough Cut, que normalmente consiste na organização preliminar dos planos conforme o roteiro. A partir dessa etapa inicial, inicia-se o refinamento das transições e ordens, sendo feitos quantos cortes forem necessários para alcançar a versão final do filme, conhecida como o corte final (ou final cut, em inglês).

Além do processo de edição, o termo 'corte' também se refere ao resultado final da montagem, conhecido como o corte final. Dentro desse contexto, há diversas variantes de montagens finais, geralmente identificadas como 'Corte do Diretor', 'Corte do Produtor', 'Corte Estendido' e outras denominações similares. Cada uma dessas versões apresenta uma perspectiva única do material original, refletindo as escolhas, visões e abordagens específicas de cada profissional responsável por essa edição particular do filme.

Dessa forma, o ato de cortar é consideravelmente mais complexo do que simplesmente dividir fisicamente um trecho do filme; é uma decisão intrínseca ao trabalho do montador, sendo sua responsabilidade escolher o momento do corte e suas possíveis justaposições. Essa escolha está intimamente ligada à construção do discurso que se deseja estabelecer e ao conhecimento das técnicas de montagem.

Dentro dos elementos que compõem a montagem, Eisenstein desenvolveu o que veio a se tornar um dos conceitos mais conhecidos dentro do cinema: O Efeito Kuleshov.

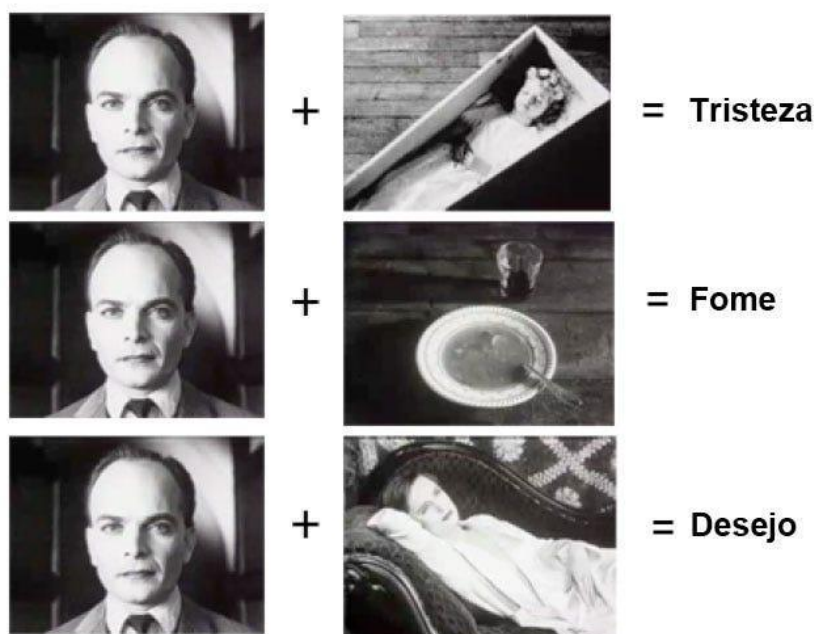
Eisenstein compara o impacto de um corte no cinema com o efeito visual encontrado numa pintura: o observador direciona seu olhar para um elemento específico na pintura, criando uma impressão visual. Essa impressão, por sua vez, entra em conflito com a impressão resultante ao mover os olhos em direção a um segundo elemento, gerando um dinamismo perceptivo que contribui para a apreensão global da obra pictórica.

Na edição de um filme, ocorre um processo semelhante. Cada cena provoca uma impressão visual no espectador. Em seguida, ao introduzir uma nova cena, surge um conflito que resulta em uma nova interpretação ou significado para a obra como um todo. Este choque entre diferentes cenas contribui para a evolução da narrativa e da percepção do público.

É interessante notar que o corte desempenha diversas funções distintas: a função sintática, responsável por organizar sequências e transformar cenas desconexas em uma narrativa coesa; a função cronológica, que manipula a percepção temporal da narrativa, seja de forma cronológica ou dramática; a função geográfica, que por meio da seleção de planos, modifica a percepção espacial e direcional do público; e por fim, a função estética, cuja aplicação varia conforme os gostos individuais e as estratégias dos diretores no campo audiovisual.

Partindo desse ponto, é possível destacar o conceito do Efeito Kuleshov, teorizado por Eisenstein. A dinâmica emocional e o interesse evocados ao longo das sequências de um filme estão intimamente associados a esse efeito. Este princípio sugere que a interpretação de uma cena é influenciada pelo contexto das cenas que a cercam. Abaixo trago uma imagem que ilustra de forma prática o experimento do Efeito Kuleshov, onde Ivan Mozzhujin é o ator em destaque.

Figura1 Efeito Kuleshov



Fonte: Lev Kuleshov Kino (A arte do cinema). Leningrado,1929.

48

4. Análise de Baby Driver

A presente análise visa explorar a intrincada intersecção entre a montagem cinematográfica e a trilha musical no filme “Baby driver” (2017), dirigido por Edgar Wright.

O longa narra a história de Baby (interpretado por Ansel Elgort), um habilidoso motorista de fuga cuja destreza nas ruas é acompanhada por um tinido persistente em seu ouvido esquerdo, uma lembrança constante de um acidente fatal que vitimou seus pais na infância. Sob a tutela do assaltante profissional Doc (interpretado por Kevin Spacey), Baby se vê envolvido em crimes enquanto tenta saldar uma dívida. No entanto, seu verdadeiro objetivo é libertar-se desse estilo de vida e abraçar uma existência mais pacífica, alinhada à sua natureza compassiva. A música desempenha um papel fundamental na vida de Baby, simbolizando sua conexão com o mundo e agindo como

um antídoto para o tinido constante em seu ouvido, oferecendo-lhe uma espécie de escape emocional.

A análise deste artigo se concentrará na cena inaugural do assalto ao banco, onde a habilidosa montagem cinematográfica se funde à trilha sonora de forma magistral, revelando não apenas a maestria técnica, mas também a profunda simbiose entre imagem e trilha sonora ao longo do filme.

Agora chegamos no ponto central do artigo: como a música cria um clima na cena de abertura em "Baby Driver"? A sincronização entre efeitos sonoros e músicas, assim como visualmente entre os cortes das cenas e a trilha musical, já é uma técnica conhecida e amplamente usada em vários videoclipes musicais. Talvez por essa razão, o filme de Wright seja percebido por alguns críticos como um grande clipe musical.

Baby, o protagonista, tem uma conexão intrínseca com a música, moldando a narrativa do filme pelo seu ponto de escuta. Wright retrata isso cinematograficamente ao imergir todos os elementos do mundo ao redor de Baby na música: A batida da trilha musical acompanha os tiros, explosões e a agitação daquele ambiente tumultuado pelo crime. Contudo, o detalhe mais importante para mim foi a atenção dada a um elemento crucial que acompanha Baby quando ele não está ouvindo música: o zumbido. Embora haja poucos momentos em que o personagem não está imerso na música, quando isso acontece, a presença sutil do zumbido é perceptível, um ruído agudo que fica em segundo plano na trilha sonora do filme. Esse ruído é intensificado quando, no universo do filme, alguém gera um som alto próximo a Baby (por exemplo, fechando a porta de um carro). A meticulosidade da equipe de edição e mixagem de som nesse detalhe revela a habilidade desses profissionais em retratar uma perspectiva através do som, um componente cinematográfico muitas vezes negligenciado pelo público em geral, mais que deixar a experiência cinematográfica muito melhor.

O som em "Baby Driver" não se limita a efeitos sonoros evidentes, como a representação sonora de uma explosão; ele é sutil e contribui para a construção da visão que temos sobre o personagem. Isso ressalta a importância da competência na manipulação de todos os aspectos técnicos em prol de uma narrativa coesa.

Voltando a ao ponto central desse artigo: de que maneira a montagem cinematográfica consegue auxiliar na harmonia entre a música e o mundo retratado em "Em Ritmo de Fuga"? Em um filme que gira em torno de velocidade, é crucial que o ritmo de montagem estabelecido faça sentido, isso implica que cortes rápidos, transições que mantenham a duração dos planos na tela muito curta, são essenciais nos momentos de ação.

Embora possa parecer tentador para os editores sincronizarem os cortes simplesmente com o ritmo da música, isso resultaria em todos os planos na tela tendo exatamente a mesma duração, o que no mínimo, seria algo monótono.

O que foi adotado, por outro lado, foi encontrar uma maneira de se respeitar a dinâmica e a intensidade de cena sem ficar rigidamente preso ao ritmo musical. Os editores procuram equilibrar o impacto dos cortes com a compreensão do espectador sobre o que estava ocorrendo na tela.

Quando um plano apresenta várias informações visuais ou retrata um movimento complexo de um personagem pelo espaço, os editores permitiram que esse plano permanecesse mais tempo na tela. Essa abordagem, de honrar tanto o tempo de cada cena quanto a compreensão do espectador, diferencia "Em Ritmo de Fuga" de outros filmes de ação. Estes, muitas vezes, carecem dessa sincronia meticulosa entre música, som e edição, resultando em confusão para o público. Aquilo que nos guia em sincronia com a música em videoclipes é incorporado em "Baby Driver" como um elemento narrativo, permitindo não apenas a compreensão das cenas de ação, mas também proporcionando uma quase interação com elas, antecipando o que virá na tela com base nas nuances sonoras que percebemos.

5. Considerações Finais

Com base nas pesquisas realizadas e na análise aprofundada dos elementos cinematográficos presentes no filme "Baby Driver" (2017), é possível observar a relação intrínseca e impactante entre a montagem e a trilha sonora, revelando uma interconexão singular que redefine a experiência audiovisual. Ao longo deste estudo, explorei a evolução do cinema sonoro desde o seu advento, destacando a

importância da trilha sonora na narrativa cinematográfica e sua influência na percepção do público.

Aprofundando-me na montagem cinematográfica, fundamentada nas teorias de Sergei Eisenstein, explorei a relevância do corte como uma ferramenta poderosa na construção de significados e na criação de tensão narrativa. A análise detalhada de "Baby Driver" permitiu a identificação e compreensão dos elementos de montagem utilizados, evidenciando como a edição está intimamente entrelaçada com a trilha sonora, em uma simbiose que transcende a mera sobreposição de imagem e som.

No decorrer deste trabalho, foi possível perceber como o diretor Edgar Wright utilizou a montagem de forma criativa, sincronizando cada corte e transição com a batida da música. Essa técnica peculiar não apenas acompanha, mas também molda a narrativa do filme, conferindo-lhe um ritmo pulsante e uma dinâmica singular.

A inter-relação entre a montagem e a trilha sonora em "Baby Driver" não se limita apenas à estética, mas atua como um elemento narrativo essencial, delineando a personalidade do protagonista e estabelecendo uma atmosfera envolvente e imersiva para o espectador. A combinação meticulosa entre edição e música não apenas complementa, mas enriquece a experiência cinematográfica, elevando-a a um patamar de excelência técnica e artística.

Portanto, a análise minuciosa dessa obra permitiu compreender de forma mais profunda a influência e a relevância da relação entre montagem e trilha sonora no cinema contemporâneo, evidenciando como esses elementos se entrelaçam para criar uma experiência sensorial única e memorável para o público.

6. Agradecimentos

Este artigo é dedicado à minha família, cujo amor, apoio e encorajamento foram fundamentais em minha jornada acadêmica e profissional. Agradeço a Deus por abençoar minha vida com pais excepcionais que eu tenho, Juliana Costa de Faria e Carlos Henrique de Sousa Paes, que sempre me incentivaram a perseguir meu interesse no campo de Cinema e afins.

Gostaria de agradecer minha profunda gratidão ao Professor Andreson Carvalho por sua orientação valiosa e apoio dedicado durante a realização deste trabalho. A orientação do professor Andreson foi fundamental para o sucesso desse artigo.

Referências

AUMONT, Jacques. BERGALA, Alain. MARIE, Michel. VERNET, Marc. **A estética do filme**. 9ª Reimpressão. Campinas, SP: Papyrus, 2022.

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

ADELMO, Luiz; MANZANO, Fernandes. **Som-imagem no cinema: a experiência alemã de Fritz Lang**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução**. 1ª Edição. São Paulo: Editora da Unicamp, 2013.

CANELAS, Carlos. **Os Fundamentos Históricos e Teóricos da Montagem Cinematográfica: Os contributos da escola norte - americana e da escola soviética**. Instituto Politécnico da Guarda, Guarda, Portugal, 2010. Disponível em: <https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=1Etzi2sAAAAJ&citation_for_view=1Etzi2sAAAAJ:u5HHmVD_uO8C> Acesso em 26 de maio de 2023.

CARREIRO, Rodrigo. **O som do filme: Uma Introdução**. 1ª Edição Paraná: Editora UFPR, 2018.

Em Ritmo de Fuga (Baby Driver). Direção: Edgar Wright. Montagem: Paul Machliss. Reino Unido e Estados Unidos da América. Sony Pictures Motions, 2017. Netflix. (115 min), Son., Color.

EISENSTEIN, Serguei. **A forma do filme**. 1ª Edição. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 1990.

EISENSTEIN, Serguei. **O sentido do filme**. 1ª Edição. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 1990.

JUNIOR, Airton. **A História do Som no Cinema - PARTE I: Cinema Mudo** [São Paulo]: AvMakers, 2021. 1 Video (11 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OBfJKs7hAfo&t=1s>. Acesso em: 12 Out. 2023

JUNIOR, Airton. **A História do Som no Cinema - PARTE II: Som Sincrônico** [São Paulo]: AvMakers, 2021. 1 Video (11 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QgOWvETOIq4>. Acesso em: 12 Out. 2023

JUNIOR, Airton. **A História do Som no Cinema - PARTE III: Adventos Tecnológicos** [São PAULO]: AvMakers, 2021. 1 Video (11 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=z3IUHktxRhk>. Acesso em: 12 Out. 2023

LEONE, E., MOURÃO, M.D.G. **Cinema e montagem**. São Paulo: Ática, 1987. 84p. princípios; 111.

LEE-MEDDI, Jeocaz. **Quando o som chegou ao cinema. Manifesto Jeocaz Lee-Meddi**,

20 abr. 2010. Disponível em: <https://jeocaz.wordpress.com/2010/04/20/>. Acesso em: 22 out. 2020.

MANZANO, Luiz. **Som - imagem no cinema**. 1ª Edição. São Paulo: Perspectiva, 2010.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem cinematográfica**. São Paulo, Brasiliense, 2005

MIRANDA, Suzana R. **A clássica música das telas: o uso e a formação do tradicional estilo sinfônico**. Ciberlegenda, Niterói, v. 1, n. 24, p. 19-28, 2011.

NOGUEIRA, LUÍS. **Manuais de cinema III: planificação e montagem**. Covilhã: LabCom, 2010.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

RELAÇÕES ENTRE NOSTALGIA DIGITAL E ANALÓGICA NOS JOGOS DE TERROR CONTEMPORÂNEOS: O CASO DE MURDER HOUSE (2020)

Pedro Azevedo Raia de Siqueira¹
pedrobahiarai@gmail.com

Resumo

O presente projeto se propõe a investigar o retorno de estéticas digitais e analógicas do passado na indústria de jogos de terror independentes. Tomando como base conceitos como tecnostalgia (CAMPOPIANO, 2014; VAN DER HEIJDEN, 2015) e os estudos de nostalgia de diferentes autores (GARDA, 2013; NIEMEYER, 2014; ROZENKRANTZ, 2016; SCHREY, 2014), pretende-se apontar e explicar a relação entre as duas principais tendências no mercado dos jogos de terror independentes: o PS1 Horror (jogos modernos que se apropriam da estética do PlayStation1) e o VHS Horror (que se apropriam da estética analógica do VHS), assim como a relação híbrida entre digital e analógico existente neste meio. A partir da análise do jogo Murder House (2020), pretende-se demonstrar que a nostalgia analógica e a nostalgia digital se encontram em pé de igualdade no mundo contemporâneo.

54

Palavras-chave: Nostalgia; Tecnostalgia; Nostalgia Digital; Jogos Eletrônicos; Retromania; Analógico; Digital.

1. Introdução

A nostalgia está em todo o lugar. Redes sociais estão repletas de imagens com filtros que emulam tecnologias antigas², os grandes sucessos da música internacional constantemente reutilizam sons de décadas passadas³, quando acessamos algum serviço de streaming ou vamos ao cinema somos bombardeados por refilmagens e sequências de

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

² Disponível em <https://www.cosmo.ph/lifestyle/instagram-filters-film-camera-effect-a1213-20210224> acesso: 10 de setembro de 2022.

³ Disponível em <https://www.bbc.com/news/newsbeat-52109397> acesso: 10 de setembro de 2022.

propriedades intelectuais dos anos 1980 e 1990⁴, e narrativas ambientadas em um passado que ainda está na memória são cada vez mais recorrentes no entretenimento⁵.

Essa “retromania” (o interesse pelo passado recente) (REYNOLDS, 2011) se manifesta em diferentes mídias: videogames, filmes, séries, músicas e livros cada vez mais incorporam a nostalgia como elemento estético e narrativo principal. Diversas obras e pesquisas já foram realizadas abordando a questão da crescente onda de nostalgia que tem dominado o meio midiático em geral (FISHER, 2014; GOULART RIBEIRO, 2018; NIEMEYER, 2014; REYNOLDS, 2011), de modo a pensar como o passado é reutilizado, rearticulado e representado no presente através de tratamentos estéticos de imagens, estruturas narrativas e apostas de mercado.

No âmbito da estética, os estudos sobre nostalgia parecem focar na reincorporação de elementos analógicos dentro do contexto digital: filtros da rede social Instagram emulando a textura de Super8 ou grão de película são o foco de estudos de autores como van der Heijden (2015), e autores importantes do estudo de arqueologia das mídias apontam o interesse crescente pela incorporação de elementos analógicos dentro do mundo das artes visuais (ELSAESSER, 2018).

Enquanto a questão da reincorporação e emulação do analógico dentro do contexto digital é certamente relevante, parece haver uma escassez de estudos que analisam o já existente interesse por imagens em 8 e 16-bits, polígonos da era dos primeiros gráficos tridimensionais e computação gráfica antiga em geral. Acompanhando o meio dos jogos eletrônicos, é possível observar a crescente incorporação de elementos estéticos que remetem a jogos antigos. A desenvolvedora New Blood Interactive se tornou famosa por criar jogos que incorporam gráficos e jogabilidade remetentes aos FPSs (First Person Shooters / “atiradores em primeira pessoa”) dos anos 90⁶, a mais nova onda dentro do mundo dos jogos independentes de terror é a incorporação de gráficos remetentes à era do PlayStation 1⁷, e jogos modernos extremamente populares como Undertale e Deltarune

⁴ Disponível em <https://www.radiotimes.com/movies/hollywood-sequels-remakes/> acesso: 10 de setembro de 2022.

⁵ Disponível em <https://filmschoolrejects.com/pop-culture-obsessed-with-1980s/> acesso: 10 de setembro de 2022.

⁶ Disponível em <https://www.inverse.com/gaming/boomer-shooter-definition-origin> acesso: 10 de setembro de 2022.

⁷ Disponível em <https://www.nme.com/features/gaming-features/the-resurgence-of-the-ps1-horror-game-3076237> acesso: 10 de setembro de 2022.

incorporam gráficos que remetem a consoles como o Super Nintendo com seus gráficos 16-bits⁸.

Essas incorporações estéticas são claramente manifestações de tecnostalgia, definidas por Campopiano (2014) como o interesse por tecnologias antigas e estéticas que remetem a tecnologias obsoletas. Mas em oposição à maioria dos objetos de estudos sobre o tema, os exemplos citados não são tentativas de emulação ou saudade de elementos de uma era pré-digital, mas sim uma saudade de um antigo digital que fez parte do dia a dia de muitas pessoas que cresceram durante os anos 80 e 90.

Apesar da história dos computadores como conhecemos começar nos anos 1940 no contexto da Segunda Guerra Mundial, é ao longo dos anos 80 que eles se tornam disponíveis para um público mais amplo. Com o advento de computadores pessoais e de interfaces gráficas que facilitam a interação do usuário com a máquina, a cultura computacional saiu do mundo corporativo e começou a se espalhar entre as pessoas comuns (CAMPBELL-KELLY et al. 2014). A popularidade dos computadores pessoais, por sua vez, abriu caminho para a popularização de jogos eletrônicos. Gráficos 8 e 16-bits dominaram as décadas de 1980 e 1990, e hoje possuem uma clara associação com o passado dos videogames. Por conta disso, vêm sendo utilizados cada vez mais com a intenção de evocar esse passado digital (GARDA, 2014).

O início das tecnologias digitais já faz parte do passado, e conseqüentemente já são objetos de nostalgia e memória. Gráficos de jogos do final do século XX já são tão nostálgicos para a geração atual quanto super8 ou polaroides. É necessário agora avaliar também o digital como uma fonte de tecnostalgia.

Manifestações de nostalgia pelo antigo digital costumam aparecer em meios essencialmente digitais, sendo o mais comum os videogames. O presente projeto se propõe a analisar especificamente o universo dos jogos de terror independentes, onde é possível identificar duas tendências tecnostálgicas principais: a incorporação de gráficos “à moda retrô”, especialmente do PlayStation1; e a incorporação de filtros que remetem à era do VHS. Muitas vezes essas duas estéticas se cruzam e se complementam neste meio, onde podemos identificar jogos que se tornam um híbrido de nostalgia analógica-digital.

Uma desenvolvedora que se destaca por conta deste hibridismo é a Puppet Combo, que abraça como modelo estético principal dois marcos de diferentes mídias de terror: os

⁸ Disponível em <https://deliriumnerd.com/2017/01/23/games-undertale/> acesso: 10 de setembro de 2022.

gráficos digitais da era do PS1, console que popularizou os jogos de terror com títulos como Resident Evil (1996) e Silent Hill (1999); e a apresentação visual e narrativa dos filmes de terror (especialmente os slashers) dos anos 80, a era das locadoras e dos VHS.

A partir da análise descritiva dos elementos estéticos, tecnológicos e interativos do jogo Murder House, desenvolvido pela Puppet Combo em 2020, e da familiarização com diferentes artigos que tratam da temática do retorno da estética de PS1 e o sucesso do VHS Horror no meio dos jogos de terror independentes, serão contextualizados os principais pontos de referência do passado que se manifestam no jogo da desenvolvedora, apontando como os diferentes elementos tecnostálgicos analógicos e digitais são utilizados por ela. Dessa maneira, pretende-se explorar a relação entre o analógico e o digital no meio dos jogos de terror independentes, e demonstrar que o digital já é uma fonte de nostalgia tão potente quanto o analógico, se encontrando em posição de igualdade como parte da memória cultural.

2. Metodologia

A metodologia principal do projeto é baseada na análise descritiva dos elementos gráficos presentes nos objetos de estudo escolhido, comparando-os com jogos e filmes equivalentes aos períodos que buscam emular e contextualizando as características tecnológicas e de consumo dos períodos aos quais fazem referência.

As fontes primárias de dados serão os videogames da Puppet Combo, que utilizam referências antigas tanto digitais como analógicas para a construção de suas obras.

Como complemento serão selecionados artigos, sites e notícias que discorrem sobre os jogos selecionados e sobre a tendência contemporânea de emulação de gráficos de quinta geração e a apropriação da estética VHS para o meio dos videogames. Quando possível, entrevistas ou depoimentos dos desenvolvedores também serão usados como fontes. Os artigos e notícias serão selecionados a partir das palavras-chave “ps1 graphics”, “ps1 horror”, “vhs horror”, “resurgence”, “renaissance”, “low-poly”, “demodisc”, “retro”, “vintage”. Sites como Kotaku, GamesRadar+ e Destructoid terão prioridade como fonte dos artigos sobre jogos novos em estética. Como se trata de um fenômeno mais recente, o período de tempo de publicação dos artigos e notícias será entre 2018 e 2022.

A partir dos dados coletados das fontes citadas acima, será observado como os elementos técnicos e estéticos presentes nas obras selecionadas se relacionam com os

conceitos abordados no levantamento bibliográfico, tendo em vista as noções de tecnostalgia e nostalgia pelo digital e pelo analógico. A análise das obras partirá da percepção acerca do modo como as construções estéticas e as apostas no uso de gráficos ligados diretamente aos videogames dos anos 90 e aos filmes de terror da era do VHS dos anos 80, assim como as diferentes formas de mediação entre jogador/jogo (o aparato onde o jogo é jogado e como se dá a interação entre jogador e jogo) podem estar relacionadas com dinâmicas nostalgizantes em algumas produções contemporâneas, a exemplo dos jogos que darão base a este estudo.

3. Puppet Combo e os Filmes Slasher

Puppet Combo é uma desenvolvedora estadunidense de jogos independentes de terror criada por Benedetto Cocuzza em 2012. Segundo Cocuzza, o que despertou seu desejo em começar a desenvolver jogos foi imaginar como seriam videogames ambientados em uma narrativa slasher⁹. Desde então, este se tornou seu principal nicho de atuação, com títulos como *Power Drill Massacre* (2015), *Nun Massacre* (2018) e *Murder House* (2020) se inspirando fortemente em histórias estereotípicas deste subgênero do terror.

Segundo Jim Harper (2004) os filmes slashers têm seu surgimento na década de 70 e suas origens nos splatters e gialli italianos, mas é na década de 80 que o gênero se populariza definitivamente com personagens que entram para a cultura pop como Jason Vorhees e Freddy Krueger. Adam Rockoff afirma que o slasher é caracterizado principalmente pela arma de atuação do assassino: um objeto cortante/penetrante como uma faca ou uma serra (2002, p. 7), e a narrativa normalmente envolve “[...] um maníaco com uma faca massacrando horrivelmente um grupo de adolescentes bonitos de diferentes maneiras” (p.5, tradução nossa).

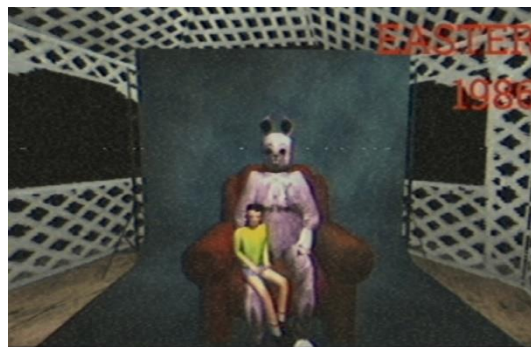
Os jogos da Puppet Combo seguem essa mesma estrutura narrativa, colocando o jogador no papel de uma possível vítima que precisa encontrar uma maneira de escapar do assassino para sobreviver, uma estrutura típica dos filmes de terror chamada de “monster in the house” (SNYDER, 2007, p. 2). Nesta estrutura, o “monstro” (que pode ser realmente um monstro, um assassino ou simplesmente o antagonista da narrativa) possui uma área

⁹Entrevista com o desenvolvedor disponível em <https://bloody-disgusting.com/interviews/3639670/interview-love-slashers-vhs-survival-horror-fuels-work-developer-puppet-combo/>, acesso 20 de outubro de 2022

determinada de atuação (a “casa” presente no nome dado à estrutura por Snyder) que os protagonistas precisam evitar ou da qual eles precisam escapar para sobreviver.

Murder House em específico também se relaciona com os slashers dos anos 80 na escolha do seu assassino. Após o sucesso de *Halloween* (John Carpenter, 1978) muitos filmes do gênero incorporaram em sua narrativa algum feriado ou data comemorativa¹⁰: *Réveillon Maldito* (Emmett Alston, 1980), *Dia dos Namorados Macabro* (George Mihalka, 1981), *Feliz Aniversário Para Mim* (J. Lee Thompson, 1981), *Natal Sangrento* (Charles E. Sellier Jr., 1984), e é claro, a franquia *Sexta-Feira 13*, são apenas alguns exemplos. Assim, a escolha de ter como antagonista uma pessoa fantasiada como coelho da Páscoa fortalece a ligação do jogo com o gênero.

Figura 01: Cena de abertura do jogo *Murder House* (2020). É possível notar a utilização de filtros que emulam a granulação e o barulho das fitas VHS, a ambientação que se dá na década de 80, e o assassino em sua fantasia de coelho da Páscoa.



Fonte: BloodyDigusting.¹¹

Além da relação narrativa com os filmes de terror, os jogos da desenvolvedora também adotam uma estética que ficou conhecida no mundo dos videogames como “VHS Horror”¹². Muitos jogos independentes modernos incorporam essa estética como uma maneira de criar uma associação com o universo do cinema de terror, já que o VHS é um marco para o gênero, que viu um crescimento na década de 80 por conta das locadoras de vídeo. Companhias como a Blockbuster permitiram que o terror chegasse com mais

¹⁰ *Halloween* não foi o primeiro filme slasher relacionado a um feriado. Temos exemplos anteriores como os natalinos *Noite de Sombras*, *Noite de Sangue* (Theodore Gershuny, 1972) e *Noite do Terror* (Bob Clark, 1974), mas foi o sucesso comercial de *Halloween* que deu o pontapé inicial para a onda de slashers ligados a feriados ou datas marcantes (Holiday Horror, 2021).

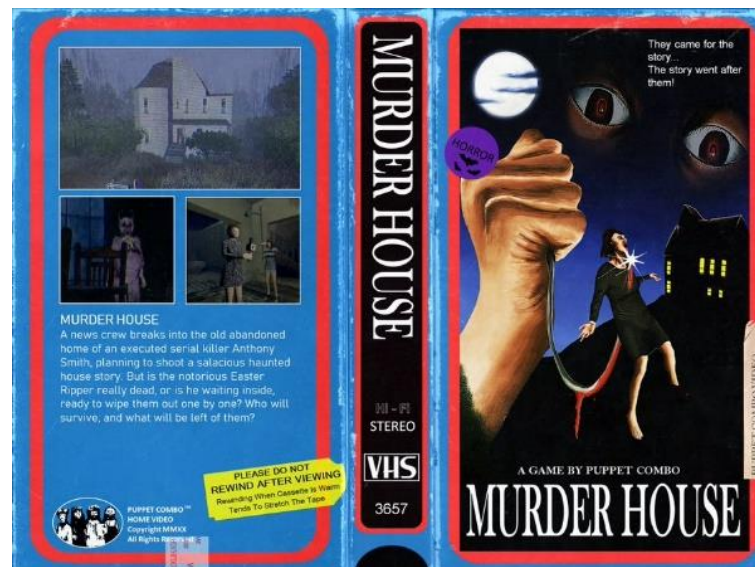
¹¹ Artigo discutindo o jogo disponível em <https://bloody-disgusting.com/video-games/3638659/puppet-combo-returns-babysitter-bloodbath-successor-murder-house/>, acesso 29 de outubro de 2022.

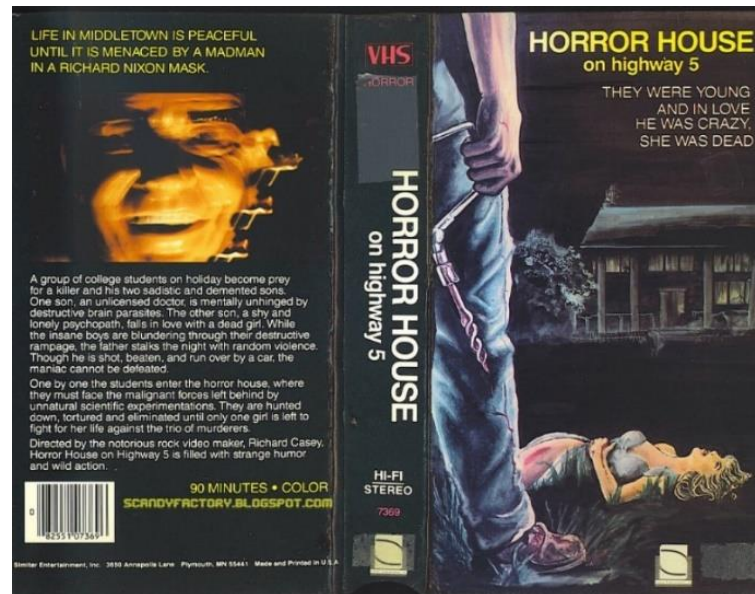
¹² Disponível em <https://killscreen.com/previously/articles/vhs-horror/>, acesso 29 de outubro de 2022

facilidade nas casas, já que agora o gênero não dependia mais apenas das salas de cinema ou da programação de canais de televisão. Os filmes poderiam ir direto para as fitas (direct-to-video) e atingir um público relativamente grande sem a necessidade de aprovação de grandes estúdios, que na maioria das vezes não estavam dispostos a correr riscos em relação ao que é mostrado em tela.

A relação dos jogos da Puppet Combo com o VHS vai da incorporação de falhas típicas do formato durante a gameplay (a partir da aplicação de filtros que emulam o chiado e outras características do meio) até as capas dos jogos (que normalmente existem apenas no contexto digital), que emulam o escaneamento de uma capa de VHS antiga, incorporando elementos característicos de fitas de terror da década de 80 nas ilustrações, no design e nas taglines características do gênero.

Figura 02, 03: Capa de VHS criada para o jogo *Murder House* (2020) (acima) e VHS do filme *Horror House on Highway Five* (1985), de Richard Casey (abaixo).





Fonte: Twitter da Puppet Combo, RetroDaze.

Além do filtro padrão VHS, *Murder House* possui opções de personalização que permitem emular outras tecnologias como 16mm e “rental” (um VHS com mais ruído e qualidade de imagem mais deteriorada), além da combinação com uma segunda camada de filtragem que emula diferentes aparelhos de reprodução, como uma televisão de tubo (CRT) ou um projetor. Assim, o jogo permite mesclar formatos e suportes que não estão diretamente relacionados (como, por exemplo, 16mm com uma tela CRT), mas que fazem parte de uma ideia de passado por conta de seu atual estado de obsolescência.

61

4. Puppet Compo e o PlayStation 1

Outra tecnologia que se relaciona diretamente com os jogos da Puppet Combo é o PlayStation1. Lançado no Japão em 1994 e no resto do mundo em 1995, o console desenvolvido pela Sony faz parte da quinta geração de videogames ao lado do Sega Saturn e do Nintendo 64. Trata-se da geração que deu início à predominância dos jogos 3D no mercado¹³: graças aos avanços tecnológicos, foi facilitado o desenvolvimento de ambientes tridimensionais dentro do universo dos videogames, o que levou a exploração de novas formas de desenvolver jogos eletrônicos.

¹³ Predominância porque alguns jogos tridimensionais já existiam em consoles anteriores à quinta geração, que apenas normalizou e intensificou sua produção após o sucesso de *Super Mario 64* (1996, Nintendo 64) e *Crash Bandicoot* (1996, PS1). Disponível em <https://apps.lib.umich.edu/online-exhibits/exhibits/show/cvga-disassembled/gamegen5#:~:text=The%20fifth%20generation%20era%20of,PlayStation%2C%20and%20the%20Nintendo%2064.>, acesso 2 de março de 2023.

O PlayStation1, especificamente, é bastante lembrado por seus jogos que revolucionaram o universo do terror. Títulos como *Resident Evil* (1996) e *Silent Hill* (1999), que se tornaram franquias de sucesso, foram extremamente importantes para o desenvolvimento e estabelecimento do subgênero conhecido como “survival horror”¹⁴, inspirando diferentes jogos tanto para o PS1 quanto para outros consoles de quinta geração por toda a década de noventa e início dos anos 2000.

Os jogos da Puppet Combo incorporam gráficos propositalmente similares aos do PlayStation1, adotando inclusive falhas típicas do console como o “wobble” dos gráficos e o “texture warping” causado pela ausência de um z-buffer em seu hardware¹⁵. No caso de *Murder House*, há também uma relação direta com o catálogo de “survival horror” do console, se aproximando a jogos como *Resident Evil* e *Silent Hill* na apresentação e na jogabilidade. O jogo da desenvolvedora é apresentado em terceira pessoa e o personagem é controlado a partir de “tank controls”¹⁶, duas características típicas do gênero durante a década de 90.

¹⁴ A história do “survival horror” começa muito antes do PS1, passando por títulos como *Haunted House* (1982, Atari), *Sweet Home* (1989, Famicom), *Alone in the Dark* (1992, MS-DOS) e *Clock Tower* (1995, Super Famicom), mas é com *Resident Evil* (e diferentes títulos do PS1) que o subgênero se estabelece como parte do mainstream da indústria de jogos (além disso, o termo “survival horror” surge como uma estratégia de marketing para promover as vendas de *Resident Evil*). Mais informações sobre a história do “survival horror” em <https://www.ign.com/articles/2009/10/30/ign-presents-the-history-of-survival-horror>, acesso 3 de março de 2023.

¹⁵ Mais detalhes técnicos sobre as características tecnológicas do PlayStation 1 disponíveis em <https://www.youtube.com/watch?v=x8TO-nrUtSI>, acesso 20 de novembro de 2022.

¹⁶ Tank controls (algo como “controle de tanque”) é uma forma de controlar o personagem extremamente comum no início dos jogos 3D em terceira pessoa. Trata-se basicamente de um sistema de controles em que se controla o movimento relativo ao personagem, e não ao posicionamento da câmera. Dessa forma, se o personagem está virado de frente para a “câmera”, apertar a seta para cima do controle o moverá para mais próximo da câmera, enquanto em um sistema de controles moderno, apertar a seta para cima o moveria em direção oposta à câmera.

Figuras 04, 05: O “texture warping” em *Murder House* (esquerda) busca emular uma característica das limitações de Hardware do PS1 (direita) que resultava em texturas distorcidas (linhas que deveriam ser retas se tornando não retas, por exemplo) de acordo com a posição da câmera virtual do jogo.¹⁷



Fonte: YouTube.

Figura 06, 07: *Silent Hill* (esquerda) e *Murder House* (direita).



Fonte: Google Images

Mais similaridades também são encontradas nas configurações dos controles, com ações posicionadas em botões de maneira similar aos jogos de PS1 (controles que podem ser vistos como “obsoletos” nos dias de hoje), e nas telas de carregamento, uma necessidade tecnológica nos jogos dos anos 90 que é adotada como uma escolha estética no jogo da desenvolvedora¹⁸.

¹⁷ Um exemplo mais claro de texture warping pode ser visto no vídeo disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=9Cw3K49Fffc>, acesso 22 de novembro de 2022.

¹⁸ As telas de carregamento em jogos como o primeiro *Resident Evil* eram uma necessidade tecnológica. Essas telas interrompiam o fluxo do jogo para que o hardware pudesse carregar uma nova área que o jogador estava adentrando. O jogo da Puppet Combo, desenvolvido na Unity (uma plataforma moderna de desenvolvimento de jogos), não precisa usar telas de carregamento para carregar novas áreas, já que as novas tecnologias permitem que esse carregamento seja praticamente instantâneo (ou dinâmico, de acordo com a proximidade do jogador a um “gatilho” para ativar a área em questão), mas adota-as mesmo assim para se ligar esteticamente aos jogos de PlayStation1.

Figuras 08, 09: Jogos de Survival Horror dos anos 90 como *Resident Evil* (1996) utilizavam “loading screens” (telas de carregamento) toda vez que o jogador trocava de sala (esquerda). Essas animações eram utilizadas para que o sistema pudesse carregar o novo cenário, uma maneira criativa de mascarar uma limitação tecnológica do PS1. *Murder House*, por sua vez, utiliza as mesmas telas de carregamento que tais jogos dos anos 90 (direita). A diferença é que tal escolha não se dá por uma necessidade tecnológica, mas sim uma decisão que conecta esteticamente o jogo ao catálogo do PlayStation1.



Fonte: DreadXP¹⁹

Outro aspecto interessante são os formatos disponibilizados para os jogos da Puppet Combo. Além da possibilidade de adquiri-los de maneira virtual (através da internet), a desenvolvedora permite que alguns títulos de seu catálogo sejam comprados em formato físico, em caixas que se assemelham em design às embalagens de jogos de PS1. Isto pode ser visto como um exemplo do anseio pela fisicalidade das mídias que Campopiano (2014) e Van der Heijden (2015) apontam como uma das características (ou sintomas) da tecnostalgia, o desejo pela experiência física, tátil, em um mundo cada vez mais virtual. Por conta do aumento da velocidade de banda larga e de internet, o consumo de videogames se dá majoritariamente sem o suporte de uma mídia física nos dias de hoje²⁰, e a relação entre jogador e jogo é mediada apenas a partir de uma tela de computador. A adoção de embalagens reais remete a práticas de consumo da história passada dos videogames, uma mediada por embalagens táteis e palpáveis, não limitada à virtualidade do digital.

64

¹⁹ Disponível em <https://www.dreadxp.com/editorial/pathways-to-ruin-the-masterful-design-of-resident-evil-doors/>, acesso 20 de fevereiro de 2023.

²⁰ Disponível em <https://www.gameopedia.com/decline-of-physical-games/#:~:text=Why%20Have%20Physical%20Game%20Sales,making%20large%20game%20downloads%20viable.>, acesso 16 de março de 2023.

Figuras 10, 11: Imagens das embalagens dos jogos da Puppet Combo em formato físico (esquerda) e diferentes variações da embalagem de *Resident Evil 2* (1998) (direita).



Fonte: Puppet Combo Merch Store, Reddit

5. Conclusão: A Nostalgia e a Tecnostalgia em *Murder House* (2020)

Como apontado acima, *Murder House* (assim como os outros jogos da Puppet Combo) adota elementos tanto digitais quanto analógicos em sua estética, incorporando inclusive “defeitos” típicos dos dois meios em sua forma, como os gráficos poligonais e o ruído típico das fitas VHS. Trata-se de uma abordagem claramente tecnostálgica, em que características negativas de determinada tecnologia pretérita são vistas no presente como um positivo que adiciona certa valorização nostálgica à obra (ROZENKRANTZ, 2016, p. 45). Controles obsoletos, “defeitos” gráficos e limitações tecnológicas são propositalmente buscadas dentro do contexto de muitos jogos retrô²¹, que se beneficiam da nostalgia para atingir certo nível de sucesso comercial²².

Segundo Matt Boyer (2019), esta abordagem é natural da evolução dos videogames como uma forma de arte, e algo que vem acontecendo à medida que a indústria de jogos eletrônicos se estabelece como uma grande força cultural. Conforme os videogames se tornam uma forma de arte validada como indústria, diversos jogos se tornam autorreflexivos, explorando o passado e a história do meio. É algo esperado, já que muitos daqueles que cresceram com os primeiros jogos eletrônicos se tornaram desenvolvedores, e conseqüentemente buscam inspiração nos jogos de sua juventude para desenvolverem

²¹ Existem pacotes disponíveis para Unity (uma famosa plataforma de desenvolvimento de jogos, utilizada pela Puppet Combo e diversas outras desenvolvedoras) que emulam os gráficos e as limitações do PlayStation1, e podem ser baixados por qualquer um que tenha o interesse em desenvolver jogos que adotem a estética retrô do PS1. Disponível em <https://assetstore.unity.com/packages/vfx/shaders/psxeffects-132368>, acesso 27 de fevereiro de 2023.

²² Uma característica do que Goulart Ribeiro chama de mercado da nostalgia (2018, p.1)

seus próprios videogames (GARDA, 2014, p. 2). O que torna *Murder House* e os jogos da Puppet Combo em geral mais interessantes, porém, é que a autorreflexão não se limita ao escopo dos videogames. Na realidade, a desenvolvedora se propõe a explorar o passado do Terror como gênero, englobando duas grandes maneiras em que se manifestou no final do século XX: os filmes slashers dos anos 80 e os jogos de “survival horror” da década de 90.

A adoção dessas duas estéticas (uma analógica, outra digital) torna os jogos da desenvolvedora um curioso exemplo de hibridismo tecnostálgico. Obras como *Murder House* exprimem um igual sentimento de nostalgia por tecnologias tanto digitais quanto analógicas, mesclando simultaneamente elementos dos diferentes meios. Estamos jogando um videogame que se assemelha muito em jogabilidade aos jogos de terror dos anos 90, com gráficos típicos do PS1, controles de tanque e câmeras fixas em terceira pessoa. Ao mesmo tempo, nos deparamos com elementos diretamente ligados à era do VHS, com frases como “please adjust tracking for best picture quality” sugerindo que o jogador está interagindo com um VCR²³, a interface do menu que se assemelha a uma capa de fita de vídeo e filtros característicos do VHS sendo constantemente utilizados.

Digital e analógico convivem de maneira simultânea no universo da Puppet Combo, que funciona como um pastiche do horror do final do século XX, não buscando reconstruir o passado de maneira fiel, “histórica”, mas incorporando diferentes elementos ligados ao universo do terror para criar uma ideia mais fluida de passado, mais ligado a memórias do que a uma noção de historicidade. A Puppet Combo é uma desenvolvedora que está, assim como muitos artistas “hauntológicos” apontados por Fisher (2014), interessada nas possibilidades perdidas e não exploradas do passado: ela não se propõe apenas a reconstruir jogos “no estilo” do PS1, mas sim a pensar como o passado teria sido se os jogos de PS1 tivessem incorporado elementos de filmes slashers, brincando com a mistura entre o digital e o analógico, cinema e videogame, e criando uma ideia de passado a partir da

²³ Trata-se de um tipo de mensagem comum em fitas de vídeo de meados dos anos 80, lembrando o espectador de que deve ajustar o “tracking” de seu VCR para um melhor qualidade de imagem (essas mensagens eram mais comuns antes da padronização do auto-tracking nos anos 90). A frase presente no início de *Murder House* é originária especificamente das fitas de VHS da distribuidora Media Home Entertainment Inc., companhia especializada em home video criada pelo produtor e diretor Charles Band, conhecido por produzir clássicos do terror da era das locadoras como *A Criatura que Veio do Além* (1986), *Bonecas Macabras* (1987) e a série de filmes *Bonecos da Morte*. Mais sobre “tracking” disponível em <https://southtree.com/blogs/artifact/tape-tracking-what-is-it-how-does-it-work>, e mais sobre bumpers de fitas de VHS disponível em https://company-bumpers.fandom.com/wiki/VCR_Tracking_Reminder_Bumpers, acesso 10 de março de 2023.

mescla de diferentes estéticas tecnológicas sem relação direta entre si, mas ligadas por um fluido período temporal de coexistência.

A relação com o passado é a principal característica da desenvolvida, que orgulhosamente descreve seu trabalho como inspirado em filmes de terror de VHS dos anos 80 e em jogos de sobrevivência “low-poly” (com baixa taxa de polígonos). A adoção dessas estéticas é um atrativo claro para aqueles que cresceram na era das locadoras e do PlayStation1, alugando videogames e fitas de vídeo em Blockbusters e estabelecimentos locais. Muitas vezes, porém, tal elemento nostálgico não é atrativo apenas para essa faixa demográfica, mas também para gerações que nem sequer cresceram com essas tecnologias ou práticas de consumo.

Segundo Boyer, a geração z e os millenials relatam certa afinidade por períodos anteriores a seus nascimentos, nutrindo um desejo por um passado que não foi realmente experimentado, mas conhecido a partir da mediação de diferentes mídias. Os jogos da Puppet Combo, de uma forma ou de outra, acabam adotando esse duplo papel, em que é atrativo por sua relação com o passado ao mesmo tempo que media o contato de novas gerações com estéticas e tecnologias obsoletas, funcionando como um veículo novo que introduz o passado para novos públicos.

Tomando como base a análise descritiva realizada ao longo do artigo, é possível identificar em *Murder House* características daquilo que Svetlana Boym chama de nostalgia reflexiva. Segundo a autora (2001), a nostalgia reflexiva não tenta recuperar e reconstruir o passado. Ela o questiona, abraçando as ambivalências do anseio humano e as contradições da modernidade, focando no processo de lembrança e na distância entre o momento presente e o objeto de nostalgia, e se manifestando de maneira melancólica e até mesmo irônica, ligada à memória coletiva e individual.

Incorporando os conceitos de nostalgia reflexiva de Boym, Van der Heijden coloca as estéticas falso-vintage como tecnostalgia reflexiva, afirmando que ela se mostra como “[...] histórica e materialmente mais flexível em sua performance ou reencenação da aparência da tecnologia midiática do passado” (2015, p. 115, tradução nossa). É exatamente o que podemos observar em *Murder House*: uma espécie de pastiche nostálgico que não recria perfeitamente o passado, mas mistura duas tecnologias distintas (o VHS e PlayStation1) para criar um passado que nunca realmente existiu. Somos apresentados a uma estética falso-vintage do terror do final do século XX, situado em uma época em que analógico e

digital coexistiam de maneira quase harmoniosa, possibilitando diferentes experiências dentro do gênero do horror que, no mundo contemporâneo, foram combinadas em uma só no universo dos jogos da Puppet Combo.

Referências

- BOYER, Matt. **Video Games & Nostalgia: An Intertwined Relationship**. Game Developer, 2019. Disponível em <https://www.gamedeveloper.com/design/video-games-nostalgia-an-intertwined-relationship>. Acesso 17 de novembro de 2022.
- BOYM, Svetlana. **The Future of Nostalgia**. 1. ed. Nova York, EUA: Basic Books, 2001. 444 p.
- CAMPBELL-KELLY, Martin; ASPRAY, William; ENSMINGER, Nathan; YOST, Jeffrey R. **Computer: A History of the Information Machine**. 3. ed. Boulder, CO: Westview Press, 2014.
- CAMPOPIANO, John. **Memory, Temporality, & Manifestations of Our Tech-nostalgia**. Preservation, Digital Technology & Culture, [S. l.], ano 2014, v. 43, n. 3, p. 75-85, 1 jul. 2014.
- ELSAESSER, Thomas. **Cinema como arqueologia das mídias**. 1. ed. São Paulo: Edições Sesc, 2018.
- FISHER, Mark. **Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures**. 1. ed. Croydon: Zero books, 2014.
- GARDA, Maria B. **Nostalgia in Retro Game Design**. DiGRA '13 - Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies, ano 2014.
- GOULART RIBEIRO, A. P. **Mercado da nostalgia e narrativas audiovisuais**. E-Compós, Brasília, ano 2018, v. 21, n. 3. Disponível em: <https://doi.org/10.30962/ec.1491>
- HARPER, Jim. **Legacy of Blood: A Comprehensive Guide to Slasher Movies**. 1. ed. Manchester: Headpress/Critical Vision, 2004.
- HOLIDAY HORROR**. In: ELI Roth's History of Horror. Direção de Kurt Sayenga. Estados Unidos: AMC, 2021, 42 min, son., color. Temporada 3, episódio 5. Série exibida pela ABC+. Acesso em: 13 fev. 2023.
- NIEMEYER, Katharina. **Media and Nostalgia: Yearning for the past, present and future**. 1. ed. Londres: Palgrave Macmillan, 2014.
- REYNOLDS, Simon. **Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past**. 1. ed. Londres: Faber and Faber, 2011.
- ROCKOFF, Adam. **Going to Pieces: The Rise and Fall of the Slasher Film, 1978-1986**. Jefferson, EUA: McFarland & Company, 2002.
- ROZENKRANTZ, Jonathan. **Analogue Video in the Age of Retrospectacle: Aesthetics, Technology, Subculture**. Alphaville: Journal of Film and Screen Media, Winter 2016, n. 12, p. 39-58.
- SNYDER, BLAKE. **Save the Cat! Goes to the Movies: The Screenwriter's Guide to Every Story Ever Told**. 1 ed. Saline, MI: McNaughton & Gunn, 2007.
- VAN DER HEIJDEN, Tim. **Technostalgia of the present: From Technologies of Memory to a Memory of Technologies**. NECSUS. European Journal of Media Studies, ano 2014, v. 4, n. 3, p. 103-121, 16 nov. 2015.

A SEMIÓTICA DO FEMININO NO CINEMA DE TERROR: UMA ANÁLISE DA CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM MONSTRUOSA COM BASE NOS FILMES CARRIE (1976) E GAROTA INFERNAL (2009)

Rachel Anne Barbosa¹
rachelannebs2@gmail.com

Resumo

Utilizando as obras audiovisuais *Carrie, a Estranha* (1976) e *Garota Infernal* (2009) como objetos de análise, vamos explorar o gênero do terror e as características principais da construção das protagonistas por meio de uma análise comparativa entre essas obras. Como base teórica, serão utilizados os conceitos de "olhar masculino", explorado por Laura Mulvey em *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, as teorias de gênero nos filmes de terror de Carol J. Clover, autora do livro *Men, Women, and Chain Saws*, e a análise sobre monstruosidade e puberdade de Shelley Stamp, autora de *Horror, Femininity, and Carrie's Monstrous Puberty*.

Palavras-chave: Representação feminina; Filmes de terror; Olhar masculino; Feminilidade; *Carrie* (1976); *Garota infernal* (2009).

1. Introdução

Até a década de 1970, o gênero do terror era majoritariamente dominado por homens nas telas (e por trás delas), com as personagens femininas servindo apenas para serem as vítimas das histórias. Com a popularização do filme *slasher*² veio uma nova onda de personagens femininas no papel central, as 'final girls', termo criado por Carol J Clover em 1993 após estudar esses filmes. Personagens como Sally Hardesty, do filme *O Massacre da Serra Elétrica* (1974), Laurie Strode de *Halloween - A Noite do Terror* (1978) e Nancy Thompson, em *A Hora do Pesadelo* (1984), abriram portas para novas histórias com outras protagonistas mulheres em filmes de terror, mas nem sempre como as heroínas fortes e sobreviventes dos slashers. Tópicos como vingança, estupro, sexualidade e monstruosidade

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

² *Slasher* é um subgênero de filmes de terror que envolve um assassino perseguindo e matando um grupo de pessoas, geralmente jovens, armado de uma faca ou outro tipo de arma branca.

muitas vezes fazem parte de suas trajetórias por terem sido escritas sob um olhar masculino, ou ‘male gaze’, termo estabelecido por Laura Mulvey em seu texto *Visual pleasure and narrative cinema*, publicado em 1975.

Esse olhar ou perspectiva masculina pode influenciar a forma como as personagens são retratadas, destacando certos elementos como a sexualidade e a vulnerabilidade como parte integrante de suas jornadas. Filmes como *A Vingança de Jennifer* (1978), *O Bebê de Rosemary* (1968) e *Sangue de Pantera* (1942) trazem uma premissa que explora temas como violência sexual, maternidade e sexualidade/monstruosidade, colocando as mulheres como alvos dessas experiências traumáticas.

Além da influência na narrativa, o olhar masculino é mais predominante ainda na fotografia dos filmes, e é algo que é possível encontrar em filmes de qualquer gênero até hoje. Em filmes de terror é muito comum identificar uma abordagem voyeurística que objetifica os corpos das personagens femininas. A câmera, muitas vezes, assume uma perspectiva de voyeur, ou observadores encobertos, focalizando em partes específicas do corpo das mulheres ou enfatizando sua vulnerabilidade e sexualidade de maneira provocativa, objetificando as personagens e reduzindo-as a objetos de desejo ou medo para o público masculino.

Pela natureza do tema, para essa pesquisa foram reunidos textos e conceitos especialmente escritos por mulheres. Vamos falar sobre o gênero de terror, os estudos feministas feitos sobre eles, a criação e a jornada das suas personagens femininas, passando brevemente por alguns tipos de filme de terror, como, por exemplo, o slasher, vingança (rape and revenge), possessão e ocultos. Esses assuntos são abordados nos capítulos 1 e 3 do livro *Men, Women, and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film*, de Carol J. Clover (1993). Também falaremos sobre o ‘olhar masculino’, identificado por Laura Mulvey, autora do texto *Visual pleasure and narrative cinema* (1975), para uma análise da objetificação das mulheres nesses filmes, assim como, fazer uma análise comparativa entre algumas das obras futuramente exploradas. Do texto de Shelley Stamp *Horror, Femininity, and Carrie’s Monstrous Puberty* (1991), será levado em conta suas teorias em relação a questões como puberdade, feminilidade e monstruosidade das personagens femininas em muitas das obras do gênero. Com essa base será feita uma análise comparativa dos filmes *Carrie, a Estranha* (Brian de Palma, 1976) e *Garota Infernal* (Karyn Kusama, 2009), dois filmes que aqui selecionamos como objetos de análise específicos, nos quais as

protagonistas são transformadas em monstros que buscam vingança ao longo de suas vidas.

O objetivo dessa pesquisa é questionar e problematizar as representações de gênero no cinema de terror, buscando uma maior compreensão das dinâmicas de poder e das mensagens transmitidas por essas obras a partir dos filmes escolhidos. Ao examinar criticamente essas narrativas e técnicas cinematográficas, podemos buscar uma maior diversidade de perspectivas que contribuirá para uma reflexão mais ampla sobre a representação das mulheres no cinema e a importância de vozes femininas na produção e direção desses filmes.

2. Filmes de terror e construção do feminino histórico/monstruoso

2.1 Filmes de terror e protagonistas femininas

O cinema de terror passou por mudanças significativas na representação de protagonistas femininas. Anteriormente dominado por homens, hoje não é incomum encontrar mulheres protagonizando essas histórias, tanto na frente quanto atrás das telas.

Apesar dessa mudança, ainda é possível identificar um padrão na construção das personagens femininas nesse gênero. Carol Clover, em seu livro *Men, Women, and Chain Saws*, dedica um capítulo para explorar a construção da 'Final Girl' e demonstra como muitas personagens foram (e ainda são) afetadas por esse modelo narrativo.

A 'Final Girl' é uma personagem feminina que geralmente é a última sobrevivente, que enfrenta o perigo durante a maior parte do filme. Ela se destaca por sua inteligência, coragem e habilidades de sobrevivência.

O gênero da Final Girl também é comprometido desde o início por seus interesses masculinos, sua inevitável relutância sexual, seu distanciamento de outras garotas, às vezes seu nome. No nível do aparato cinematográfico, sua falta de feminilidade é claramente sinalizada por seu exercício do "olhar investigador ativo" normalmente reservado aos homens e punido nas mulheres quando elas mesmas o assumem; primeiro timidamente e depois de forma agressiva, a Final Girl procura o assassino, até mesmo rastreando-o até sua cabana na floresta ou seu labirinto subterrâneo, e depois até ele, trazendo-o, muitas vezes pela primeira vez, para nossa visão também. (CLOVER, 1993, p.48), Tradução nossa³

³ The gender of the Final Girl is likewise compromised from the outset by her masculine interests, her inevitable sexual reluctance, her apartness from other girls, sometimes her name. At the level of the cinematic apparatus, her unfemininity is signaled clearly by her exercise of the "active investigating gaze" normally reserved for males and punished in females when they assume it themselves; tentatively at first and then

Laura Mulvey, em *Visual pleasure and narrative cinema*, analisa a relação entre a câmera, o espectador e os personagens femininos no cinema narrativo clássico. Mulvey argumenta que a câmera é controlada predominantemente por homens, que determinam o que é mostrado na tela, como é mostrado e como o público deve interpretar. Mas além do que a câmera pega, esse olhar também afeta narrativamente a história, pela sua influência na construção das personagens. Elementos recorrentes como a sexualização ou a objetificação de seus corpos e estereótipos comuns das *Final Girls* podem ser encontrados em diversas outras protagonistas do gênero até hoje.

Embora neste artigo não iremos focar especificamente na construção das personagens em slashers, é possível encontrar similaridades entre praticamente qualquer protagonista feminina de filmes de terror, independentemente do subgênero. Vamos nos concentrar nos filmes de possessão e ocultismo, em particular *Carrie*, *a Estranha e Garota Infernal*.

2.2 A histeria e o monstruoso na elaboração das personagens

Em muitos filmes de terror, encontramos a representação de experiências femininas associadas a elementos demoníacos e monstruosos. Por exemplo, em *O Bebê de Rosemary* (1968), a trama aborda a vulnerabilidade de Rosemary durante sua gravidez e as transformações físicas e psicológicas pelas quais ela passa, após ser manipulada por uma seita satânica para dar à luz o filho do diabo. Essa representação da maternidade em um contexto de terror reflete a ideia de que a experiência da maternidade pode ser distorcida e transformada em algo ameaçador e monstruoso.

Outra obra que ilustra esse tema é *Ginger Snaps* (2000), que narra a história de duas irmãs adolescentes, sendo que uma delas passa por transformações físicas e emocionais relacionadas ao início da menstruação e à descoberta da sexualidade. Coincidentemente, nesse mesmo período, ela é mordida por um lobisomem e também se transforma em um. Essa transformação funciona como uma metáfora para as mudanças pelas quais as jovens passam durante a puberdade, incluindo o despertar sexual e a busca pela identidade. Esse é um dos filmes onde a puberdade e a feminilidade são exploradas em um contexto sobrenatural.

aggressively, the Final Girl looks for the killer, even tracking him to his forest hut or his underground labyrinth, and then at him, therewith bringing him, often for the first time, into our vision as well.

Essas representações de experiências femininas evidenciadas pelos filmes citados são associadas a elementos sobrenaturais e monstruosos, e têm raízes em visões culturais e sociais possivelmente influenciadas por antigas crenças religiosas, teorias psicanalíticas e conceitos psicológicos.

A ideia da monstruosidade feminina remete a antigas crenças e mitologias que retratavam certas mulheres como figuras ameaçadoras e perigosas. Essas representações muitas vezes estavam ligadas a medos e inseguranças em relação ao poder e à sexualidade feminina, sendo alimentadas por visões patriarcais que buscavam controlar e reprimir a mulher.

A histeria, uma condição historicamente atribuída às mulheres, desempenhou um papel na associação do feminino ao desconhecido e místico. Ela era frequentemente associada a manifestações de comportamento consideradas "anormais" ou "irracionais" nas mulheres, e na cultura popular é frequentemente manifestado nas personagens monstruosas.

Além disso, a influência da religião também pode ser identificada na construção dessas representações, especialmente quando relacionadas à histeria. Noções religiosas associam historicamente a expressão da feminilidade ao pecado, à tentação e ao mal, o que influenciou a ligação de mulheres com demônios ou monstros no gênero do terror.

Em *Carrie, a Estranha*, que retrata a primeira menstruação de Carrie White, coincidindo com o início de seus poderes telecinéticos; e *Garota Infernal*, onde a sexualidade de Jennifer está ligada à sua transformação em um demônio e seu apetite por carne humana, essas representações destacam como a feminilidade e as experiências femininas são associadas a elementos sobrenaturais e monstruosos, criando uma metáfora visual para explorar as ansiedades e medos sociais relacionados ao feminino.

3. Objetos de análise

3.1 A narrativa de *Carrie, a Estranha* (1976)

Carrie, a Estranha é um filme de terror de 1976, dirigido por Brian De Palma e baseado no romance de Stephen King. A história gira em torno de Carrie White, uma adolescente excluída e reprimida que descobre ter poderes telecinéticos após ter sua primeira menstruação. Ao mesmo tempo, ela tem que lidar com a opressão das pessoas de sua escola e de sua mãe, que acredita que a menstruação é uma maldição lançada sobre pecadores.

A obra conta a história de Carrie a partir do momento de sua primeira menstruação, que acontece no vestiário da escola, e vira alvo de risadas das meninas de sua turma por se desesperar após não entender o motivo do sangue em seu corpo. Com as alunas gritando ao seu redor e Carrie se vê sem saída, uma lâmpada explode de repente no vestiário, em cima de suas cabeças. Ao chegar em casa ela é reprimida e castigada por sua mãe, Margaret, que é uma mulher extremamente religiosa e vê a menstruação como um castigo por cometer um pecado. Outros acontecimentos paranormais continuam acontecendo ao redor de Carrie quando ela expressa emoções fortes, o que causa curiosidade na menina, e a leva à biblioteca para estudar sobre telecinese.

Após o incidente do vestiário, as outras meninas são castigadas e Chris, que foi proibida de ir ao baile da escola, planeja se vingar de Carrie, que foi convidada para ser o par de Tommy, namorado de uma das meninas da turma, Sue.

No baile, Carrie e Tommy ganham o prêmio de rei e rainha, e sobem ao palco para agradecer. Nesse momento, Sue vê Chris embaixo do palco, pronta para puxar a corda que está conectada a um balde de sangue de porco que está prestes a ser derrubado na cabeça de Carrie. Sue tenta impedir, mas é tarde demais. Enfurecida por ter sido humilhada na frente de todos, Carrie usa seus poderes telecinéticos para se vingar dos estudantes, incendiando a quadra onde acontecia o baile e bloqueando todas as suas saídas.

Em casa quando chega do baile, sua mãe, que descobriu sobre seus poderes, tenta matar Carrie com uma faca, mas para se defender, Carrie usa seus poderes de novo para matá-la. Sua casa começa a desabar e pegar fogo, e Carrie leva sua mãe para o quarto onde ela era castigada, numa tentativa desesperada de protegê-la da iminente destruição, mas a casa colapsa, envolvendo mãe e filha em seus escombros, levando as duas à morte.

3.2 A narrativa de Garota infernal

Garota Infernal é um filme de terror e comédia lançado em 2009, dirigido por Karyn Kusama e escrito por Diablo Cody.

O filme conta a história das duas estudantes do ensino médio Jennifer Check e Needy Lesnicky. Jennifer convence Needy a acompanhá-la a um show em um bar local, onde a banda Low Shoulder está se apresentando. Durante o show, um incêndio ocorre e Jennifer é convencida pelos membros da banda que dizem que querem a ajudar, a entrar

em sua van porque acreditam que ela é uma virgem que pode ser sacrificada em um pacto com o demônio para obter sucesso.

No entanto, o ritual de sacrifício dá errado por Jennifer não ser mais virgem, e conseqüentemente ela acaba sendo possuída por um demônio. Após a possessão, Jennifer começa a ter um apetite insaciável por carne humana e passa a se alimentar de garotos da escola, deixando um rastro de corpos em sua cidade.

Needy tenta entender o que está acontecendo com sua amiga, que eventualmente conta a ela sobre a noite do show e as conseqüências da tentativa de sacrifício feita pela banda, e percebe que tem que parar sua amiga antes que mais mortes ocorram, enquanto também tenta salvar seu namorado insistindo que ele não vá ao baile da escola. Quando Jennifer o leva para uma piscina abandonada e o mata, Needy toma a decisão de ir até a casa de sua amiga e matá-la, sabendo que essa é a única forma de acabar com essa situação, mas é mordida por Jennifer e absorve seus poderes, decidindo assim fazer uso dele para se vingar dos integrantes da banda que causaram tudo isso.

Garota Infernal é uma produção escrita e dirigida por mulheres que trouxe uma perspectiva feminina para o gênero de terror. Diablo Cody, a roteirista, explorou questões relacionadas à identidade feminina, amizade e sexualidade, oferecendo uma visão mais irônica e subversiva do gênero.

No entanto, a promoção do filme acabou focando em uma imagem sexualizada que não condizia com sua trama, o que levou a um desempenho abaixo do esperado nas bilheterias. Houve uma ênfase na presença de Megan Fox como protagonista, de uma maneira que deu ao público a ideia de que o filme seria uma visão sexualizada dela e de Amanda Seyfried, o que criou uma expectativa equivocada, considerando que o filme segue por um caminho muito diferente disso.

4. Uma análise comparativa entre Carrie, a Estranha e Garota Infernal

Neste tópico será realizada uma análise comparativa entre os filmes Carrie, a Estranha e Garota Infernal com o objetivo de examinar a construção dos arquétipos de monstruosidade em personagens femininas, tendo como foco as protagonistas dos referidos filmes, Carrie White e Jennifer Check.

No caso de Carrie, uma das primeiras cenas se passa no vestiário enquanto ela toma banho após a aula de ginástica. O momento é um dos mais importantes para o filme pois é

quando ela tem sua primeira menstruação e o primeiro episódio de telecinese, porém a maneira em que o corpo de Carrie White é mostrado de maneira explícita pode ser interpretada como um exemplo do voyeurismo cinematográfico, em que a câmera focaliza o corpo da personagem de forma a satisfazer o olhar masculino, sem uma necessidade narrativa clara. Como podemos ver na imagem, a maior parte da cena é apenas planos detalhe do corpo dela enquanto ela toma banho, e apenas os segundos finais são realmente importantes narrativamente.

Em contraste, o filme *Garota Infernal* adota uma abordagem visual diferente. Ele evita a exploração e objetificação da personagem Jennifer Check, apresentando-a de forma menos sexualizada em cenas que poderiam facilmente se inclinar para o olhar voyeurístico. Essa escolha pode ser interpretada como uma tentativa de subverter as expectativas tradicionais e desafiar o olhar masculino, retratando uma personagem feminina de maneira mais complexa e multifacetada. Dois momentos específicos no filme ilustram essa abordagem.

O primeiro ocorre quando Jennifer sai de um lago. Em uma representação típica, essa cena seria filmada de maneira a enfatizar o corpo da personagem, com planos sequenciais lentos e detalhados focados em Jennifer. No entanto, em *Garota Infernal*, dirigido por uma mulher, isso não acontece. A cena é cortada no momento em que qualquer nudez poderia ser mostrada, e vemos Jennifer já vestida caminhando em direção a uma floresta. O segundo momento significativo ocorre quando Jennifer mata Colin, seu colega de escola. novamente, o filme opta por uma representação mais sutil, e a cena é apresentada por meio de sombras, permitindo que saibamos o que está acontecendo sem ter chance de objetificar o corpo de Jennifer.

A influência religiosa exerce um papel relevante na construção do estereótipo da mulher monstruosa, ao qual muitas protagonistas de filmes do gênero se encaixam. Jennifer Check, a personagem principal de *Garota Infernal*, é possuída por um demônio após um sacrifício mal-sucedido, que teve esse resultado porque a vítima não era mais virgem, ao contrário do que era necessário para o ritual. Essa possessão a transforma em uma criatura sedenta por sangue humano. Em *Carrie, a Estranha*, a protagonista manifesta seus poderes telecinéticos e acaba passando por uma transformação monstruosa após sua primeira menstruação, além de ser acusada por sua mãe, uma fanática religiosa, de estar cometendo um pecado, e isso ser uma consequência dele.

Essas transformações podem ser interpretadas como uma manifestação da histeria, um conceito psicanalítico frequentemente associado a crenças religiosas sobre possessão demoníaca. A presença do sobrenatural e a associação da feminilidade com o mal refletem visões culturais profundamente enraizadas, influenciadas por noções religiosas sobre o pecado, a tentação e o controle do corpo feminino.

Em *Garota Infernal*, a morte da personagem Jennifer não é retratada de forma sexualizada, diferentemente de muitas cenas de morte de mulheres em filmes de terror. Em *Halloween - A Noite do Terror*, por exemplo, a primeira vítima é mostrada sendo esfaqueada no peito, com a câmera assumindo o ponto de vista do assassino. Embora a faca seja brevemente mostrada, a cena se prolonga, expondo a personagem nua e vulnerável no chão. Essa abordagem visual objetificadora é evitada em *Garota Infernal*, o que é um alívio tanto estético quanto narrativo.

Em vez de ter esse 'male gaze' presente até no momento de sua morte, o filme trata a cena de maneira respeitosa, destacando um momento triste em que a protagonista, Needy, é forçada a matar sua melhor amiga. Essa abordagem mais sensível e menos sexualizada contribui para uma narrativa mais envolvente e respeitosa com as personagens femininas.

77

Demonstrações raivosas de força podem pertencer ao homem, mas chorar, se encolher, gritar, desmaiar, tremer, implorar por misericórdia pertencem à mulher. O terror abjeto, em resumo, é classificado como feminino, e quanto mais um determinado filme se preocupa com essa condição [...], mais provável é que a feminilidade da vítima não seja um acidente, pois vítimas masculinas em filmes de terror são mortas rapidamente ou fora da tela, e que lutas prolongadas, nas quais a vítima tem tempo de contemplar sua destruição iminente, figuram inevitavelmente as mulheres. (CLOVER, 1993, p.51), Tradução nossa⁴

5. Conclusão

A pesquisa utilizou conceitos e teorias de Carol J. Clover, Laura Mulvey e Shelley Stamp para examinar as representações de personagens femininas no cinema de terror.

⁴ Angry displays of force may belong to the male, but crying, cowering, screaming, fainting, trembling, begging for mercy belong to the female. Abject terror, in short, is gendered feminine, and the more concerned a given film is with that condition [...] the more likely the femaleness of the victim. It is no accident that male victims in slasher films are killed swiftly or offscreen, and that prolonged struggles, in which the victim has time to contemplate her imminent destruction, inevitably figure females.

Essas autoras foram fundamentais para a compreensão das dinâmicas de poder e do "olhar masculino" presente nesse gênero cinematográfico.

Através da análise comparativa dos filmes *Carrie*, *a Estranha* e *Garota Infernal*, foi possível problematizar as representações de gênero presentes nessas obras e identificar e questionar estereótipos estabelecidos na construção dessas personagens femininas, como a relação entre puberdade, feminilidade e monstruosidade, além de buscar compreender as raízes desses estereótipos femininos no gênero.

Referências

CLOVER, Carol J. **Men, Women, and ChainSaws: Gender in the Modern Horror Film**. Princeton: Princeton University Press, 1993.

LINDSEY, Shelley Stamp. **Horror, Femininity, and Carrie's Monstrous Puberty**. Illinois, Journal of Film and Video, Vol. 43, No. 4. 1991.

MULVEY, Laura. **Visual Pleasure and Narrative Cinema**. Londres: Afterall Books, 1975.

OS PLANOS E A TRISTEZA: UMA ANÁLISE SOBRE OS EFEITOS DOS PLANOS LONGOS NA REPRESENTAÇÃO DA MELANCOLIA E DA TRISTEZA NO FILME UM ELEFANTE SENTADO QUIETO

Gabriel Calzavara Saraiva¹
gcssaraiva@gmail.com

Resumo

Ao analisar o filme *Um Elefante Sentado Quieto* (Hu Bo, 2018), esse trabalho busca entender os efeitos dos “long takes” –ou planos longos – na representação da melancolia e tristeza no filme em questão.

Palavras-chave:

Planos longos; Plano sequência; Melancolia; Análise fílmica.

1. Introdução

A palavra cinema vem do grego κίνημα (kinema), que significa “movimentos” e consiste na arte de registro e reprodução de imagens em movimento. É contada uma história que, durante as exibições de *A chegada de um trem à estação La Ciotat*, dos irmãos Lumière, em 1896, a plateia reagia assustada ao realismo da cena, como se o trem fosse sair da tela. Verdade ou não, é inegável o impacto que as imagens em movimento podem causar no espectador. Em sua forma mais conhecida e hegemônica, o cinema se transformou em um meio pelo qual se contam histórias. Mas ele vai muito além de narrativas e sucessões de acontecimentos mostrados em tela: cinema é também chorar com uma tragédia, rir com uma cena engraçada, se identificar com o sofrimento de um personagem. Cinema também é sentimento. E é dessa faceta tão subjetiva e misteriosa que essa pesquisa busca falar.

Existem diversas formas de se criar uma representação imagética ou sonora das emoções que se conectem com o público no cinema; afinal, o cinema é uma arte multifacetada e diversa. Um exemplo dessas é a própria montagem, capaz de gerar diferentes sensações, dependendo de como conectam-se as cenas. Os cortes funcionam para a criação de um determinado discurso proposto pelo filme, podendo enviesar a interpretação daquilo que se

¹ Trabalho orientado por: Pedro Butcher (pedro.butcher@espm.br).

passa nas imagens. Como podemos observar nos experimentos realizados para a constatação do Efeito Kuleshov², feitos pelo cineasta russo Lev Kuleshov no início do século XX, a união de duas cenas distintas faz com que os espectadores encontrem mais significados do que se cada uma estivesse isolada. Mais ainda, uma mesma cena, seguida de diferentes cenas, gera diferentes entendimentos. Esse efeito tem sido usado desde as épocas de Eisenstein e Griffith para causar diferentes emoções ao público.

Esse artigo buscará entender uma técnica que é contrária à montagem e que está ligada ao adiamento ou a ausência do corte. Por meio desse estudo, busca-se compreender a forma com a qual os planos longos, em conjunto com closes e uma profundidade de campo reduzida, são instrumentos fundamentais na obra *Um Elefante Sentado Quietamente* (Hu Bo, 2018).

Por planos longos, segundo Lutz Koepnick, em seu livro *The Long Take – Art Cinema and the Wondrous* (2017), entendemos aqueles que desaceleram as narrativas, deixando explícita a passagem do tempo. Dessa forma, eles desafiam tanto a paciência quanto a resiliência do espectador. Por meio de uma análise fílmica e de um estudo da decupagem de uma cena, esse artigo visa buscar entender como a tristeza e a melancolia são representadas no filme.

80

2. Objetos de análise: planos e espectadorialidade

Um Elefante Sentado Quietamente segue um determinado padrão na maioria de suas cenas: a câmera apenas segue os quatro personagens principais, com foco bastante reduzido e restrito a eles. Normalmente, há apenas um personagem em foco – aquele que protagoniza a cena. A câmera só sai do foco de um personagem se for para outro protagonista. O filme segue essa estética em quase sua totalidade, com exceção de duas cenas. Portanto, ao analisar a decupagem de uma das cenas, podemos ter uma noção geral dos dispositivos usados no filme.

A análise buscará entender de que forma *Um Elefante Sentado Quietamente* combina seus elementos estéticos com narrativa, buscando entender como os planos e escolhas de direção influenciam na forma com que o espectador percebe o sentimento da cena. Além disso, com a decupagem buscaremos constatar a duração dos planos e como ela interfere na forma com

² Efeito que mostra que a montagem de diferentes cenas de forma consecutiva molda a forma com que o público interpreta a cena.

que o público absorve a cena. Por meio de uma comparação entre a forma com que os planos são apresentados na cena, o que a narrativa quer nos passar, e como os aspectos de duração mudam a espectralidade³, essa pesquisa tentará entender de que forma o filme aborda as temáticas de melancolia e tristeza.

Serão estudadas de que forma cada uma dessas características influem na espectralidade. Primeiramente, por meio dos textos *The Long Take: Art Cinema and the Wondrous* (KOEPNICK, L. 2017), *Poetics of Slow Cinema* (ÇAGLAYAN, E. 2018) e *Slow Time, Visible Cinema: Duration, Experience and Spectatorship* (DE LUCA, T. 2016) será investigada a forma com que os planos longos – e o cinema lento – influem no modo pelo qual o espectador percebe o tempo e assimila o conteúdo fílmico.

Por último, será realizado um comparativo da forma com que tais aspectos estéticos impactam na percepção da obra, bem como na forma com que o espectador interage com ela, assim como com os conceitos de melancolia propostos no livro “*The Nature of Melancholy from Aristotle to Kristeva*” (2000).

É difícil justificar de maneira quantitativa a importância de algo tão intangível como um sentimento, mais ainda de sua representação. Sentir é algo inerente ao ser humano, à forma com que compreendemos o nosso mundo e ao modo com que nos relacionamos com outras pessoas.

O cinema consiste em mostrar imagens consecutivas de forma a criar a ilusão do movimento e a convencer, por um período limitado de tempo, que o mundo projetado na tela é real, que seus personagens existem. Personagens esses que são, como nós, dotados de dilemas, conflitos e sentimentos. Para uma representação que gere uma identificação maior com o público, não basta sugerir a existência de uma emoção, é preciso criá-la de fato, dar tridimensionalidade ao personagem e criar a sensação de que são tão complexos quanto nós. Portanto é imprescindível que a forma com que o filme transmita esses sentimentos nos convença da veracidade deles.

Em nossa existência há dois tipos de estados psicológicos que contestam nossa própria razão de existir, nossa vontade de continuar e minam nossa visão da esperança de dias melhores. Eles são a melancolia e a tristeza. Ambos são estados que podem atingir a qualquer pessoa e que causam um sofrimento que não pode ser quantificado. O filme *Um*

³ Forma com a qual o espectador interage com a obra.

Elefante Sentado Quietamente fala sobre eles e sobre aquilo que se esconde por trás deles. Por isso, a importância de se entender como essas representações ocorrem.

3. Os planos longos e o capitalismo moderno, uma contraposição de ritmos

Um Elefante Sentado Quietamente é um filme realizado em 2018 em Shijiazhuang, uma cidade industrial na China. Seguimos a história de um dia da vida de quatro personagens: Yu Cheng, um homem que se relacionava com a esposa de um amigo próximo, que se suicidou ao descobrir a traição; Wei Bu, um jovem que acaba derrubando um menino de sua escola da escada; Huang Ling, uma jovem estudante que se relacionava com o vice-diretor da escola, e Wang Jin, um idoso cuja filha e genro desejam enviar para um asilo para cuidarem sozinhos da neta.

Essas quatro pessoas, tão diferentes, possuem uma obsessão em comum – a cidade de Manzhouli, no norte da China, na qual se diz que há um elefante que fica sentado, quieto, ignorando o restante do mundo. O filme, com duração de cerca de quatro horas, se inicia no amanhecer e termina na noite. Nele nos são apresentados os quatro protagonistas, pessoas aflitas, buscando uma maneira de escapar de um mundo tão frio e indiferente quanto às suas angústias. O longa foi o primeiro e último do diretor, Hu Bo, que tragicamente morreu por suicídio aos 29 anos de idade, pouco após o término do filme.

Tendo estudado cinema com o consagrado cineasta húngaro Béla Tarr, diretor de *O Cavalo de Turim* (2011), e *Satantango* (1994), Hu Bo apresenta em seu filme características parecidas com o cinema de Tarr. Mais especificamente, a opção por planos longos e poucos cortes. Os planos longos são planos que desaceleram as narrativas, deixando explícita a passagem do tempo. De acordo com André Bazin (1967), a diferença entre o plano longo e a montagem é que os cortes servem como um direcional, que ordena o tempo e espaço de uma maneira irreal e diminui a ambiguidade do filme, levando o espectador a uma forma de interpretar as cenas direcionada pelo diretor. Cada corte mostra uma maneira específica de se interpretar um acontecimento. Já nos long takes, os acontecimentos ocorrem em um tempo semelhante ao real, e, tal qual na realidade, esses acontecimentos são mais ambíguos e sujeitos à interpretação. Dessa forma, o espectador assume um papel mais ativo em relação ao filme. Em “Um Elefante Sentado Quietamente”, o tempo e a forma com que este é tratado são fatores cruciais tanto para sua estética quanto para sua narrativa, afinal o filme aborda uma

história com a duração de um dia. Além disso, demonstram a volatilidade das emoções humanas ao se estender planos que variam desde a calma até a violência.

Porém, diferentemente do que acontece nos filmes de Béla Tarr, em *Um Elefante Sentado Quietamente* os planos longos não convidam o espectador a um estado totalmente contemplativo de observação das cenas, mas sim o faz imergir no desespero interior dos personagens em uma busca eterna – ainda que apenas passando por um dia – para se escapar da tristeza. A câmera acompanha os personagens durante praticamente o filme todo de uma maneira desconfortavelmente íntima, sempre muito de perto, como se quisesse mostrar seus segredos mais profundos; os cortes nos afastam da imersão em seus conflitos, portanto são poucos. No filme, temos sequências com campo de profundidade reduzido, focadas em determinados personagens e com enquadramentos fechados, que os acompanham apenas mostrando suas reações para o que acontece – em muitos casos, fora de quadro.

Somados a esses aspectos, há um ambiente praticamente todo cinza, sem sol, que acentua uma *mise-en-scène*⁴ intimista, refletindo a procura por uma escapatória de um ambiente inóspito e brutal. Além disso, o longa intercala entre um conto mitológico – do “elefante sentado quietamente” – com a realidade crua e sufocante dos personagens do filme.

Contextualizando-se na China contemporânea, podemos observar que as mudanças sociais e políticas ocorridas no país, bem como a influência dessas, são aspectos fundamentais para se entender o filme. Desde a entrada de Deng Xiaoping ao poder em 1976, a China insere-se cada vez mais no capitalismo globalizado, trazendo consigo alguns dos problemas existentes nas grandes potências pós-modernas.

A globalização, conforme afirma Emilio Mordini, em geral, resulta em uma perda de identidade, tanto no espectro pessoal quanto no sociocultural.

Assim, o quadro que a história apresenta hoje é um paradoxo de uma globalização, que tende a dissolver vários tipos de fronteiras entre povos, estimula ou produz migrações em massa, misturas de tradições e culturas, e parece projetar o futuro para a existência de uma sociedade planetária, embora, por outro lado, haja uma crescente infestação de particularismos, secessionismos, conflitos tribais sangrentos e intolerâncias étnicas, raciais e religiosas. O resultado comum dessas duas dinâmicas opostas é uma crescente perda de identidade, isto é, dessas comunidades de raízes que oferecem ao ser humano uma base agregadora de referência para ser ele mesmo, enquanto ao mesmo tempo se sente existencialmente similar a outros seres humanos com

⁴ *Mise-en-scène* é tudo aquilo que aparece no enquadramento de uma cena. Desde objetos de arte, até atores, iluminação e figurino.

quem pode compartilhar a propriedade de uma herança comum de valores, costumes, ideais e compromissos. (MORDINI, 2007, p.4)

O rápido crescimento econômico chinês levou o país a uma forte subdivisão entre áreas rurais, geralmente pobres, e urbanas, com mais promessas de oportunidades, causando enorme levada de migrações para as zonas urbanas. Essas migrações muitas vezes não acompanharam uma ascensão financeira, mas apenas uma busca por um ambiente com maior infraestrutura, portanto agravou-se a desigualdade social na China.

Esses acontecimentos corroboraram para uma perda gradativa da antiga identidade cultural chinesa, ao abraçar uma cultura global. Além disso, há uma mudança no espaço social em que as pessoas habitam, sendo formado por um ambiente industrial mais acinzentado. Esses aspectos são abordados no cinema chinês contemporâneo, especialmente nos filmes de Jia Zhangke. De acordo com o artigo *Globalisation on Screen: Jia Zhangke's Meditations on a Modern China* (Minss, S. 2019), nesses filmes há uma clara impossibilidade de pertencimento dos personagens ao local, além disso, essas pessoas se encontram presas em um ciclo de falsas premissas de liberdade financeira em um ambiente cada vez mais competitivo. Por fim, essa competitividade contribui para o fim da noção coletiva na sociedade e perpetuação do individualismo.

Em “Um Elefante Sentado Quietamente”, o contexto socioeconômico chinês também é fator crucial para o entendimento do que se passa com os personagens. É possível observar aspectos semelhantes aos dos filmes de Jia Zhangke. O filme trata de personagens urbanos, pertencentes à base da pirâmide socioeconômica chinesa e todos possuem algo em comum: não se sentem pertencentes ao local em que habitam e são solitários.

No livro de *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep* (Crary, J. 2014), Crary afirma que o neoliberalismo tem entre seus efeitos que as pessoas fiquem atentas a tudo 24 horas por dia. Mais que isso, a atenção deve ser dividida entre uma infinidade de fontes de informações e também de telas. Há sempre anúncios atrelados a mensagens e a todo o momento as pessoas são bombardeadas de informações, sem que se possa respirar. Não há possibilidade de experiências qualitativas sobre o tempo na última fronteira, segundo o autor, não há mais tempo para dormir e para o sonho. Nesse contexto de Crary, os planos longos funcionam como o ato de dormir, suspendendo o tempo, reduzindo nossa percepção dos arredores e nos submetendo a uma passagem de tempo quase congelada. Em meio ao

regime temporal contemporâneo, os planos longos contribuem para a rara existência de um tempo não monetizável e uma possibilidade de reflexão.

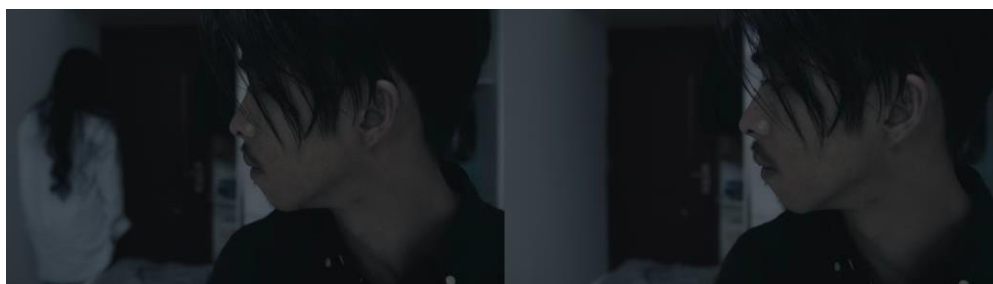
Todos esses aspectos acabam moldando uma forma de representação da tristeza e da melancolia, quase que metafísica, porém assustadoramente real. Mas como se dá essa representação? A sequência escolhida para a análise é uma das cenas iniciais, em que um personagem encontra sua esposa o traindo com seu amigo e, em seguida, se suicida.

4. Decupagem e análise fílmica

Observando a decupagem da cena proposta, há apenas um corte. A cena perdura do minuto 17:22 até o minuto 22:23, durando pouco mais de 5 minutos. O primeiro plano, um plano sequência, dura 4 minutos e 18 segundos, cortando para um menor, que dura 43 segundos. Ambos os planos, tanto o maior quanto o menor, são consideravelmente longos para o padrão contemporâneo. Durante a totalidade dos planos o protagonista da cena, Yu Cheng, jamais deixa de ser o ponto de foco da câmera.

Essas observações se assemelham com uma proposta que perdura pela totalidade do filme: o foco das cenas são os personagens principais. O protagonista de um acontecimento está sempre em destaque, enquanto o restante aparece desfocado. A sensação transmitida é de que o que importa para o filme é como os eventos impactam nos personagens e como cada um deles se sente em relação ao que acontece. É como se o longa metragem nos propusesse a penetrar na mente daqueles personagens e a sentir o que eles estão sentindo.

A cena escolhida se inicia na minutagem 18:07 do filme. Nesse instante, vemos um plano conjunto com Yu Cheng em primeiro plano e sua amante, esposa de seu amigo em segundo plano. Após algumas batidas na porta, ela sai, deixando Cheng sozinho no quadro. Durante quase quarenta segundos, o enquadramento do personagem permanece praticamente o mesmo, apenas vemos alguns movimentos com a cabeça e longos respiros.



Ao invés de observarmos um personagem correndo desesperado ao chegar o marido de sua amante, o vemos parado, respirando fundo, fazendo movimentos lentos. Cheng tem noção de que magoaria seu amigo, ele sabe que o que haviam feito era errado. Mas o vemos em um lamento lento e profundo, ao saber que o marido voltou e ao perceber a situação.

Os atos seguintes realizados por Cheng modificam a composição do quadro, mas ainda de maneira lenta e suave e sem haver cortes. O personagem vai até próximo a porta, pega seu casaco e volta vagorosamente e se encosta na parede, tentando se esconder. Tudo isso é realizado vagorosamente, mas ainda assim a sensação de calma não é transmitida pela tela, pelo contrário, o ator passa um sentimento de uma espécie de desespero apático.



86

Em contraste com a lógica 24/7 do capitalismo tardio presente China moderna, o filme nos convida a dar uma pausa na passagem corrida do tempo, quase que transformando cada cena em uma pintura que representa a tensão emocional dos atores. O ritmo é fator crucial para demonstrar como os personagens se sentem deslocados das circunstâncias de vida presentes ao seu redor, em uma China de mercado aberto e estilos de vida cada vez mais individualistas, os personagens se sentem solitários, sufocados pela indiferença que paira na sociedade. Essa indiferença é nítida nas ações que ocorrem durante a trama, como, por exemplo, quando o cachorro de Wang Jin é atacado por um cachorro maior, e os donos do outro animal se mostram completamente indiferentes e sem empatia com o acontecimento. A discrepância entre a vida corrida da idade contemporânea e a passagem lenta proposta pelo filme funciona como uma forma de mostrar o quão perdidos os personagens se sentem nesse meio.

Voltando para a cena analisada, vemos Cheng encostando em uma parede para se esconder. Nesse momento chega seu amigo, que o percebe e se joga de cima do prédio.

Durante a realização desses atos, a câmera se afasta e depois se aproxima novamente, contudo, durante toda a cena o ponto de foco da câmera é sempre Cheng.



O corte ocorre somente depois da queda, com Cheng já no térreo indo ver o corpo de seu amigo. Novamente, temos outro plano longo: acompanhamos de maneira ininterrupta e sem interferências da montagem a reação de Cheng ao ver o corpo e ele correndo, se afastando para ir embora. Durante todos esses momentos, cabe ao espectador assimilar aos acontecimentos no meio.

87



O plano longo, lento, instiga o espectador a se questionar o que se passa na cabeça do personagem. Conforme Bazin afirmou, a falta de corte nos convida a vivenciar a passagem de tempo sem a intervenção e o direcionamento mais expressivo em relação à interpretação do filme. Desse modo, aquilo que se passa na tela torna-se mais subjetivo e interpretativo.



De acordo com Lutz Koepnick (*The Long Take: Art Cinema and the Wondrous*, 2017), o plano longo propõe ao público uma possibilidade de reconstruir o próprio senso de experienciar as coisas e de entender o tempo. O espectador vê nas imagens uma fonte de promessas para satisfazer sua curiosidade e descobrir o inesperado e busca que sua atenção seja modificada pelas imagens em movimento. Ao adentrar em quadros com duração maior, portanto, tem sua atenção modificada de maneira em que acaba contemplando a imagem e seus detalhes, que no caso desse filme, são as expressões e pequenos gestos faciais realizados pelos personagens.



5. Conclusão

No livro *The Nature of Melancholy: From Aristotle to Kristeva* (Radden, J. 2000) encontramos diversas definições de melancolia dadas por estudiosos através dos séculos.

A autora aborda autores como Robert Burton, cuja definição de melancolia a considera um estado mental e emocional de tristeza profunda, abatimento e desânimo. Ele via a melancolia como uma condição complexa que envolve elementos tanto físicos quanto psicológicos. E também autores como Sigmund Freud, que define a melancolia como um estado psicológico caracterizado por autodepreciação, tristeza intensa, e sentimento de culpa. Para Freud a melancolia decorre de um forte conflito interior, que gera uma visão deturpada de si próprio, conforme afirma em sua obra *Luto e Melancolia* (Freud, S. 1917).

Já em seus romances *Fausto* e *Os Sofrimentos do Jovem Werther* (Goethe, J.W.V.N.), Johann Wolfgang von Goethe associava com frequência melancolia a introspecção, contemplação e uma espécie de sensibilidade. Uma forma com a qual o indivíduo se sente desconectado do mundo externo. Para o autor, muitas vezes a melancolia é associada ao amor. “A melancolia é a alegria de se estar triste” (GOETHE, J.W.V.N. *Os Sofrimentos do Jovem Werther*, 2009).

Já levando em conta o filme *Melancholia* (Von Trier, Lars. 2010), vemos um planeta chamado Melancholia que ameaça colidir com a Terra. O longa-metragem usa a metáfora da inevitabilidade da morte e fragilidade humana para poder explorar temas como desespero, desânimo e angústia. Mas, ao mesmo tempo, trata essa tristeza de uma forma quase reflexiva. A personagem Justine chega em um momento a dizer que a tristeza é maravilhosa e que ajuda as pessoas a se conectarem consigo mesmas.

Observando todas essas representações para a melancolia, podemos constatar uma semelhança entre eles: a melancolia se assemelha a uma reflexão profunda e interna, um processo extremamente introspectivo de absorção do sofrimento.

Em *Um Elefante Sentado Quietamente* (Bo, Hu. 2019), os planos longos nos proporcionam um estado contemplativo como espectador, fazendo com que prestemos muito mais atenção aos detalhes. O efeito ocorrido no filme é o de trazer as pessoas para um estado mais próximo ao da introspecção ao sentimento da melancolia, uma vez que o aspecto de reflexão proposto ao espectador por meio dos planos longos o permite contemplar o ocorrido como se a dor e o sofrimento das personagens fossem dele.

89

Referências

- BAZIN, André. **O que é o cinema?**. Trad.: Eloisa Araújo Ribeiro. Prefácio e apêndice: Ismail Xavier. São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- BRADY, E. HAAPALA, A. **Melancholy as an aesthetic emotion**. Vol. 1, artigo 6. *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)*, 2003.
- ÇAGLAYAN, E. **Poetics of Slow Cinema**. 1ªEd. Newcastle: Palgrave Macmillan, 2018.
- CRARY, J. **Late Capitalism and the Ends of Sleep**. 1ªEd. Columbia: Verso, 2014.
- FREUD, Sigmund. **Luto e Melancolia**. Edição Standard Brasileira das Obras
- GOETHE, Johann Wolfgang von. **Os Sofrimentos do Jovem Werther**. Tradução de Nicolau Sevchenko. São Paulo: Editora 34, 2009.
- GOETHE, Johann Wolfgang von. **Fausto**. Tradução de Jenny Klabin Segall. São Paulo: Editora 34, 2009.

- KOEPNICK, L. **The Long Take: Art Cinema and the Wondrous**. 1ª Ed. Mineápolis: University of Minnesota Press, 2017.
- LUCA, T. **Slow Time, Visible Cinema: Duration, Experience, and Spectatorship**. Vol. 56, nº 1. Austin: Cinema Journal University of Texas Press, 2016.
- MINNS, S. **Globalisation on Screen: Jia Zhangke's Meditations on a Modern China**. University of Southampton, 2019
- MORDINI, Emilio. **Globalização e perda da identidade. 2006-2007** [originalmente publicado em inglês em Ethos Governamental, Revista del Centro para el Desarrollo del Pensamiento Ético, Puerto Rico, n. 4, p.125-134, 2006-2007]. Disponível em: <<http://files.bvs.br/upload/S/1555-8746/2007/vn4/a125-131-1.pdf>>
- Psicológicas Completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago, v. XIV, p. 237-260, 1980.
- RADDEN, J. **The Nature of Melancholy from Aristotle to Kristeva**. 1ªEd. Oxford: Oxford University Press, 2000.
- TAN, E. S. **Emotion and the Structure of Narrative Film**. 1ª Ed. Londres: Routledge, 1996.
- VON TRIER, Lars. **Melancolia**. Dinamarca: Zentropa Entertainments, 2011. DVD.
- YANXIANG, H.; MOON, J. **Analysis of the Application of Long Take in An Elephant Sitting Still**. Vol. 6, nº 1. Seoul: TECHART - Journal of Arts and Imaging Science, 2019...

Filmografia

- DVD. A Chegada de um Trem na Estação La Ciotat. Direção: Auguste Lumière, Louis Lumière. 1896.
- HU, Bo. Um Elefante Sentado Quietamente. China: Elephanthouse Film Studio, 2018.

“ERVAS FLUTUANTES”, TEMPO E DIFERENÇA: UMA ABORDAGEM DE OZU POR DELEUZE

Felipe Vellasco Considera¹
felipe.v.considera@gmail.com

Resumo

O estudo se configura a partir de uma análise do pensamento deleuziano aplicado às obras de Ozu, focando em “História de Ervas Flutuantes” e seu remake "Ervas Flutuantes" como um exemplo dessa interação. O filme revela a transição de Ozu do cinema clássico para o moderno, explorando inovações na composição e narrativa. A análise ressalta a relação entre Ozu e Deleuze, especialmente no contexto pós-guerra japonês, onde questões culturais e mudanças sociais são abordadas. Além disso, a conexão com a visão deleuziana da diferença e repetição é discutida, destacando como esses conceitos se aplicam à análise de remakes, onde a repetição traz consigo diferenças inatas, exemplificando o processo criativo.

Palavras-chave: Deleuze; Ozu; Imagem-Tempo; Remake; Diferença e Repetição

91

1. Introdução a Gilles Deleuze, Duologia do Cinema e Diferença e Repetição

Gilles Deleuze (1925-1995) “o filósofo da diferença” tem uma das carreiras mais diferenciadas da história da filosofia, na qual se debruça em diferentes áreas de conhecimento, como matemática, biologia, linguística, sociologia etc., sempre por uma lente filosófica e ontológica. Uma das áreas para onde Deleuze se inclina é o cinema, trazendo uma perspectiva nova em relação a signos, linguagem e como o espectador interage com as obras e os contextos cinematográficos.

Entre 1983 e 1985, Deleuze escreve a sua grande tese para o cinema: “Cinema 1: imagem-movimento” e “Cinema 2: imagem-tempo”². Longe de ser o primeiro filósofo a falar sobre cinema (veja Barthes, Adorno ou Kracauer), igualmente não seria a primeira vez que Deleuze comenta sobre cinema ou espectadorialidade, já que a temática já tinha sido tocada

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

² Para este artigo, irei utilizar as seguintes abreviações comuns aos escritos de Deleuze, Guattari e seus estudiosos: C1 como “Cinema 1: imagem-movimento” (1983), C2 como “Cinema 2: imagem-tempo” (1985), DR como “Diferença e repetição” (1968), FB como “Francis Bacon: Lógica da Sensação” (1981) e P como “Proust e os Signos” (1964).

nos seus trabalhos anteriores “Bergsonismo”, “O Anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia”, “Mil Platôs” e “Francis Bacon: Lógica da Sensação”.

C1 abre com um prólogo muito explícito das intenções de Deleuze com o projeto da duologia do cinema, ou os Livros do Cinema: “Este estudo não é uma história do cinema. É uma taxinomia, uma tentativa de classificação das imagens e dos signos.” (DELEUZE, 2018a, p. 11). O primeiro esforço de Deleuze é especificar sua categorização das imagens tanto a partir de Bergson e suas questões de matéria como a partir do logicista, famoso pai do pragmatismo, Charles Sanders Peirce.

A duologia do cinema interage dentro de seu *œuvre* de forma similar aos seus outros trabalhos. Deleuze está utilizando a clássica e a moderna filosofias europeias e emprega saberes específicos da sua área de estudo, nesse caso, a teoria fílmica do século XX. Em seus livros de cinema, Deleuze sintetiza conceitos filosóficos que vão de Aristóteles a Nietzsche, e utiliza uma filmografia de D.W. Griffith à Chantal Akerman, além de, obviamente, os pensadores e teóricos do cinema que não ficam de fora do escopo de Deleuze, tais como André Bazin, Christian Metz, Glauber Rocha, Wim Wenders, entre uma infinidade de outros autores e críticos que estão presentes em *C1* e *C2*.

Deleuze, na conclusão de *C2*, nos apresenta uma justificativa para abordagem do cinema como objeto de estudo e traz uma reflexão que coloca em xeque os críticos da teorização do cinema, de Griffith a Godard.

No entanto, a própria teoria filosófica é uma prática, tanto quanto seu objeto. Não é mais abstrata que seu objeto. É uma prática dos conceitos, e é preciso julgá-la em função das outras práticas com as quais interfere. Uma teoria do cinema não é “sobre” o cinema, mas sobre os conceitos que o cinema suscita, e que eles próprios estão em relação com outros conceitos que correspondem a outras práticas, não tendo a prática dos conceitos em geral qualquer privilégio sobre as demais, da mesma forma que um objeto não tem sobre os outros. É pela interferência de muitas práticas que as coisas se fazem, os seres, as imagens, os conceitos, todos os gêneros de acontecimentos. A teoria do cinema não tem por objeto o cinema, mas os conceitos do cinema, que não são menos práticos, efetivos ou existentes que o próprio cinema. Os grandes diretores de cinema são como grandes pintores ou grandes músicos: são eles que melhor falam do que fazem. Mas, falando, tornam-se outra coisa, tornam-se filósofos ou teóricos, até mesmo Hawks que não queria teorias, até Godard quando finge desprezá-las. Os conceitos do cinema não são dados no cinema. E, no entanto, são conceitos do cinema, não teorias sobre o cinema. Tanto assim que sempre há uma hora, meio-dia ou meia-noite, em que não se deve mais perguntar “o que é o cinema?”, mas “o que é a filosofia?”. O próprio cinema é uma nova prática das imagens e dos signos, cuja teoria a filosofia deve fazer como prática

conceitual. Pois nenhuma determinação técnica, nem aplicada (psicanálise, linguística), nem reflexiva, basta para constituir os próprios conceitos do cinema. (DELEUZE, 2018b, p.403-404)

Para compreendermos o objeto de estudo a partir de uma lente deleuziana, é necessário um entendimento de toda sua tese apresentada em *C1* e *C2*, e daquelas que pairam entre ambas como a noção de autômato espiritual, tese originalmente de Espinosa ou da sua taxinomia dos signos.

2. “Cinema 1 - imagem-movimento” e as primeiras taxinomias de Deleuze

Em *C1* Deleuze nos apresenta uma nova forma de ler Bergson e sua visão de mente e matéria, onde mente equivale ao tempo e matéria equivale ao movimento. Deleuze, após o prólogo, abre o *C1* com o primeiro de quatro comentários sobre Bergson, cujo esforço principal é demonstrar que o cinema pode ser uma resposta para as questões de Bergson em “Matéria e Memória” (1896), já que o cinema nos dá imagens imediatas (a imagem-movimento) que não podem ser descritas como apenas “um único instante”, mas, sim, como uma continuidade de movimento.

A descoberta da imagem-movimento, para além das condições da percepção natural, constituía a prodigiosa invenção do primeiro capítulo de Matéria e Memória. Deveremos pensar que Bergson a teria esquecido dez anos depois? Ou, antes, se teria deixado enredar por uma outra ilusão que atinge todas as coisas em seus primórdios? Sabemos que as coisas e as pessoas, quando começam, são sempre forçadas, obrigadas a se esconder. Como poderia ser diferente? Elas surgem num conjunto que ainda não as comportava e devem pôr em evidência os caracteres comuns que conservam com esse conjunto para não serem rejeitadas. A essência de uma coisa nunca aparece no princípio, mas no seu decorrer, no curso de seu desenvolvimento, quando suas forças se consolidaram. Bergson o sabia mais que ninguém, ele que havia transformado a filosofia ao colocar a questão do “novo” em vez da questão da eternidade (como a produção e o aparecimento de algo novo são possíveis?). Ele dizia, por exemplo, que a novidade da vida não podia aparecer em seus primórdios, porque no início a vida era forçada a imitar a matéria... Não acontece o mesmo com o cinema? Em seus primórdios o cinema não foi forçado a imitar a percepção natural? E, mais ainda, qual era a situação do cinema no princípio? De um lado, a tomada era fixa, o plano era, portanto, espacial e formalmente imóvel; de outro, o aparelho de filmagem era confundido com o aparelho de projeção, dotado de um tempo uniforme abstrato. A evolução do cinema, a conquista de sua própria essência ou novidade, se fará pela montagem, pela câmera móvel e pela emancipação da filmagem, que se separa da projeção. O plano deixará, então, de ser uma categoria espacial, para tornar-se temporal; e o corte será um corte móvel e não mais imóvel. O cinema reencontrará exatamente a

imagem-movimento do primeiro capítulo de “Matéria e memória”. Deve-se concluir que a primeira tese de Bergson sobre o movimento é mais complexa do que parecia de início. Por um lado, há uma crítica contra todas as tentativas de reconstituir o movimento com o espaço percorrido, isto é, somando cortes imóveis instantâneos e tempo abstrato. Há, por outro lado, a crítica do cinema, denunciado como uma dessas tentativas ilusórias, como a tentativa faz culminar a ilusão. Mas há também a tese de “Matéria e memória”, os cortes móveis, os planos temporais, e que pressentia de modo profético o futuro ou a essência do cinema. (DELEUZE, 2018a, p.15-16)

Deleuze além de sintonizar “matéria” e “mente” como conceitos cinematográficos, também traz conceitos cinematográficos para representações mais filosóficas, ligando o plano a questões de continuidade e àquilo que está fora do plano; nesse nível, o filósofo já demonstra um entendimento de *mise-en-scène* e uma preocupação classificativa e mais importante da “linguagem cinematográfica”.

Partamos de definições muito simples, sob pena de corrigi-las mais adiante. Chamamos enquadramento à determinação de um sistema fechado, relativamente fechado, que compreende tudo o que está presente na imagem, cenários, personagens, acessórios. O quadro cinematográfico constitui, portanto, um conjunto que possui um grande número de partes, isto é, de elementos que entram, por sua vez, em subconjuntos. Pode-se dividi-lo em partes. Evidentemente, as próprias partes estão também em imagem. O que leva Jakobson a dizer que são objetos-signos, enquanto para Pasolini são “cinemas”. Esta terminologia sugere, entretanto, aproximações com a linguagem (os “cinemas” seriam como fonemas e o plano como um monema) que não parecem necessárias. Pois se o quadro tem um análogo, é mais do lado de um sistema informático do que de um sistema linguístico. Os elementos constituem dados ora muito numerosos, ora em número reduzido. O quadro é, portanto, inseparável de duas tendências - à saturação ou à rarefação. Notadamente, a tela larga e a profundidade de campo permitiram a multiplicação dos dados independentes, a ponto de uma cena secundária aparecer na frente, enquanto o principal se passa ao fundo (Wyler), ou nem se pode mais fazer diferença entre o principal e o secundário (Altman). Ao contrário, produzem-se imagens rarefeitas seja quando a tônica é colocada sobre um único objeto (em Hitchcock, o copo de leite iluminado do interior, em *Suspeita* [Suspicion, 1941]; a brasa do cigarro no retângulo negro da janela em *Janela indiscreta* [Rear Window, 1954], seja quando o conjunto é esvaziado de certos subconjuntos (as paisagens desertas de Antonioni, os interiores evacuados de Ozu). O máximo de rarefação parece ser atingido com o conjunto vazio, quando a tela fica inteiramente negra ou branca. Hitchcock dá um exemplo em *Quando fala o coração* [Spellbound, 1945], quando um copo de leite invade a tela, deixando apenas uma imagem branca vazia. Mas em ambos os extremos, rarefação ou saturação, o quadro nos ensina assim que a imagem não se dá apenas a ver. Ela é tão legível quanto visível. O quadro tem essa função implícita de registrar informações não apenas sonoras, mas visuais. Se vemos muito poucas coisas numa imagem é porque não sabemos lê-la bem, é porque

avaliamos mal tanto a sua rarefação quanto a sua saturação. Haverá uma pedagogia da imagem, especialmente com Godard, quando essa função for levada a se explicitar, quando o quadro passar a valer enquanto superfície opaca de informação, ora turva pela saturação, ora reduzida ao conjunto vazio, a tela branca ou negra. (DELEUZE, 2018a p. 29-30)

Em seguida, Deleuze nos apresenta suas questões com o enquadramento, o ponto médio entre o plano e a montagem. Para o filósofo, o enquadramento é tudo sobre informação demonstrada e escondida e a união de subconjuntos de planos, não fugindo das questões e questionamentos linguísticos já iniciados na discussão dos planos.

Em quarto lugar, o quadro se refere a um ângulo de dramento. É enquanto que o próprio conjunto fechado é um sistema óptico que remete a um ponto de vista sobre o conjunto das verdade, o ponto de vista pode ser ou parecer insólito, paradoxal: partes. Na o cinema mostra pontos de vista extraordinários, rente ao chão, de cima para baixo, de baixo para cima etc. Mas eles parecem submetidos a uma regra pragmática que não vale apenas no cinema de narração: a menos que se caia num esteticismo vazio, eles têm de ter uma explicação, devem se revelar normais ou regulares, se- já do ponto de vista de um conjunto mais amplo que compreende o primeiro, seja do ponto de vista de um elemento inicialmente despercebido, não dado, do primeiro conjunto.

(...)

Todo enquadramento determina um fora de campo. Não há dois tipos de quadro, dos quais apenas um remeteria ao fora de campo, mas sim dois aspectos muito diferentes do fora de campo, remetendo cada um a um modo de enquadrar. A divisibilidade da matéria significa que as partes entram em conjuntos variados, que não param de se subdividir em subconjuntos ou são, eles próprios, o subconjunto de um conjunto mais vasto, ao infinito. É por isso que a matéria se define ao mesmo tempo pela tendência para constituir sistemas fechados e pela inconclusão dessa tendência. Todo sistema fechado é também comunicante. (DELEUZE, 2018a, p. 33-36)

Ao finalizar a sua introdução ao cinema, Deleuze fala da questão mais prolixa de seu preâmbulo: a montagem. Deleuze separa o cinema de antes da Segunda Guerra Mundial - conhecido como cinema clássico - em quatro tipos diferentes de montagem: a "montagem orgânica" do cinema americano, a "montagem dialética" do cinema soviético, a "montagem quantitativa" do cinema francês e a "montagem intensiva" do cinema alemão. Deleuze abre a discussão sobre montagem com exemplos e rápidas explicações de cada um dos tipos. A montagem orgânica do cinema americano é a montagem em que há oposições e unidades; a montagem dialética é a montagem do cinema soviético, que além de realizar uma politização da montagem, também faz a justaposição de duas ideias para trazer algo novo; a montagem quantitativa do cinema francês é a menos orgânica e a mais forçada, que se interessa

principalmente pela quantidade de movimento; a montagem quantitativa do cinema alemão expressionista é a montagem de contraste, especialmente entre claridade e escuridão.

As diferenciações de montagem de Deleuze não são necessariamente sobre seu conteúdo, mas, sim, sobre o momento mais crítico do autor nesse trecho introdutório do livro: a primeira instância de como Deleuze irá taxinomializar os signos cinematográficos, o que nos leve para as três variedades de imagem-movimento (quatro, se considerarmos a imagem-mental, que neste texto não abordaremos diretamente).

Deleuze, após apresentar sua metodologia de classificação de forma introdutória à separação das imagens do cinema pré-guerra, demonstra através de uma nova leitura de signos cinematográficos uma leitura que também se afasta de abordagens linguísticas dos respectivos signos. Deleuze utiliza a teoria semiótica de Peirce e a teoria do movimento e afetos de Bergson para expandir seu próprio sistema semiótico para o cinema.

Charles Sanders Peirce (C.S.P.), filósofo e linguista, estudava a relação entre objetos e pensamento, e foi uma grande influência para os pós-estruturalistas Derrida, Barthes e, obviamente, Deleuze (Barthes e Deleuze o citam por nome e Derrida discute o sistema semiótico de Peirce). Peirce introduz uma nova separação de signos e busca uma visão lógica para o entendimento dos signos, em especial, como os signos se relacionam entre si. C.S.P. os classificou de forma extensa e muito completa e é aí onde exatamente Deleuze o utiliza para desenvolver o seu trabalho de “taxinomialista” e não como semioticista. Finalmente, após entender como Deleuze usa Peirce e Bergson chegamos às diferentes expressões da imagem-movimento; a taxinomialização da imagem-movimento está relacionada a como a imagem em questão reage ao centro: o “centro da imagem”, no caso, não faz referência ao centro geométrico do plano, mas ao centro de importância do regime sensório-motor, ou seja, é aquilo que interessa aos personagens, a conversa entre dois agentes, é a ação cometida.

A imagem-percepção se refere ao espaço onde os personagens percebem e são percebidos por aqueles que os dividem. Nesse âmbito, os personagens agem sobre um centro, porém não estão presos a ele. Já a imagem-ação, é a reação do centro ao seu redor, reais ações sensório-motoras. E a imagem-afecção, o desvio do centro para uma reação à ação.

Após o regime sensório-motor, o cinema clássico entra em crise. O que Deleuze nomeia como “crise da imagem-ação” é um dos temas principais dos quais tratamos a seguir. A taxinomia do cinema clássico será extremamente necessária para esta análise.

3. “Cinema 2 Imagem-Tempo” e a crise da imagem-ação

Deleuze em “Cinema 2: A imagem-tempo” se aprofunda na sua taxinomia do cinema e do cinema como nova forma filosófica. No segundo volume da sua tese sobre o cinema, o filósofo argumenta que após a Segunda Guerra Mundial - fase a qual pertenceria o cinema moderno - a imagem-ação passa por uma crise, onde o cinema “alegre”, como descrito por Andrew Culp em “Dark Deleuze” (2020), já não teria mais espaço após as grandes tragédias da década de 1940. O cinema, então, passaria a ser encadeado por cortes irracionais, novos signos desprendidos de situações sensório-motoras. Conforme descrito pelo próprio Deleuze no prólogo do segundo volume de sua duologia:

As características que serviram para definir anteriormente a crise da imagem-ação: a forma da balada/perambulação, a difusão dos clichês, os acontecimentos que mal dizem respeito àqueles a quem acontecem, em suma, o afrouxamento dos liames sensório-motores, todas essas características eram importantes, mas somente na qualidade de condições preliminares. Elas tornavam possível a nova imagem, mas ainda não a constituíam. O que a constitui é a situação puramente óptica e sonora, que substitui as situações sensório-motoras enfraquecidas. (DELEUZE, 2018b, p. 14)

97

O Neorrealismo Italiano inaugura o que Deleuze chama de um “cinema vidente”, no qual personagens não têm capacidade de agir ou reagir em relação aos acontecimentos do enredo. Eles se tornam mais espectadores de uma realidade intolerável. Como visto em mais um trecho retirado do prólogo “Para além da imagem-movimento”, trata-se de

(...) um cinema de vidente, não mais de ação. O que define o neorrealismo é essa ascensão de situações puramente ópticas (e sonoras, embora não houvesse som sincronizado no começo do neorrealismo), que se distinguem essencialmente das situações sensório-motoras da imagem-ação no antigo realismo. (DELEUZE, 2018b, p. 14)

Deleuze argumenta que o cinema italiano é um cinema que perdeu sua fé na ação, com um país derrotado na Segunda Guerra Mundial - o qual ainda tinha capacidade de produzir filmes, diferente do exemplo da Alemanha, muito bem demonstrado por Roberto Rossellini em “Alemanha, Ano Zero”; os personagens não mais agem, porém registram as suas dores.

Para o filósofo a imagem do cinema moderno é uma imagem já pensante, não necessitando mais de um enredo para alavancá-la. Bem exemplificada no período da

Nouvelle Vague por Jean-Luc Godard, um realizador de incessante experimentação da imagem, brinca com clichês e gêneros a partir de uma imagem pensante.

A nouvelle vague francesa não pode ser definida se não se tenta ver como ela refaz por conta própria o caminho do neorealismo italiano, ainda que também seguisse outras direções. Com efeito, uma primeira aproximação indica que a nouvelle vague retoma a via precedente: do afrouxamento dos liames sensório-motores (o passeio ou a errância, a balada, os acontecimentos não concernentes etc.) à ascensão das situações ópticas e sonoras. Ainda aí, um cinema de vidente substitui a ação. Se Tati pertence à nouvelle vague, é porque, após dois filmes-balada, liberta plenamente o que estes preparavam, um burlesco que se efetua mediante situações puramente ópticas e, sobretudo, sonoras. Godard começa com baladas extraordinárias, de *Acossado* [À bout de souffle, 1960] a *O demônio das onze horas* [Pierrot le fou, 1965], e tende a extrair delas todo um mundo de opsignos e de sonsignos que já constituem a nova imagem (em *O demônio das onze horas*, a passagem do afrouxamento sensório-motor, "não sei o que fazer", ao puro poema cantado e dançado, "A linha de suas ancas"). E essas imagens, emocionantes ou terríveis, ganham cada vez mais autonomia a partir de *Made in U.S.A.* [Jean-Luc Godard, 1966], que pode ser resumido assim: "uma testemunha fornecendo-nos sucessivas constatações sem conclusão nem laços lógicos [...], sem reações realmente efetivas"... Godard tem pouca complacência ou simpatia pelas fantasias: em *Salve-se quem puder...* assistiremos à decomposição de uma fantasia sexual em seus elementos objetivos separados, visuais e depois sonoros. Mas esse objetivismo nunca perde sua força estética. Inicialmente a serviço de uma política da imagem, a força estética ressurgue por si mesma em *Paixão* (Passion, 1982): a livre ascensão de imagens pictóricas e musicais como quadros vivos, enquanto do outro lado os encadeamentos sensório-motores começam a se inibir (a gagueira da operária e a tosse do patrão). *Paixão*, nesse sentido, leva à mais alta intensidade o que já se preparava em *O desprezo* (Le Mépris, Jean-Luc Godard, 1963), quando se assistia à falência sensório-motora do casal no drama tradicional, ao mesmo tempo que subiam ao céu a representação óptica do drama de Ulisses e o olhar dos deuses, tendo Fritz Lang por intercessor. Através de todos esses filmes, uma evolução criadora: a de um Godard visionário. (DELEUZE, 2018b, p. 23-24)

98

Uma das novas taxinomias descritas em *C2* é a imagem-cristal. Assim como as imagens do cinema clássico, o cinema moderno possui categorizações para suas novas imagens e a imagem-cristal é o principal exemplo: uma imagem que não pertence ao real ou, ao virtual, mas tem como qualidade inata pairar sobre ambos.

Os dois modos de existência reúnem-se agora em um circuito em que o real e o imaginário, o atual e o virtual, correm um atrás do outro, trocam de papel e se tornam indiscerníveis.' Aqui poderemos falar com precisão em imagem-cristal: a coalescência de uma imagem atual e de sua imagem virtual, a indiscernibilidade das duas imagens distintas. De um regime para outro, do

orgânico ao cristalino, as passagens podem ser feitas de maneira insensível, ou os amontoamentos se produzem sem parar (por exemplo, em Mankiewicz). Mas nem por isso deixa de haver dois regimes que diferem em natureza. (DELEUZE, 2018b, p. 186-187)

Deleuze também discute como as narrativas começam a se falsificar. Personagens iludidos como Michel Poiccard em “Acossado”, de Jean-Luc Godard, ou mentirosos, como Akiko Sugiyama em “Crepúsculo em Tóquio”, de Yasujiro Ozu, ou, talvez, o exemplo mais claro, o falsificador Elmyr de Hory em “Verdades e Mentiras”, de Orson Welles.

Deleuze discute as “potências do falso”, noção que o filósofo utiliza de Nietzsche como referência contra a “verdade” (pelo menos o sentido de verdade como valor e com objetivo filosófico). Deleuze afirma que o cinema moderno emprega tal filosofia à imagem, já que não é mais necessário aplicar uma noção de verdade ou unidade à imagem.

As situações sensório-motoras deram lugar a situações ópticas e sonoras puras diante das quais as personagens, agora videntes, já não podem ou querem reagir, pois precisam, muito, conseguir “enxergar” o que há na situação”.

(...)

“Não temos mais uma imagem indireta do tempo que resulta do movimento, mas uma imagem-tempo direta da qual resulta o movimento. Não temos mais um tempo cronológico que pode ser perturbado por movimentos eventualmente anormais, temos um tempo crônico, não cronológico, que produz movimentos necessariamente “anormais” essencialmente “falsos”. (DELEUZE, 2018b, p. 188-190)

99

A partir da grande tese de Deleuze sobre o cinema, iremos continuar este artigo partindo a seguir para a análise fílmica e comparativa das obras de Ozu, um dos cineastas mais importantes para o estudo de Deleuze sobre o cinema.

4. Diferença e Repetição e fundações ontológicas em Deleuze

Um dos trabalhos de Deleuze mais importantes para este estudo é “Diferença e Repetição”, sua tese de doutorado publicada no ano de 1968 com o nome original “*Différence et répétition*”. Neste livro/tese, o filósofo propõe dois conceitos: a diferença em si mesma e a repetição em si mesma. *DR* é o principal escrito introdutório em relação ao pensamento deleuziano, no qual estabelece suas fundações ontológicas.

Deleuze em *DR* está preocupado em deixar claro que suas fundações ontológicas estão intrinsecamente ligadas à mudança; e nesta obra, ele também está respondendo a

pensadores como Kant e Aristóteles, que conceitualizaram categorias de pensamento imutáveis: Kant com sua questão de “quantidade/qualidade” e Aristóteles com sua questão do “fazer” e “ter”. Para Deleuze e outros pós-estruturalistas, em especial, Michel Foucault e Jacques Derrida, existia uma tendência filosófica, na qual implicava uma certa segurança e conservadorismo das coisas. Deleuze e aqueles que estudam a filosofia da diferença buscam uma visão mais materialista³ da repetição. Deleuze se preocupa com novas formas de pensamento como potência criadora. Como diz o filósofo da diferença em seu prólogo a *DR*:

Eu faço, refaço e desfaço meus conceitos a partir de um horizonte movente, de um centro sempre descentrado, de uma periferia sempre deslocada que os repete e os diferencia. Cabe à Filosofia moderna sobrepujar a alternativa temporal-intemporal, histórico-eterno, particular-universal (DELEUZE, 2018, p. 15)

Para Deleuze e seus estudiosos, a repetição se torna uma convenção que auxilia em nosso entendimento do mundo. Porém, nem em nosso entendimento ela está presente de forma imaculada. Assim que pensarmos em uma folha ou árvore, veremos suas características gerais, caule, raízes, cores, galhos, mas nunca imaginamos a mesma folha duas vezes, muito menos ela repete suas individualidades na natureza. Ao vermos um bebê, sabemos que ele é a junção genética de seus pais, porém, é também uma resposta ao seu ambiente, do tamanho do útero a atividades, dietas, produtos midiáticos que consumiu etc., tudo leva à diferença.

100

A repetição não é a generalidade. A repetição deve ser distinguida da generalidade de várias maneiras. Toda fórmula que implique sua confusão é deplorável, como quando dizemos que duas coisas se assemelham como duas gotas de água ou quando identificamos "só há ciência do geral" e "só há ciência do que se repete". Entre a repetição e a semelhança, mesmo extrema, a diferença é de natureza. (DELEUZE, 2018c, p. 36)

Diferença e repetição para a análise fílmica, em especial, para remakes, seria, assim, entender que tais narrativas funcionam como exemplo de diferença e repetição, onde a repetição (remake) traz consigo diferenças. Trata-se das multiplicidades inatas de um

³Materialismo no sentido “clássico” do estudo ao mundo material e não a deturpação “marxista-leninista”, nem tampouco os “novos materialismos”.

remake, ainda que seja uma obra desenvolvida pelo mesmo realizador da narrativa original: desde a origem e a qualidade da película, diferente *casting*, sutis mudanças na trama etc., tudo faz parte do processo criativo da diferença.

5. O cinema de Ozu

Yasujiro Ozu é um dos mais populares diretores de cinema a sair do Japão e é amplamente considerado um dos maiores realizadores da história, além de ser uma grande referência para Deleuze, fazendo parte do exemplo mais clássico de imagem-tempo. O vaso de Ozu no filme Pai e Filha (晩春, Bانشun), de 1949, exemplifica características clássicas da imagem deleuziana. No entanto, o estudo de Ozu pelas lentes de Deleuze começa um pouco antes para entendermos as implicações do regime sensório-motor em sua filmografia e como Ozu se encaixa no cinema pós-guerra japonês.

Segundo Kate Gheist (2022), Ozu nasceu na cidade de Tóquio em 1903 e começou sua carreira em 1927 com "懺悔の刃" (Zange no Yaiba, em tradução livre, "Lâmina do Arrependimento"), um dos múltiplos filmes perdidos do diretor de seu período mudo. "Zange no Yaiba", mesmo sendo um trabalho inicial em sua prolífica carreira de mais de três décadas, já estabelece traços autorais de Ozu, como a representação do cotidiano da vida japonesa, pequenos núcleos de personagens, enredos focados em dois agentes, envelhecimento e mudanças culturais. O legado e a influência de Ozu são imensuráveis para o cinema, com mais de 50 filmes, que só vieram a receber a devida atenção após a Segunda Guerra Mundial e o aumento das trocas culturais entre o Japão e o resto do mundo. O estilo contemplativo e ensaístico único de Ozu ainda instiga, até hoje, uma legião de cinéfilos, realizadores e pensadores, incluindo Gilles Deleuze.

101

6. (História de) "Ervas Flutuantes"

6.1. "História de Ervas Flutuantes" e o Jovem Cinema Japonês

"História de Ervas Flutuantes" (浮草物語, Ukigusa Monogatari), lançado em 1934, é um dos trabalhos que sobreviveram do período silencioso de Ozu e do cinema japonês. É característico da época, já que quase 10 anos após o advento do som, continua sendo um filme mudo e apresenta temáticas e signos clássicos do "antigo Japão".

O enredo segue uma trupe de populares atores de Kabuki, que ficam ilhados em uma pequena cidade onde o protagonista da obra e do grupo de atores, Kihachi Ichikawa, tem um

filho com com uma gueixa. Seu filho não conhece Ichikawa e entende a sua relação com ele como uma espécie de tio. Kihachi ainda tem relações com atrizes da trupe. Com seus segredos revelados e não conseguindo (re)estabelecer sua relação com seu filho e sua ex-amante, ele larga o grupo e sua família, recomeçando a sua carreira como ator.

A década de 1930 (e o final da década de 1920) foi um momento de muita atividade no cinema japonês, com os primeiros filmes de realizadores expressivos como Kenji Mizoguchi (溝口健二), Daisuke Itō (伊藤大輔) e Tomo Uchida (内田吐夢), dirigindo dramas e filmes de arte que alcançariam o grande público japonês. A Prokino (日本プロレタリア映画同盟, Nihon Puroretaria Eiga Dōmei), uma organização conhecida como Liga/União Proletária de Cinema Japonesa, produziu filmes mais experimentais com claras tendências esquerdistas em formatos de 9,5mm ou 16mm. Também eram organizadas projeções em fábricas, minas e outros espaços operários.

Além dos filmes de arte ou experimentais, a década de 1930 marcou o início de uma onda de documentários conhecidos como "filmes de cultura" (文化映画, bunka eiga) e filmes de propaganda política patrocinados pelo governo japonês, com a implementação da primeira lei de incentivo ao cinema, abrindo espaço para diretores como Fumio Kamei (亀井文夫) iniciarem seus trabalhos.

"História de Ervas Flutuantes" faz parte de um contexto histórico da última leva de filmes mudos e conta com os benshi (活動弁士, katsudō-benshi) ou katsuben (活弁). Segundo Pedro Butcher em sua série de podcast pela *Japan House*⁴ São Paulo, é um reducionismo extremo chamar os benshi ou katsuben apenas de narradores ou performistas, já que eles são auxiliares dos filmes mudos, fornecendo comentários, descrevendo o que está sendo projetado e, em certos casos, até mesmo declamando poesias e cantando músicas.

Os benshi fazem parte da própria tradição que é discutida em "História de Ervas Flutuantes", o clássico teatro japonês. A arte dos benshi e dos filmes mudos refletem exatamente as temáticas do filme, como a persistência das tradições mesmo diante das mudanças do período. O Período Showa (昭和) é marcado por uma grande abertura para novas culturas e pela exportação cultural do Japão.

⁴ "PODCAST JAPAN HOUSE SP", terceira temporada, 2022. Disponível em: <https://podcast.japanhousesp.com.br>.

Ozu discute tradições, mudanças e relações com “Histórias de Ervas Flutuantes”; além de seus méritos estético-narrativos, a obra cria uma ponte do cinema com o teatro e elucida um período importantíssimo para a história do Japão.

6.2. “Ervas Flutuantes” e o cinema japonês pós-guerra

“Ervas Flutuantes” (浮草, Ukigusa, 1959), de Ozu, é um remake de “História de Ervas flutuantes”, no qual é reencenado o enredo principal de um líder de uma trupe nômade de atores que se reencontra com sua ex-amante e seu filho ilegítimo.

Essa obra remake de Ozu começa, assim como o seu predecessor espiritual e a maioria de seus filmes, com créditos passando em frente a um tatame de bambu, o que já estabelece uma relação do realizador com a simplicidade, o cotidiano e a repetição. Em “Ervas Flutuantes”, vemos um Ozu mais autoral e com um estilo mais maduro, seu marcável descaso com continuidade com o intuito de enquadramentos mais interessantes, uma não hierarquização dos personagens, onde os “secundários” apareceriam tanto quanto (ou até mais) que os protagonistas - o que ainda possuiu uma questão do teatro *kabuki* e *nô*, dos comentários daqueles que não participam do principal problema; por exemplo, os personagens principais do filme aparecem apenas na sexta cena. Ozu à altura tem uma visão mais crítica e política do Japão, especialmente por ter passado pela Guerra Sino-japonesa no final da década de 1930 e ter trabalhado para o governo japonês durante a Segunda Guerra Mundial como propagandista em Myanmar.

Muito do cinema pós-guerra japonês tem como mote as questões imediatas que uma nação derrotada e atacada poderia ter além de culpa, especialmente pela produção cultural da classe artística. Pobreza, doenças e o mais importante para o estudo do *œuvre* de Ozu são as rápidas mudanças culturais presentes em “Flor do Equinócio” (1958, 彼岸花, Higanbana), “Crepúsculo em Tóquio” (1957, 東京暮色, Tōkyō boshoku), “Bom Dia” (1959, お早よう, Ohayō) e na maior parte de sua Filmografia falada.

Ozu não se torna um cineasta mais contemplativo ao passar dos anos, talvez mais melancólico, além da já citada crise das imagens. Ozu se afasta do regime sensorio-motor trazendo maiores perambulações dos personagens e da câmera, mas não quer dizer que ele já não era contemplativo ou absorto. Como Deleuze comenta,

Embora sofresse desde o início a influência de certos cineastas americanos, Ozu construiu, em um contexto japonês, a primeira obra a desenvolver

situações ópticas e sonoras puras (entretanto ele chega bem tarde ao cinema falado, em 1936). Os europeus não o imitaram, mas o alcançaram, por seus próprios caminhos. Ozu foi, de qualquer forma, o inventor dos opsignos e dos sonsignos. A obra adota uma forma balada/perambulação, viagem de trem, corrida de táxi, excursões em ônibus, voltas de bicicleta ou a pé: a ida e volta de Tóquio dos avós da província, as últimas férias de uma filha com sua mãe, a fuga de um idoso... Mas o objeto é a banalidade cotidiana apreendida como vida de família na casa japonesa. (DELEUZE, 2018b, p.28-29).

“Ervas Flutuantes” se encaixa na visão deleuziana dos filmes pós-crise da imagem, com cortes absortos e divagantes e personagens à deriva do tempo, que não necessariamente promovem uma continuidade narrativa. Deleuze também já demarca a questão de Ozu com a troca cultural americana, especialmente quando o realizador começa a fazer filmes coloridos.

E se, depois da guerra, a obra de Ozu não começa em absoluto a declinar, como algumas vezes se anunciou, é porque o pós-guerra vem confirmar o que Ozu pensa, mas renovando-o, reforçando e extravasando o tema das gerações opostas: o ordinário americano vem repercutir o ordinário do Japão, choque de duas cotidianidades que se exprime até nas cores, quando o vermelho Coca-Cola ou o amarelo-plástico fazem brutal irrupção na série das tinturas pálidas, sem nitidez, da vida japonesa. E, como diz uma personagem de *A rotina* tem seu encanto: se tivesse ocorrido o inverso, se o saquê, o shamisen e as perucas de gueixa tivessem de repente se introduzido na banalidade cotidiana dos americanos...?

(...)

A vida cotidiana não deixa subsistir senão ligações sensório-motoras fracas, e substitui a imagem-ação por imagens ópticas e sonoras puras, opsignos e sonsignos. Em Ozu não há linha de universo que ligue os momentos decisivos, os mortos aos vivos, como em Mizoguchi; também não há espaço-sopro ou englobante que contenha uma pergunta profunda, como há em Kurosawa. Os espaços de Ozu são elevados ao estado de espaços quaisquer, seja por desconcentração ou por vacuidade (também disso, Ozu pode ser considerado como um dos primeiros inventores). Os falsos raccords de olhar, de direção e até mesmo de posição de objetos são constantes, sistemáticos. Um caso de movimento de câmera dá um bom exemplo de desconcatenação: em *Também fomos felizes* [Bakushu, 1951] a heroína avança na ponta dos pés para surpreender alguém em um restaurante, a câmera recuando para mantê-la no centro do quadro; depois a câmera avança em um corredor, mas este corredor não é mais o do restaurante, é o da casa da heroína, já de volta. Quanto aos espaços vazios, sem personagens e movimentos, são interiores sem seus ocupantes, exteriores desertos e paisagens da Natureza. Eles adquirem em Ozu uma autonomia que não têm diretamente, nem mesmo no neorealismo, que ainda lhes confere um valor aparente relativo (relativamente a uma narrativa) ou resultante (uma vez a ação terminada). Eles atingem o absoluto, como contemplações puras, e asseguram a imediata identidade do mental e do físico, do real e do

imaginário, do sujeito e do objeto, do mundo e do eu Um espaço vazio vale antes de mais nada pela ausência de conteúdo possível, enquanto a natureza-morta se define pela presença e composição de objetos que se envolvem em si mesmos ou se tornam seus próprios continentes: e o caso do longo plano do vaso, quase no final de Pai e filha. Tais objetos não se envolvem necessariamente no vazio, mas podem deixar que personagens vivam e falem com certa vagueza, como a natureza-morta com um vaso e frutas de Mu- lher de Tóquio [Tokyo no onna, 1933], ou a com frutas e campo de golfe de O que foi que a senhora esqueceu? [Shukujo wa nani wo wasureta ka, 1937]. E, como em Cézanne, as paisagens vazias ou abertas não têm o mesmo princípio de composição que as naturezas-mortas plenas. Acontece de se hesitar entre as duas, de tanto que as funções podem se superpor e as transições se tornarem sutis: por exemplo, em Ozu, a admirável composição com garrafa e farol, no início de *Ervas flutuantes* [Ukigusa, 1959]. A distinção continua a ser a do vazio e do pleno, que joga com todas as nuances ou conexões no pensamento chinês e japonês, como dois aspectos da contemplação. Se os espaços vazios, interiores ou exteriores, constituem situações puramente ópticas (e sonoras), as naturezas-mortas são o inverso, o correlato delas. (DELEUZE, 2018b, p.30-35).

7. “Ervas Flutuantes” para si mesma: considerações finais

Ao decorrer deste estudo, compreendemos Ozu como um dos exemplos mais claros para a visão de Deleuze sobre o cinema; seja na tese da duologia do cinema ou em DR, o realizador não apenas faz parte do cânone da imagem-movimento como também participa do cinema clássico com mais de 40 obras realizadas pré-Segunda Guerra Mundial. Ozu também dirigiu “Histórias de Ervas Flutuantes” e “Ervas Flutuantes” nos dando o privilégio de uma comparação mais direta sobre a diferença e as questões dos regimes imagéticos.

Como visto acima, Ozu sempre foi contemplativo, sua atenção a detalhes de atos e particularidades de seus cenários e ambientes sempre esteve presente. Porém, “Histórias de Ervas Flutuantes” ainda está muito ligada ao regime sensório-motor. O centro da imagem ainda prevalece referente ao tempo ou a uma interrupção imagética.

Ozu, desde do início da sua carreira, já possuía uma visão diferenciada para composição e *mise-en-scène*, porém no período em dirige “Histórias de Ervas Flutuantes”, ainda existe uma preocupação extra para com a continuidade da cena. Continuidade é uma questão marcante do cinema clássico e algo de que Ozu se desprende no cinema moderno. Até em sua cena mais popular, a cena do vaso de “Pai e Filha”, existe uma quebra de continuidade inata para o decorrer da cena. A protagonista olha sorrindo para seu pai; Ozu, então, corta para um vaso fora do campo de visão da personagem, retornando ao seu sorriso que já havia sumido, apenas com o cenho da personagem.

“Ervas Flutuantes” continua a questão de Ozu e a falta de continuidade, privilegiando uma rica composição de seus planos em um sentido espacial. A primeira cena de diálogo já é um exemplo no qual os personagens (secundários) estão conversando mais com a câmera do que uns com os outros. Outras características extremamente marcantes da imagem-tempo são as imagens falsificantes e cortes irracionais. Ozu inventivamente os mistura, com falsos *establishing shots*⁵, com um plano aberto de uma rua ou uma casa, e a cena seguinte se passar no cenário estabelecido, mentindo para o espectador com a câmera e com a montagem.

Não apenas nas questões imagéticas, mas também em questões narrativas, os personagens de “Ervas Flutuantes” são muito mais propensos a serem personagens falsários e suas mentiras, a serem percebidas apenas pelo público. Conforme já descrito acima, com a cena do vaso de “Pai e Filha”, Ozu também aderiu às imagens pensantes como seus contemporâneos do cinema moderno; embora nenhuma tenha sido tão expressiva como a cena do vaso, elas estão sempre em suas obras e em “Ervas Flutuantes” não seria diferente. “Ervas Flutuantes” abre com uma sequência de quatro planos os quais não servem como *establishing shots*, pois não localizam o espaço onde o enredo se desdobrará, não existem itens importantes para os personagens ou para a história, são apenas imagens-cristais, que abrem um leque de interpretações para o espectador em relação à leitura de tais signos.

Ozu não apenas arma os deleuzianos de questões para com o cinema, mas também para que possam explorar a filosofia da diferença. “Histórias de Ervas Flutuantes” e “Ervas Flutuantes” elucidam questões da visão de Deleuze sobre a diferença de maneira que apenas o cinema seria capaz de realizar.

Deleuze entende a diferença como oposição ou desigualdade, mas também como um processo criativo e produtivo, ligado a novas formas de pensamento. Para Deleuze, a diferença está ligada da mesma forma ao pensamento, onde toda nova ideia está inatamente carregada de diferença.

Como dito acima, *DR* para análise fílmica, especialmente de remakes, está ligada às inerentes diferenças do remake. Por mais que os filmes em discussão tenham praticamente o mesmo enredo, ambos têm diferentes objetivos e características únicas. Não apenas por uma questão de tempo ou amadurecimento do autor, porém nenhum filme é repetido.

⁵ Establishing shot é comumente um plano aberto para alocar o espectador na geografia do local onde a cena seguinte irá acontecer.

Remakes serão sempre “criativos”, mesmo discutindo os filmes “Histórias de Ervas Flutuantes” e “Ervas Flutuantes” de Ozu; não há uma intenção subversiva da sua adaptação para com seu hipertexto, ainda assim, “Ervas Flutuantes” é estética, narrativa e tematicamente diferente de “Histórias de Ervas Flutuantes”.

Ozu e Deleuze conversam não apenas em sua tese sobre o cinema. Relacionando sua filmografia com outros conceitos deleuzianos, ainda existe um claro espaço para a reflexão filosófica, em especial, a da diferença, realizando o grande objetivo de Deleuze, que é considerar o cinema como uma maneira de pensar filosofia.

Referências

BUTCHER, Pedro. **Japan House SP**. São Paulo: Spotify Japan House, 2023. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/0vXgCiBrzS5BhyL2u6uBTB>. Última visualização: 19 jun. 2023.

CULP, Andrew. **Dark Deleuze**. Trad.: Camila de Moura. São Paulo: GLAC, 2020.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1 - Imagem-movimento**. Trad.: stella Senra. São Paulo: Editora 34, 2018a.

DELEUZE, Giles. **Cinema 2 - Imagem-tempo**. Trad.: Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Editora 34, 2018b.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. Trad.: Luiz Orlandi e Roberto Machado. Nome do tradutor. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018c.

DEAMER, David. **Deleuze, japanese cinema and the atom bomb**. London: Bloomsbury Academic, 2014.

CINEMA DE ANIMAÇÃO: A CINEMATOGRAFIA DE “GATO DE BOTAS 2: O ÚLTIMO PEDIDO” PARA ALÉM DO PÚBLICO INFANTIL

Vitória Piazzarollo¹

vitoria.prudencio@acad.espm.br

Resumo

Com um olhar sobre o cinema de animação e suas configurações, este estudo possui como objetivo desenvolver uma análise cuidadosa a partir do filme “Gato de Botas 2: O Último Pedido”, à fim de compreender como a obra, pensada primordialmente para o público infantil, dialoga de maneira bem-sucedida com os espectadores adultos. Utilizando fundamentações teóricas, históricas e socioculturais, essa pesquisa se propõe investigar quais elementos, signos, referências e temáticas presentes na narrativa fílmica de Gato de Botas 2 foram pensadas exclusivamente para atuar como ferramenta de aproximação entre o longa-metragem e o público adulto.

108

Palavras-chave: cinema de animação; público-alvo; Gato de Botas; spin off; morte.

1. Introdução

O hábito de contar histórias é uma característica comum compartilhada entre as civilizações do mundo inteiro, sendo manifestado por meio de contos, mitos, fábulas, relatos e outras inúmeras variedades de narrativas que persistem por milhares de anos. Antes mesmo do surgimento da escrita, em diferentes povos e culturas as histórias já faziam parte do dia a dia dos indivíduos em sociedade, se tornando uma ferramenta indispensável para a aproximação e preservação de mitologias e, mais tarde, para o desenvolvimento da literatura.

Existem teóricos que acreditam no pensamento de que o conceito de originalidade é uma ilusão, de modo que nenhuma ideia é construída do zero, sem que haja pelo menos algum modelo de inspiração. No livro “A Escrita Criativa, pensar e Escrever Literatura”

¹ Trabalho orientado por: Talitha Ferraz (talitha.ferraz@espm.br) e Maurício Vidal (mvidal@espm.br).

(2012), o autor Bernardo Moraes expressa que a originalidade além de uma criação, é uma reorganização. Nesse sentido, acredita-se que a ideia de originalidade evoluiu para uma concepção mais extensa, caracterizada como um rearranjo de referências, adicionando novos significados e formas de discurso.

Trazendo essa conjuntura para o mundo do cinema, é possível compreender como as narrativas cinematográficas são construídas atualmente. Durante décadas na indústria cinematográfica, incontáveis filmes são conhecidos por realizarem referências a outras obras, sendo elas citações ou até mesmo alusão a algum acontecimento marcante. Apontados como easter eggs², essas referências são usadas em diferentes gêneros para além de uma mensagem, mas também como uma forma de dialogar com o público.

Dentro do cenário do cinema de animação, faz-se interessante observar que essa indústria possui uma particularidade em relação a outros estilos de filme. Para Brad Bird, diretor de “Os Incríveis” e “Ratatouille”, o cinema de animação não se configura como um gênero, mas sim uma “forma de arte” que pode ser executada de diversas formas e gêneros diferentes.³ Tornou-se comum visualizar uma abordagem carregada de referências, sobretudo com o desenvolvimento dessa indústria no mercado cinematográfico e com o crescimento do público nas últimas décadas.

Anteriormente, com o fim da Era de Ouro da Animação e com a consolidação da televisão na década de 1950 nos EUA, os filmes de longa-metragem perderam espaço para os desenhos animados, tornando a animação um estilo de linguagem voltado majoritariamente para o público infantil (Vidal, 2017). A partir da evolução dos estúdios e das técnicas de animação, especialmente com a chegada dos filmes 3D da Pixar Animation Studios com “Toy Story” (1995) e “Vida de Inseto” (1998), os longas-metragens de animação passaram a introduzir códigos e mensagens sutis, feitos para serem captados essencialmente pelo público adulto.

Essa nova configuração trouxe novos significados para os longas animados, surgindo dessa forma a necessidade de criar certos códigos que dialogassem com diferentes públicos. É importante perceber que nas salas de cinema, não são apenas as crianças que vão consumir ao conteúdo, mas os pais que foram levados compulsoriamente porque foram acompanhar seus filhos. Dessa forma, pensando que seria cansativo assistir a

² Termo de língua inglesa; utilizado quando uma obra cinematográfica faz referência a outra história dentro da própria narrativa.

³ “A visão do diretor de O Gigante de Ferro sobre animação”. Disponível em: www.cinematografico.com.br. Última visualização: 6 dez. 2023.

aproximadamente duas horas de filme em que somente as crianças se divertissem, as produções de animação passaram a pensar também em formas de entreter o espectador adulto.

Entretanto, para além dessas mensagens criadas para envolver o espectador mais velho, é interessante observar a existência de mais um fator responsável por aproximar o público a obra, trazendo questões que demandam um maior nível de maturidade para a plena compreensão da mensagem exposta, adquirida com as experiências ao longo da vida. Nos últimos anos, inúmeras obras desenvolveram-se a partir de temáticas com narrativas complexas para a consciência da figura infantil, como o curta-metragem “Father and Daughter” (2000), do diretor Michael DiDok de Wit, vencedor do Oscar de melhor curta-metragem de animação em 2001, abordando uma emocionante história sobre abandono e reencontro da figura paterna. Temas mais sensíveis como depressão, suicídio e compulsão alimentar também são levantados no cenário da animação, como é visto no longa-metragem “Marry e Max: Uma Amizade Diferente” (2009), dirigido por Adam Elliot. Rumo aos grandes estúdios, é possível visualizar a presença dessas representações voltadas para a psique do indivíduo adulto não só como parte da narrativa, mas como parte da trama principal.

110

Nessa conjuntura, em 2022, o longa-metragem da DreamWorks Animation, “Gato de Botas 2: O Último Pedido”, traz ao arranjo fílmico questões sobre a existência humana, acompanhando o personagem em sua jornada para realizar o desejo de ter suas oito vidas de volta. Dessa forma, nota-se que a partir do tema, o filme cumpre seu papel de dialogar com o público infantil, ao mesmo tempo que cria uma aproximação com público adulto, destacando a temática sobre a vida e a morte.

Logo, o presente trabalho propõe analisar a cinematografia de “Gato de Botas 2: O Último pedido” para além do público infantil, considerando como objetivo geral investigar em quais momentos o longa-metragem dialoga com o espectador adulto, observando ainda sua trajetória como extensão do universo cinematográfico de “Shrek” (2001), sua simbologia e construção de memória. Assim, para a realização deste estudo, utilizaremos o método de pesquisa com abordagem qualitativa básica exploratória, tendo como objetivo gerar novos conhecimentos que se apresentem úteis para o desenvolvimento da ciência, além de produzir informações aprofundadas que busquem explicar e compreender o fenômeno estudado (Gerhardt e Silveira, 2009).

Nessa proposta, será realizado o procedimento de análise fílmica, que, segundo Manuela Penafria, estabelece um diálogo com o filme: “Apenas pela análise será possível verificar e avaliar, efetivamente, os filmes naquilo que têm de específico ou de semelhante em relação a outro (...), pela análise também se pode aprender a fazer cinema.” (Penafria, 2009, p.9).

Nesse sentido, a partir de uma decupagem da obra, o estudo abordará de maneira específica: 1) Uma análise textual para a identificação de códigos e da estrutura narrativa; 2) Uma análise de conteúdo, com o intuito de investigar o tema do filme e seu alcance. Portanto, a partir dessa composição, propor uma reflexão sobre o objeto investigado e as representações da esfera do cinema de animação, seguindo uma análise de teor analítico.

2. Análise fílmica

Analisar uma obra cinematográfica é um processo muito utilizado no mundo do cinema, o qual diz respeito a decomposição dos aspectos estruturais de um determinado filme, ou seja, implica descrever seus elementos para, em seguida, interpretar e entender as relações existentes entre a imagem e seus fundamentos (Penafria, 2009). Antes de aprofundar uma investigação no mundo de Gato de Botas, é preciso compreender sua ligação com o universo cinematográfico de Shrek, franquia da DreamWorks Animation que deu origem as aventuras do personagem e criou espaço para sua jornada solo.

Originalmente, Gato de Botas corresponde a um conto de fadas do escritor francês Charles Perrault, publicado em 1697 no livro “Contos dos tempos idos”. Em 2004, o personagem é introduzido ao público com o filme “Shrek 2”, dirigido por Andrew Adamson, trazendo um anti-herói destemido conhecido por seu traje memorável e suas grandes aventuras. Com a grande aceitação e afeição do público pelo novo personagem, em 2011, a DreamWorks lança o primeiro longa do Gato de Botas como protagonista, no filme de mesmo nome dirigido por Chris Miller.

O spin-off⁴ traz uma expansão para a narrativa de Shrek, que agora é capaz de desenvolver outras histórias, situações e personagens agora de maneira detalhada. O sucesso do filme levou a produção de mais um longa-metragem, “Gato de Botas 2: O Último Pedido”, lançado em janeiro de 2023 no Brasil, se tornando a maior bilheteria da

⁴ Palavra de origem inglesa utilizada para se referir quando uma obra deriva de outra obra, gerando continuidade.

DreamWorks no país com arrecadação mundial de mais de 70 milhões de reais.⁵ O filme conta a história do corajoso Gato de Botas em busca da Estrela dos Desejos, uma estrela mágica capaz de realizar um único pedido. Ao lado de seus amigos Kitty e Perrito, o Gato enfrenta uma difícil jornada em busca do mapa para realizar o desejo de ter suas vidas de volta, também procurado pelos antagonistas João Trombeta e Cachinhos Dourados com sua família de ursos. Nesse momento, a partir dos procedimentos de análise fílmica textual e de conteúdo, será possível compreender como “Gato de Botas 2: O Último Pedido” gera uma aproximação com o público adulto.

i) Informações:

Título (em português): Gato de Botas 2: O Último Pedido

Título original: Puss in Boots: The Last Wish

Ano: 2022; estreia 5 de janeiro de 2023 (Brasil)

País: Estados Unidos da América

Gênero: Animação; Aventura

Duração: 1h40m

Ficha técnica: Direção por Joel Crawford

Sinopse: Em Gato de Botas 2: O Último Pedido, O Gato de Botas descobre que sua paixão pela aventura cobrou seu preço: por conta de seu gosto pelo perigo e pelo desrespeito à segurança pessoal, ele queimou oito de suas nove vidas. Com apenas uma vida restante, o Gato precisa pedir ajuda para uma antiga parceira - que atualmente é sua rival e inimiga mortal, Kitty Pata Mansa - para continuar vivo. Então, o destemido bichano parte em uma jornada épica pela Floresta Negra para encontrar a mítica Estrela dos Desejos, capaz de proporcionar o legendário Último Desejo e restaurar suas nove vidas.

Tema(s) do filme: amadurecimento; morte; amizade; gratidão.

2.1 Análise Textual

Assim como os longas-metragens de Shrek, Gato de Botas também ficou conhecido por inserir em suas narrativas códigos e mensagens que fazem referência a outros

⁵ Dados disponíveis em: <https://www.terra.com.br/diversao/entre-telas/filmes/gato-de-botas-2-vira-animacao-de-maior-sucesso-da-dreamworks-no-brasil>. Última visualização: dez. 2023

universos cinematográficos, gerando assim um cenário de nostalgia e memória para com o espectador. Logo no início do filme, já é possível identificar alusões aos clássicos do cinema, que provavelmente passaram despercebidas pelas crianças.

O primeiro easter egg aparece quando Gato de Botas derrota o gigante adormecido que despertara após sua invasão ao palácio do rei. Nessa cena, seguido da ilustre vitória de Gato, o personagem introduz a seguinte pergunta aos espectadores: “*Vocês ainda estão aí?*” (fotograma 1(1); minutagem 8:29) fazendo referência aos créditos finais do longa-metragem dos anos 80, “Curtindo a Vida Adoidado”, de John Hughes, onde Ferris Bueller (Matthew Broderick) emite a mesma frase.



Gato de Botas 2: O Último Pedido
(2022)



Curtindo a Vida Adoidado (1980)

113

Logo em seguida, Gato de Botas é atingido por um grande sino, ocasionando a perda da sua oitava vida. Enquanto relembra suas vidas com o médico, surge uma cena do Gato jogando cartas com um grupo de cachorros (fotograma 2(0); minutagem 10:47), uma referência ao famoso quadro *Cães Jogando Pôquer* do pintor estadunidense Cassius Coolidge, de 1903.



Gato de Botas 2: O Último Pedido (2022)

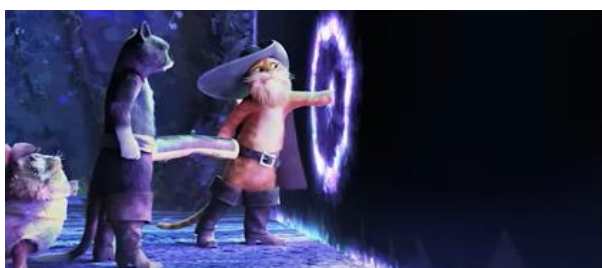


Cães Jogando Pôquer (1903)

Ao fim do dia, Gato de Botas segue em direção ao bar, onde toma diversos copos de leite (fotograma 6(6); minutagem 12:54). Após pedir mais uma bebida, o atendente dirige-se ao Gato dizendo: “*Essa é a saideira*”, termo utilizado para se referir a última bebida da noite, sobretudo em estabelecimentos que não são destinados às crianças. Passando dos primeiros trinta minutos de filme, surge uma referência à Mitologia Grega na cena em que João Trombeta utiliza um de seus objetos mágicos, a “mão de midas”, para transformar outro personagem em ouro (fotograma 14(0); minutagem 33:17), referindo-se ao “Toque de Midas”.⁶

Após roubarem o mapa da Estrela dos Desejos, Gato, Kitty e Perrito fogem rapidamente do castelo de João Trombeta, que se demonstra determinado a recuperar o utensílio mágico. Em rota de fuga, Gato de Botas e Kitty entram em uma breve discussão, em que a personagem afirma para o Gato que ele precisa de terapia (fotograma 15(0); minutagem 36:23). Apesar de atualmente ser cada vez mais debatido o processo terapêutico dentro da conjuntura social, sobretudo nas crianças, segundo a OPAS, Organização Pan Americana da Saúde, os cuidados com a saúde mental ocorrem majoritariamente na adolescência⁷, sendo dessa forma um tópico ainda pouco conhecido pelos pequenos.

Continuado a aventura, a narrativa retoma novamente aos clássicos do cinema, trazendo uma referência ao portal de “Stargate” (1994) de Roland Emmerich, quando o trio entra na Floresta Negra a procura da estrela.



Gato de Botas 2: O Último Pedido
(2022)



Stargate (1994)

⁶ Termo proveniente do “Rei Midas”, personagem da mitologia grega conhecido por transformar tudo que toca em ouro.

⁷ Informação disponível em: <https://www.paho.org/pt/topicos/saude-mental-dos-adolescentes> . Última visualização em: 6 dez. 2023.

Mais tarde, Cachinhos Dourados e sua família urso capturam o pequeno Perrito, e acabam numa emboscada (fotograma 23(0); minutagem 1:12:35), fazendo referência a famosa frase de Nicholas Cage: “Abelhas não!” no filme “The Wicker Man” (2006), sob o título “O Sacrifício” em português, do diretor Neil LaBute.



Gato de Botas 2: O Último Pedido
(2022)



The Wicker Man (2006)

115

Caminhando para o fim da jornada, os personagens finalmente encontram a Estrela dos Desejos e lutam entre si para solucionar quem irá usufruí-la, apenas possível com a utilização do mapa. Quando os três grupos se encontram (fotograma 26(0); minutagem 1:20:23), a cena do embate faz referência ao clássico “Três Homens em Conflito” (1966) de Sergio Leone, um dos maiores exemplos do gênero “faroeste” no mundo do cinema.

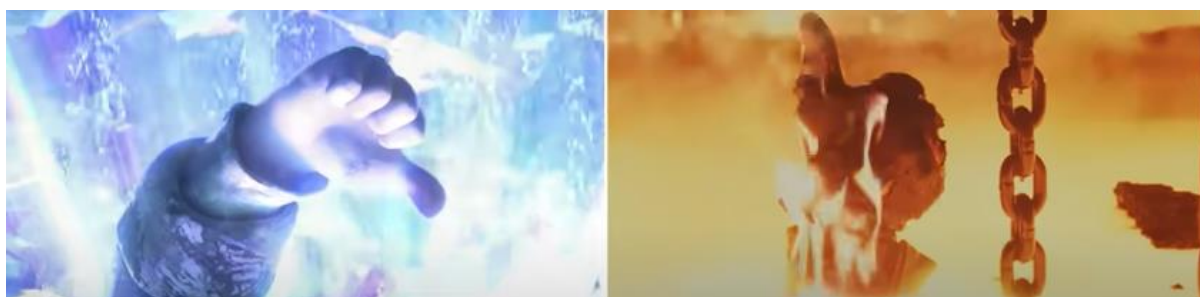


Gato de Botas 2: O
Último Pedido (2022)

Três Homens em Conflito
(1966)

116

Na cena final do conflito, João Trombeta é derrotado, sendo engolido pela própria estrela (fotograma 30 (0); minutagem 1:30:22). A cena faz alusão ao longa-metragem “O Exterminador do Futuro 2” (1991) de James Cameron, quando o personagem T-800 é ingerido em chamas, fazendo o mesmo gesto que o vilão de Gato de Botas.



Gato de Botas 2: O Último Pedido (2022)

O Exterminador do Futuro 2 (1991)

Além de todos os clássicos do cinema, o filme aborda elementos referentes aos antigos contos infantis e ao próprio universo de Shrek, representados pelos objetos mágicos de João Trombeta e personagens populares entre o público. No início do enredo, Gato de Botas descobre que acabou de perder sua penúltima vida, acordando em um

consultório médico. Em um de seus flashbacks⁸, aparece o Biscoito, clássica figura das histórias de Shrek (fotograma 4(0); min 12:23). Na saída, vemos o Gato passar por um corredor onde é visto a Bruxa Má de “Mágico de Oz” (1939) (fotograma 5(5); min 12:37). Mais adiante, João Trombeta do mesmo modo relembra cenas do passado, em que se revela Pinóquio, também pertencente ao mundo do ogro. (fotograma 13(0), min 32:12)

No decorrer da trama, o vilão amante de tortas é visto em seu castelo, repleto de artefatos mágicos. Em seu interior, é possível observar o sapatinho da “Cinderela” (fotograma 10(0); min 30:48), o tapete mágico do “Aladin” (fotograma 11(11); min 31:03), o navio encolhido de “As Viagens de Gulliver” (fotograma 12 (12); min 31:06), a bolsa e o guarda-chuva mágicos de “Mary Poppins” (fotograma 17(0); min 37:22), os doces encantados de “Alice no País das Maravilhas” (fotograma 18(18); min), a abóbora e a Fada Madrinha de “Cinderela” (fotograma 19(19); min 37:47) e entre outros. Nos créditos finais, o “time amizade”, composto pelos três amigos, navega em direção a uma nova aventura, que logo revela-se como a terra “Tão, tão distante” de Shrek, criando um indicativo para o lançamento do quinto filme da franquia.

Nesse sentido, a partir da identificação desses códigos e mensagens presentes na obra cinematográfica de Gato de Botas, é possível concluir que sua estrutura narrativa é um fator determinante para a geração de identificação com o público adulto. Após explorar inúmeros elementos e referências do universo do cinema, nota-se um diálogo direto com o espectador mais velho, tanto aos amantes da animação, quanto aqueles que apenas foram levar seus filhos.

As alusões realizadas funcionam para esse público uma vez que são os mesmos que testemunharam a ascensão dessas obras no cenário sociocultural da época, captando assim momentos que não fazem parte da cultura e do imaginário do público infantil atual. Além disso, o filme foi lançado 11 anos depois do primeiro longa-metragem do Gato de Botas, reforçando ainda mais para a construção de memória e um espaço de nostalgia para a audiência que acompanha o universo de Shrek desde o início dos anos 2000.

2.2 Análise de conteúdo

Como citado anteriormente, para além dos aspectos narrativos e estruturais de “Gato de Botas 2: O Último Pedido”, a temática do filme se torna outro fator responsável

⁸ Palavra de origem inglesa que significa lembrar de um acontecimento do passado.

por gerar essa aproximação com o público, exigindo um maior nível de maturidade e sensibilidade de quem está assistindo à animação. Durante o enredo, o tema da morte aparece em diversas situações, girando em torno do protagonista Gato de Botas.

Assim que Gato morre, após sua batalha com o temido gigante, percebe que está em sua última vida. *“A morte chega para todos.”*, afirma o médico, estabelecendo logo no início o tema central que será explorado ao longo da narrativa (fotograma 5(5); min 12:37). Adiante, a grande “lenda” Gato de Botas encontra com o que ele acredita que seja um caçador de recompensas, representado na forma do Lobo Mau, que mais tarde apresenta ser a própria morte.

Nesse encontro inicial, outra menção ao tema aparece em um diálogo entre Lobo e Gato: *“Todos acham que vão conseguir me derrotar, mas ninguém nunca escapou de mim.”* (fotograma 7(7); min 14:18). A frase do oponente nega a ideia de imortalidade que Gato tanto acredita, de modo que, pela primeira vez, o herói sente medo da morte (fotograma 8(8); min 15:42). Dessa forma, temendo perder a sua última vida, o personagem foge para longe em direção a sua nova realidade: um lar só para gatos de estimação.

Deixando de lutar contra seu destino, o felino realiza seu próprio funeral, enterrando seus trajes e renunciando a sua espada. Assim, Gato abandona seu legado para ser apenas um animal doméstico. Com a chegada de Cachinhos Dourados e sua família urso, o protagonista descobre sobre o poder da Estrela dos Desejos e decide recuperar suas oito vidas perdidas (fotograma 10(0); min 22:01). Posteriormente, Gato continua procurado pelo Lobo, o qual aparece com olhos de moedas, uma tradição funerária grega.⁹ (fotograma 16(0); min 37:11), mais uma alusão de que a morte estava atrás de Gato de Botas.

A caminho da estrela, Gato, Kitty e Perrito embarcam em uma jornada cheia de desafios, escolhida pelo mapa que carregam. Em certo momento, uma mensagem sobre valorização da vida surge de maneira sutil em um diálogo entre Gato e seu novo amigo: *“Achei que seu caminho fosse mais fácil”* questiona o bichano, e com delicadeza Perrito responde: *“Sem pressa, curtam o momento e apreciem o que está no seu caminho”*. (fotograma 21(0); min 46:16). Mais à frente, vemos Gato correndo aterrorizado em direção a floresta. Nesse momento, o personagem apresenta-se em um estado de ansiedade e paranoia, gerado por uma visão irracional da morte, que é avistada por ele em todos os lugares (fotograma 22(0); min 56:30).

⁹ Informação disponível em <https://educacao.uol.com.br/bancoderedacoes/redacoes/uma-moeda-para-o-barqueiro>. Última visualização: 6 dez 2023.

Na jornada de João Trombeta em busca do mapa da Estrela dos Desejos, o adversário teimoso é acompanhado de um Grilo falante, referência ao clássico Pinóquio (1940), que desconfia do caráter questionável de João após ele demonstrar indiferença sobre as vidas perdidas de sua equipe. *“Estou começando a achar que você desconhece o valor da vida”*. (fotograma 23(0); min 1:04:00). Ainda determinado a encontrar a estrela, Gato acaba preso em uma caverna, onde encontra representações das suas vidas passadas (fotograma 24(0); min 1:12:38). Os oito personagens, todos retratados pelo próprio gato, conversam com o destemido herói, que relembra seus momentos de glória. Entretanto, entra em conflito com si mesmo, uma vez que seu antigo “eu” não acredita mais em sua coragem, já que não pensa que é capaz de vencer a morte como antigamente.

Enquanto decide entre continuar sua jornada sozinho ou salvar seus amigos, Gato é surpreendido com a descoberta de que o Lobo na verdade é a morte em “carne e osso” (fotograma 25(0); min 1:14:50). Agora, todos chegam à Estrela dos Desejos, onde ocorre a luta final. Com o intuito de tranquilizar o amigo, Perrito mais uma vez dá uma lição sobre a vida, mostrando que já tem tudo que poderia desejar: *“Eu sempre tive uma vida só, mas dividir ela com você e Kitty a tornou muito especial. Talvez uma vida seja suficiente.”* (fotograma 27(0); min 1:23:12).

No ponto alto da curva dramática, chegamos ao momento tão temido por Gato de Botas, o enfrentamento da morte (fotograma 28(28); 1:26:02). Nesse instante, o personagem relembra os bons momentos que viveu, sobretudo ao lado dos amigos Kitty e Perrito, decidindo assim batalhar pela única vida que possui, deixando de temer a morte. *“Sei que nunca vou conseguir te vencer, Lobo. Mas nunca vou deixar de lutar por esta vida”* (fotograma 29(29); min 1:28:10).

Após esse panorama sobre a temática da morte inserida em “Gato de Botas 2: O Último Pedido”, é possível compreender como a trama dialoga de modo especial com o público adulto. Antes de embarcar em sua jornada em busca da Estrela dos Desejos, Gato realiza seu próprio funeral, simbolizando a descrença pela vida e a rejeição de si mesmo. Nesse momento, o herói entra em um conflito existencial, devido ao enfraquecimento do ego e a perda do objeto libidinal, incorporado no luto.

3. Considerações finais

Por meio de uma abordagem teórica analítica, ao longo deste estudo diversas questões foram apresentadas envolvendo o objeto em análise e seus elementos, a fim de compreender não só as configurações de Gato de Botas dentro do cenário do cinema de animação, mas seu rearranjo com o público e a sociedade. A partir de uma solene investigação envolvendo discussões teóricas, narrativas, históricas e socioculturais, podemos identificar como o longa-metragem dialoga também com o espectador adulto, compreendendo sua trajetória como gênero e como gerador de identificação.

A ilusão da originalidade exposta anteriormente, se mostra como um dos aspectos fundamentais para construção do discurso e significados dentro das narrativas cinematográficas. Por meio das inspirações, paráfrases e referências é possível construir diferentes histórias que trazem consigo novos sentidos dentro e fora da ficção. Trazendo essas concepções para o mundo da animação, observa-se como as narrativas e as técnicas evoluíram ao longo dos anos, trazendo posteriormente em suas estruturas alusões aos contos infantis, mas introduzindo códigos e mensagens que captassem o público mais velho, como visto em “Gato de Botas 2: O Último Pedido”.

Nessa conjuntura, vimos destacar-se a utilização de easter eggs, utilizadas para aproximar ainda mais o público. Diferente das animações infantis em sua maior parte produzida pelos grandes estúdios, observamos que muitas animações dialogam com o espectador adulto de outra forma, em essas narrativas são desenvolvidas a partir de temas e discussões voltadas para esse espectador, já com as percepções e os julgamentos amadurecidos, abordando temáticas ainda incompreendidas pela psiquê da criança, como apontado anteriormente.

Observamos ainda que o cinema de animação possui particularidades que o difere de outras categorias. Nesse cenário, o simples ato de contar histórias pode trazer diferentes caminhos, podendo incorporar inúmeros gêneros e perspectivas. A partir da análise fílmica do objeto, com foco nos aspectos narrativo textuais e de conteúdo, é possível concluir como o longa-metragem dialoga com os dois públicos, utilizando simultaneamente símbolos e códigos junto à temática sobre a morte.

Nesse sentido, a partir da presente análise, retratando uma ampla decupagem acerca da obra, é possível observar, agora de maneira aprofundada, como Gato de Botas 2 constrói esse cenário. Vimos que partindo da narrativa de Shrek, o felino adquiriu sua trajetória própria, ganhando novas histórias, personagens e significados. Ao longo do filme,

nota-se atrelado a trama principal a utilização de inúmeras referências aos clássicos do cinema, ferramenta utilizada com frequência durante as cenas do anti-herói e seus companheiros.

Diálogos e elementos imagéticos foram estruturados para fazerem parte da história de maneira sutil e divertida, que ao mesmo tempo fizessem também seu papel de gerar nostalgia ao público mais maduro. Esses fatores foram responsáveis por construírem uma aproximação com esse expectador, passados despercebidos pelos mais novos. Mais tarde, através da análise de conteúdo, vemos como a temática abordada em “Gato de Botas 2: O Último Pedido” também é um agente de aproximação entre o público adulto e o longa-metragem de animação.

Ao longo da trajetória do Gato de Botas a procura da Estrela dos Desejos, vimos que a temática do luto e da morte se faz presente em diversos momentos da trama. O protagonista enfrenta ao lado de seus amigos uma longa e árdua jornada a fim de recuperar suas oito vidas perdidas, deixando de lado aquela que está bem a sua frente. A perseguição da morte pelo Gato, representada pelo Lobo Mal, simboliza a falta da valorização da vida pelo personagem, o qual acredita ser um herói imortal.

Com medo da ausência da imortalidade, Gato de Botas vive dois extremos, indo de lenda arrogante e irresponsável para um indivíduo paranoico, acreditando que a única maneira de escapar da morte é deixando de viver. Conseqüentemente, surge a perda da noção de realidade, ocasionando situações de pavor e ansiedade majoritariamente experienciadas no mundo adulto.

Desse modo, apesar de naturalmente as crianças disporem de certa consciência sobre esse tema, a mensagem apresentada não possui o mesmo impacto comparado com o público mais velho, uma vez que os pequenos ainda não dispõem completamente das experimentações fundamentais para uma absoluta construção de sentido. Quando o Gato decide lutar contra o Lobo, assume que possui apenas uma única vida, apresentando assim a lição de que, apesar do destino inevitável, o mais importante é saber valorizar o que temos hoje, prática muitas vezes esquecida pela agitação da vida adulta.

Após esse panorama sobre “Gato de Botas 2: O Último Pedido” e sua relação com o público adulto e seus aspectos narrativos, se faz possível concluir de que maneira o longa-metragem conversa ao mesmo tempo com o público adulto e com o público infantil, de modo a transmitir mensagens e lições voltadas para a compreensão de diferentes idades.

Dessa forma, essa abordagem nos induz a pensar em novas configurações existentes dentro do cinema de animação, em que filmes como “Gato de Botas 2” trazem reflexões valiosas sobre a valorização da vida para os grandes e para os pequenos

4. Agradecimentos

Aos meus orientadores Talitha Ferraz e Maurício Vidal por toda a parceria e auxílio durante o desenvolvimento deste estudo. Agradeço imensamente por todos os ensinamentos partilhados ao longo dessa trajetória. Muito obrigada pelo carinho e cooperação, vocês foram fundamentais.

Aos meus pais, Sandra e Neudir, que sempre me apoiaram e acreditaram nos meus sonhos. Amo vocês.

Ao meu irmão Enzo, pelo apoio e cuidado de sempre. Você me inspira.

Ao meu Amor Pedro, que me ajuda com as palavras difíceis e sempre torce pelas minhas conquistas. Seu incentivo me faz ir mais longe, te amo.

Ao Simba, que esteve comigo durante as madrugadas. Meu gatinho de botas.

122

Referências

ANDUJAR, Bruno e SANCHES, Aline. **Luto e Morte: Uma análise psicanalítica em animações**. Universidade Estadual de Maringá; Maringá-PR, 2018.

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

GERHARDT, Tatiana e SILVEIRA, Denise. **Métodos de Pesquisa**. Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

MORAES, Bernardo e DE ASSIS, Luiz Antônio Brasil. A teia criativa: notas sobre influências, referências e originalidade. IN: **A escrita criativa: pensar e escrever literatura**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2012.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de Filmes – conceitos e metodologia(s)**. VI Congresso SOPCOM, abril de 2009.

SANTOS, Tadeu Alexandre e PEREIRA, Sarah Emanuelle Marques. **O uso do Spin-off e do Crossover como recurso narrativo na Ficção Seriada Televisiva**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Joinville - SC – 2 a 8/09/2018.

VIDAL, Maurício. **Acting do Personagem em Animação e o Processo de Produção**. Dissertação, Programa de Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa, Rio de Janeiro, 2017.

Filmografia

CURTINDO A Vida Adoidado. Direção de John Hughes. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1986. 1 DVD (102 min.).

FATHER and Daughter. Direção de Michael DiDok de Wit. Holanda, curta metragem, 2009 (9min e 23seg).

GATO de Botas 2: O Último Pedido. Direção de Joew Crarford. Estados Unidos: DreamWorks Animation, 2022. 1 DVD (100 min.).

GATO de Botas. Direção de Chris Miller. Estados Unidos: DreamWorks Animation, 2011. 1 DVD (90min.).

MARRY E MAX: Uma Amizade Diferente. Direção de Adam Elliot. Austrália: Gaumont, 2009. 1 DVD (92 min.).

O Exterminador do Futuro 2: Dia de Julgamento. Direção de James Cameron. Estados Unidos: Carolco Pictures e Pacific Western Production, (137min.)

SHREK. Direção de Andrew Adamson. Estados Unidos: DreamWorks Animation, 2004. 1 DVD (93 min.).

STARGATE. Direção de Roland Emmerich. Estados Unidos: Centropolis, 1994. 1 DVD (121min.).

THE Wicker Man. Direção de Neil LaBute. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2006. 1 DVD (102 min.)

TRÊS Homens em Conflito. Direção de Sergio Leone. Itália: Produzioni Europee Associati (PEA); Arturo González Producciones Cinematográficas, 1966. (161min.)

CHICAGO: A SEDUÇÃO IRREVERENTE DOS PALCOS A TELA

Giovanna Gabriel¹

giovanna.gabriel@acad.espm.br

Resumo

Este trabalho de conclusão de curso, falará sobre a direção de arte no filme Chicago (2002) o comparando com a peça teatral homônima, com base na versão da Broadway de 2007. O objetivo principal foi analisar como a direção de arte contribuiu para a narrativa visual e estilística do filme e da peça, para alcançar esse objetivo, foram realizadas pesquisas sobre a produção da peça teatral e cinematográfica, por meio de análises comparativas das escolhas estilísticas em ambas as versões. Ao comparar as duas formas de arte, foi possível observar como a direção de arte pode se adaptar e se transformar para se adequar às necessidades de cada meio.

Palavras-chave: Musical; Cinema; Teatro musical; Direção de arte; Cenografia.

124

1. Introdução

O teatro e o cinema são duas formas de arte distintas, mas que muitas vezes se entrelaçam para contar histórias cativantes e emocionantes. Um exemplo notável é a peça da Broadway "Chicago", que ganhou sua adaptação cinematográfica em 2002. Dirigida por Rob Marshall. O filme de 2002, estrelado por Renée Zellweger, Catherine Zeta-Jones e Richard Gere, trouxe consigo uma recriação visual dos cenários apresentados originalmente no palco. Como material de análise utilizei a versão de 2007 da Broadway, explorando as semelhanças e diferenças entre essas duas manifestações artísticas.

Para isso, serão analisados aspectos como o design, a paleta de cores, a ambientação e a forma como esses elementos contribuem para a narrativa. A peça original de "Chicago", escrita por Bob Fosse e Fred Ebb, estreou em 1975 e se tornou um grande sucesso nos palcos da Broadway. Ambientada na década de 1920, a

¹ Trabalho orientado por: Tainá Xavier (taina.huhhold@espm.br).

trama gira em torno de Roxie Hart, uma jovem aspirante a cantora que comete um crime passionai e se envolve em um mundo de corrupçã e glamour.

Ao adaptar a peça para o cinema, Rob Marshall teve a tarefa de reimaginar os cenários de "Chicago" de forma a explorar o potencial visual que o meio cinematográfico oferece. O filme apresenta uma estética estilizada e majestosa, repleta de cores vivas e contrastantes. Os cenários são elaborados e meticulosamente concebidos para transmitir a atmosfera decadente e glamurosa da época retratada. Uma das principais diferenças entre a peça e o filme é a maneira como os cenários são apresentados. No teatro, a limitação do espaço físico exige soluções criativas para representar diferentes locações. Em compensação, o cinema permite a utilização de locações reais e cenários construídos, conferindo uma maior sensação de realismo. Essa diferença pode influenciar diretamente a forma como a história é percebida pelo público.

Ao longo da análise comparativa, serão examinados exemplos específicos dos cenários do filme e da peça, destacando os pontos de convergência e divergência entre essas duas versões. Será discutido também, como a direção de arte contribui para a criação de um ambiente imersivo, complementando a trama e os personagens. Por fim, ao examinar as semelhanças e diferenças entre os cenários do filme e também como o cinema é considerado um meio pluricódico porque utiliza várias formas de linguagem para criar significado e transmitir mensagens. Ele combina elementos visuais, como a composição de imagens, cores, luzes e enquadramentos, com elementos sonoros, como diálogos, trilha sonora e efeitos sonoros, para criar uma experiência audiovisual completa.

No cinema, a linguagem verbal é expressa através dos diálogos, é possível também utilizar a linguagem escrita por meio das legendas. A linguagem visual é fundamental para contar histórias e transmitir emoções por meio de imagens em movimento, usando elementos como a fotografia e os efeitos visuais. A linguagem sonora, por sua vez, é responsável por criar atmosferas, estabelecer o ritmo da narrativa e evocar sentimentos no público, através da trilha sonora original, dos efeitos sonoros e da mixagem de áudio. Além disso, o cinema também utiliza recursos estilísticos e narrativos para construir significados. A montagem, permite

a organização e a conexão de diferentes planos, criando ritmo, tensão e sentido, selecionando e organizando o material filmado para criar a estrutura narrativa.

Concluimos que o cinema é considerado um meio pluricódico porque utiliza várias formas de linguagem de forma integrada e complementar para transmitir uma mensagem completa ao público. Essa combinação de elementos audiovisuais torna o cinema uma forma de arte única. Em resumo, o cinema é um meio pluricódico que combina códigos especificamente cinematográficos com códigos compartilhados com outras linguagens. Essa combinação de códigos e subcódigos forma a linguagem cinematográfica, que é a base para a criação e compreensão dos filmes.

Usarei a adaptação cinematográfica de "Chicago" como base de estudo e a peça da Broadway homônima, como base de estudo e poderemos compreender melhor as escolhas artísticas feitas em cada versão e como essas decisões impactam a experiência do público. Além disso, essa análise nos permitirá apreciar a maneira como a mesma história pode ser reinterpretada e ganhar vida de diferentes formas nos palcos e no cinema

126

2. Adaptações

2.1 Adaptação para teatro

A adaptação teatral para o cinema refere-se ao processo de adaptar uma peça teatral para um filme. Isso pode envolver várias mudanças, como modificar a história para se adequar ao meio cinematográfico, alterar o diálogo para torná-lo mais adequado para o cinema e adicionar novos elementos que não estão presentes na peça original. Um dos desafios de adaptar uma peça teatral para a tela é a diferença na forma como os dois meios contam histórias.

Enquanto o teatro depende muito do diálogo e das interações dos personagens, o cinema pode usar elementos visuais, como cinematografia, efeitos especiais e música, para transmitir uma história. Portanto, adaptar uma peça para um filme pode exigir mudanças na história ou na forma como ela é apresentada. Apesar desses desafios, muitos filmes de sucesso foram adaptados de peças teatrais musicais, como "Os Miseráveis" (2013, Tom Hooper), "Mamma Mia" (2008, Phyllida

Lloyd) e "Cats" (2019, Tom Hooper). Essas adaptações podem trazer nova vida a histórias clássicas e apresentá-las a um público mais amplo.

2.2 Adaptação de Chicago para Teatro e Cinema

Neste artigo, irei analisar "Chicago", um musical da Broadway de 1975 que recebeu sua adaptação cinematográfica em 2002. A peça e o filme possuem o mesmo enredo. Situados na Chicago dos anos 1920, eles contam a história de Roxie Hart, uma dona de casa que sonha em se tornar uma estrela de vaudeville. Depois de matar seu amante, ela é enviada para a prisão, onde conhece Velma Kelly, uma famosa cantora de boate que também está presa por assassinato. Com a ajuda de seu astuto advogado, Billy Flynn, elas tentam transformar seus julgamentos em um circo midiático e se tornarem celebridades. O filme é estrelado por Renée Zellweger, Catherine Zeta-Jones e apresenta muitas canções populares do musical original da Broadway, incluindo "All That Jazz", "Cell Block Tango" e "Razzle Dazzle".

O filme foi aclamado pela crítica e ganhou seis Oscars, incluindo Melhor Filme, Melhor Atriz Coadjuvante para Catherine Zeta-Jones e Melhor Direção de Arte. É considerado um dos melhores musicais do cinema de todos os tempos e ainda é apreciado pelo público hoje em dia. A versão da Broadway estreou em 1975, sendo criada por John Kander (música), Fred Ebb (letras) e Bob Fosse (livro, coreografia e direção). O enredo do musical é baseado em uma peça de teatro chamada "The Brave Little Woman", escrita pela repórter Maurine Dallas Watkins na década de 1920. Maurine foi designada pelo Chicago Tribune para cobrir os tribunais de casos de homicídio em 1924, envolvendo Beulah Annan e Belva Gaertner.

A cobertura de Maurine foi um grande sucesso na época e foi responsável pela libertação de ambas depois de 4 meses. Nesta pesquisa, baseei-me na abordagem pluricódica de Stam, fundamentada na teoria de Metz. Segundo Metz, a questão fundamental "O cinema é uma linguagem?" Está intrinsecamente ligada à pergunta "O que é específico ao cinema?". Os traços sensoriais característicos da linguagem cinematográfica nos auxiliam a distinguir o cinema de outras formas de expressão artística; uma modificação em um desses traços implica em uma modificação na linguagem cinematográfica.

Por exemplo, o cinema apresenta um coeficiente de iconicidade mais elevado do que uma língua natural como o francês, inglês ou português. Enquanto a fotografia e a pintura, em sua maioria, produzem imagens únicas, os filmes são compostos por múltiplas imagens. Além disso, diferentemente das histórias em quadrinhos, que são estáticas, os filmes são cinéticos. Portanto, a abordagem de Metz envolve a exploração dos procedimentos significantes específicos da linguagem cinematográfica.

Alguns dos materiais de expressão específicos do cinema são compartilhados com outras formas de arte, enquanto outros são exclusivos do cinema. A cinematografia possui seus próprios meios materiais de expressão, como câmera, filme, luzes, trilhos para movimentação de câmera e estúdios de som, além de seus próprios procedimentos audiovisuais. Essa questão dos "materiais de expressão" também levanta a discussão sobre o desenvolvimento de novas tecnologias. Dessa forma, a abordagem de Metz visa encontrar os procedimentos significantes específicos que caracterizam a linguagem cinematográfica.

No caso de *Chicago*, filme de 2002, observamos utilização de planos fechados, que consistem em uma técnica de filmagem, onde o enquadramento da câmera é próximo e focado em um único objeto, isso é possível devido ao que Robert Stam, baseado na teoria de Metz explica como meio pluricódico: Para o autor, o cinema é necessariamente um meio pluricódico, que combina “códigos especificamente cinematográficos”, isto é, códigos que aparecem apenas no cinema e “códigos não específicos”, isto é, códigos partilhados com outras linguagens que não o cinema. A linguagem cinematográfica é a totalidade dos códigos e subcódigos cinematográficos, desconsiderando-se, por ora, as diferenças que separam esses vários códigos, a fim de tratar o conjunto como um sistema unitário (STAM, 2000, p.140).

Esses códigos podem ser divididos em duas categorias principais: códigos especificamente cinematográficos e códigos compartilhados com outras formas de linguagem. Os códigos especificamente cinematográficos são aqueles que são exclusivos do cinema e não são encontrados em outras formas de expressão artística. Alguns exemplos desses códigos são o movimento da câmera, o enquadramento, a montagem, a iluminação, o som e os efeitos visuais. Esses

elementos são fundamentais para a criação de significados e emoções específicos no cinema. Por exemplo, o movimento da câmera pode transmitir a sensação de dinamismo e ação, enquanto a iluminação pode criar atmosferas e transmitir estados de espírito.

Além dos códigos especificamente cinematográficos, o cinema também utiliza códigos compartilhados com outras linguagens, como a literatura, o teatro e as artes visuais. Esses códigos incluem elementos como a narrativa, os personagens, os diálogos e os temas. Embora esses elementos também possam ser encontrados em outras formas de arte, eles assumem características particulares quando são transpostos para o meio cinematográfico. Por exemplo, a maneira como a narrativa é estruturada em um filme pode depender da edição e da sequência de imagens, o que não é possível em outras formas de arte. A linguagem cinematográfica é a totalidade desses códigos e subcódigos cinematográficos. É a forma como esses elementos se combinam e interagem para criar significados e experiências no cinema.

A compreensão da linguagem cinematográfica envolve a análise e interpretação desses códigos e subcódigos, bem como a compreensão de como eles se relacionam entre si. No teatro, ao contrário do cinema, não é possível destacar detalhes importantes em uma cena para enfatizar expressões faciais ou criar uma sensação de intimidade. Os planos são sempre abertos, permitindo que a plateia visualize todo o palco, mas sem captar detalhes.

No entanto, durante uma apresentação teatral, os atores interagem com o público, proporcionando uma experiência única a cada espetáculo. A atmosfera ao vivo e a imprevisibilidade do teatro tornam cada apresentação especial tanto para os atores quanto para o público. A atuação no teatro e no cinema é bem distinta. No livro "Análise dos Espetáculos", Patrice Pavis menciona que "a determinação do tempo-ritmo é tarefa do ator, que imprime sua marca e seu ritmo interno na enunciação de seu texto e papel" (PAVIS, 1996, p.147).

No teatro, os atores precisam projetar suas vozes e expressões faciais para alcançar todos os espectadores na plateia. A atuação é mais ampla e exagerada, permitindo que o público perceba todas as nuances da performance, nesse tipo de

espetáculo, os artistas incorporam o canto, a dança e a atuação para criar uma experiência única para o público.

Por outro lado, no cinema, as câmeras estão próximas dos atores, capturando detalhes sutis das expressões faciais e emoções. A atuação no cinema é mais contida e naturalista. O uso do espaço também difere no teatro e no cinema. No teatro, os atores precisam se adaptar a um espaço físico amplo. Isso requer movimentação para preencher o espaço. O teatro é uma experiência compartilhada entre os atores e o público, com uma sensação de comunidade e interação imediata.

No cinema, os atores atuam em locais reais ou estúdios, onde a câmera pode se mover e capturar diferentes ângulos. Normalmente com espaço é mais restrito e a atuação pode se concentrar em pequenos detalhes. Assim, tanto o teatro quanto o cinema possuem características únicas em relação à atuação, uso do espaço e interação com o público, tornando cada forma de expressão artística especial à sua maneira

3. Objetos da análise comparativa

Cell Block Tango versão Broadway (2007) e Chicago (2002) A cena que irei analisar é o número musical de Cell Block Tango. No contexto do enredo, essa cena acontece quando Roxie, uma das protagonistas, passa a primeira noite na prisão, depois de assassinar o seu amante. Segundo o diretor do filme de 2002 Rob Marshall, Roxie imagina essa performance, pois a vida no ponto de vista da personagem é apenas um grande espetáculo. O diretor de fotografia Dion Beebe, no início da cena, “única parte que não se passa na imaginação da personagem”, trabalha com diversos planos detalhes e médios. Observamos também o uso da iluminação, mais escura.



Figura 1: Uso de Planos detalhes no início da performance musical de Cell Block Tango. Filme: Chicago (2002)

Na primeira parte da cena de Cell Block Tango, observamos o uso de planos detalhes, uma técnica cinematográfica que destaca um objeto de cena. Nesta cena, temos a oportunidade de conhecer melhor o ambiente em que a personagem Roxie está. Além disso, a iluminação desempenha um papel importante ao criar uma atmosfera de tensão e tristeza. A iluminação geral é escura, com destaque em pequenos detalhes, como a pia, o isqueiro e o rosto de Roxie. O som também desempenha um papel fundamental na construção do espaço na cena. Ele adiciona uma dimensão sensorial que complementa a percepção visual, permitindo aos espectadores uma imersão mais profunda na história e no ambiente retratado. Por exemplo, durante a cena de Cell Block Tango, no filme, podemos ouvir sons de pias pingando, chaves e passos. Esses recursos são mais comuns no audiovisual.

131



Figura 2: Broadway 2007 dir. Walter Bobbie coreografado por Ann Reinking inspirado em Bob Fosse

No mesmo trecho de Cell Block Tango no teatro, existe também o uso de uma iluminação de destaque focando apenas nas atrizes e suas cadeiras, toda performance musical do teatro permanece assim, não existem alterações bruscas na iluminação e na montagem cenográfica no palco. A cenografia no teatro desempenha um papel fundamental na criação de sensações e atmosferas específicas para uma peça. Observamos também o uso do pano vermelho, das cadeiras e das celas na peça. Ao incorporar esses elementos visuais, é possível criar uma atmosfera imaginativa na performance, tanto no filme quanto no teatro musical.



Figura 3: Cena Cell Block Tango imaginação da personagem Roxie: Chicago (2002)

Existem vários momentos da cena do filme, que imitam a dinâmica da peça de teatro. Adicionalmente, no cinema há um elemento novo no cenário, as celas, que não são utilizadas como forma de repressão em si, mas como um simbólico elemento para mostrar o controle e a sensualidade das julgadas, essas barras estão ligadas ao fato das personagens estarem presas, e durante o momento que elas contam suas histórias, elas saem de trás das grades e vão para o centro do palco, sendo capazes de circular e terem controle, enquanto contam suas histórias pessoais de seus crimes.



Figura 4: Uso de elementos cenográficos para representar os crimes: Chicago (2002)

As mulheres estão vestidas provocativamente de preto e seus parceiros assassinados também, durante toda cena da peça, não existe troca de figurino. Cada uma das 6 mulheres tem um lenço. Na década de 1920, época do crime, lenços eram um comum acessório feminino, na cena esses acessórios são utilizados para estrangular seus parceiros.

133



Figura 5: Cena fora da imaginação de Roxie: Chicago (2002)

Na cena do palco do filme, ocorre uma intercalação com cenários da prisão, onde as detentas conversam entre si. Nesses momentos, um dos principais elementos que se destaca é a iluminação, que é mais dura e menos colorida, com destaque para as luzes que entram pela janela e a luminária acima. Além disso, podemos observar o figurino das personagens, que segue uma paleta de cores predominantemente bege e alaranjada, com roupas largas e retas.

Na cena do palco, a iluminação desempenha um papel significativo na criação de atmosfera e no destaque das ações e emoções dos personagens. A luz dura e menos colorida enfatiza a dureza e a realidade do ambiente prisional, enquanto as luzes que entram pela janela e a luminária proporcionam pontos de destaque e sombras nas cenas. Esses contrastes de luz contribuem para a construção visual da cena, ressaltando os aspectos dramáticos e a tensão presentes no contexto da história.

Outra observação é a relação do público com a arte cênica. Para a doutora de artes cênicas Danielle Avilla Small, todo espectador colabora com o que vê, ainda que não queira ou não se dê conta disso. No entanto, é possível falarmos em variações de grau dessa ação receptiva-produtiva. Há nos procedimentos adotados na criação de peças de teatro, algumas estratégias de ênfase e explicitação dessa condição criativa lida com as obras por parte do espectador. (SMALL, 2015).

Observamos uma diferença significativa entre o público do teatro e o do cinema. Os espectadores de teatro têm a responsabilidade de observar e absorver o que está acontecendo no palco, testemunhando ao vivo a interpretação, os movimentos, as expressões faciais e as emoções transmitidas pelos atores.

A presença física dos atores cria uma conexão única com a plateia, e a reação imediata e encorajadora do público desempenha um papel crucial na atuação dos artistas, entretanto, no cinema, por outro lado, o close-up nos permite acessar expressões faciais mais sutis, o que não é possível no teatro. A plateia se torna parte essencial do espetáculo, fornecendo um feedback imediato sobre o desempenho da peça. Dessa forma, os espectadores têm um papel fundamental no processo de interpretação teatral.

Quanto ao figurino, a escolha de uma paleta de cores bege e alaranjada reforça a sensação de uniformidade e limitação visual dentro da prisão. As roupas largas e retas podem transmitir a ideia de conformidade e restrição da liberdade pessoal. Esses elementos visuais auxiliam na caracterização das personagens e na criação de uma identidade visual coerente com o ambiente prisional retratado no filme.

Dessa forma, a combinação da iluminação específica e do figurino das personagens na cena do palco, intercalada com os cenários da prisão, contribui para

a diferenciação visual entre os dois espaços e reforça as características particulares de cada ambiente, enriquecendo a narrativa visual do filme.

4. Conclusão

Ao longo desta pesquisa, realizamos uma comparação entre a direção de arte presentes no filme "Chicago" (2002) e na peça da Broadway, utilizando a cena de *Cell Block Tango* como comparação, buscando entender as semelhanças e diferenças entre essas duas manifestações artísticas. Analisamos aspectos como direção de arte, a paleta de cores, a ambientação e a forma como esses elementos contribuem para a narrativa. Também exploramos a relação entre a arte do cinema e outras formas de expressão artística, utilizando como referência o conceito de meio pluri código.

Observamos que tanto o filme quanto a peça compartilham a ambientação na década de 1920, por meio dos figurinos e da cenografia, explorando um cenário de corrupção, glamour e decadência em Chicago. Ambas as versões capturam a atmosfera vibrante e energética da época, utilizando elementos visuais e estilísticos para criar uma imersão no mundo dos personagens.

No entanto, há diferenças significativas entre as duas abordagens. Enquanto a peça se limita às especificidades do espaço teatral, o filme aproveita a liberdade oferecida pelo cinema para criar cenários mais elaborados e realistas, utilizando técnicas de troca de cenário e de situações.

O filme "Chicago" apresenta uma estética visualmente rica. Já a peça da Broadway pode fazer uso de iluminação e elementos cênicos para criar efeitos semelhantes, porém com uma abordagem mais limitada em termos de recursos visuais.

Essas diferenças nos elementos do filme e da peça demonstram as particularidades e os desafios enfrentados em cada meio artístico. Enquanto o teatro busca soluções criativas para representar diversos ambientes em um espaço limitado, o cinema permite uma maior flexibilidade e realismo na criação dos cenários.

No contexto da adaptação de "Chicago" para o cinema, o diretor Rob Marshall soube aproveitar as vantagens da linguagem cinematográfica para enriquecer

visualmente a narrativa. Os cenários elaborados e a estética contribuem para a imersão do público na trama e para a construção dos personagens.

Em suma, a comparação entre os cenários do filme "Chicago" e a peça da Broadway de 2007 nos permite apreciar as diferentes abordagens artísticas e técnicas utilizadas em cada versão. Ambas têm o objetivo de transportar o público para a atmosfera única da década de 1920 em Chicago, cada uma com suas próprias nuances e recursos. Ao analisar essas diferenças e semelhanças, podemos enriquecer nossa compreensão sobre a forma como o mesmo material pode ser adaptado e sobre diferentes formas de arte e suas interpretações, ressaltando a importância da criatividade e da adaptação para a arte.

Referências

PAVIS, Patrice. **Análise dos Espetáculos**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1996.

SMALL, Daniele Avila. **Repetição e diferença: dispositivos e mediações no teatro de Christiane Jatahy**. São Paulo: USP, 2015

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. São Paulo: Editora Papirus, 2000

DIREÇÃO DE ARTE E SENSIBILIDADE: OS OBJETOS DE CENA EM “MARTE UM”

Marina Schlodtmann Bessa¹

bessa.181@gmail.com

Resumo

Na realização audiovisual, a direção de arte se dedica a criar a estética visual de um projeto, definindo a aparência e o estilo que melhor expressam a visão do diretor. Essa área abrange diversas funções, sendo responsável por aspectos como cenografia, figurino, caracterização e a composição de cena. Na composição de cena, os objetos são cuidadosamente selecionados ou criados para transmitir não apenas informações visuais, mas também para evocar emoções e enriquecer a experiência do espectador. Diante disso, proponho uma reflexão profunda sobre a significativa influência dos objetos no universo audiovisual e, em particular, sobre a expressão emocional que eles evocam. Esta análise será conduzida através da obra cinematográfica “Marte Um” (Gabriel Martins, 2022) com direção de arte de Rimenna Procópio.

137

Palavras-chave: Produção de objeto; Direção de Arte; Cinema Mineiro; Marte Um; Imaginário

1. Introdução

Nas obras audiovisuais, especialmente as de ficção, os objetos de cena desempenham um papel fundamental na criação de atmosferas, na transmissão de mensagens e na conexão emocional com a narrativa. Esses objetos carregam consigo uma sensibilidade afetiva capaz de despertar emoções e memórias nas pessoas. Neste texto, exploraremos a importância dos objetos de cena e a forma como sua utilização pode enriquecer as narrativas audiovisuais e intensificar experiências emocionais no audiovisual, tomando como foco a análise do filme “Marte Um” (2022, Gabriel Martins; direção de arte de Rimenna Procópio; Produção de objetos de Natália Nadaletto). Através do estudo da sensibilidade afetiva dos objetos, planejamos compreender como eles se tornam

¹ Trabalho orientado por: Tainá Xavier (taina.huhhold@espm.br)

agentes poderosos na construção de significados e na transmissão de emoções no universo audiovisual.

Para embasar nossa pesquisa, apresentamos o papel da direção de arte no cinema, destacando a produção de objetos e sua relevância tanto para o aspecto afetivo quanto para a criação da narrativa cinematográfica, essa contextualização antecede o estudo de caso do filme, onde serão aplicados os conceitos e metodologias apresentados. Os autores que embasaram minha pesquisa são: Vera Hamburger, a Debora Butruce, Marcus Dohmann e Juliana di Grazia.

A pesquisa está estruturada em cinco partes onde inicialmente apresentamos uma introdução ao tema, logo depois explico sobre direção de Arte, discutindo suas funções, elementos constituintes e importância no audiovisual e para a narrativa e a partir dessa contextualização, adentramos a produção de objetos, fornecendo visões sobre a origem da profissão, suas atribuições e explorando, em seguida, a importância emocional dos objetos na construção visual.

Na terceira parte, dedicamos analisar o filme “Marte Um”, que serve como objeto central da pesquisa. Apresentamos uma breve contextualização do filme e no quarto capítulo aprofundamos a análise dos objetos nele presentes, comparando suas relevâncias ao longo da narrativa. E por fim concluímos.

A metodologia adotada para essa pesquisa foi a análise fílmica, uma abordagem metodológica detalhada que envolve a observação minuciosa e a interpretação aprofundada de elementos visuais e narrativos presentes em um filme. No contexto desta pesquisa, adotamos esta metodologia pois com ela podemos desvendar a complexidade das relações entre os objetos de cena e a construção emocional da narrativa em “Marte Um”. Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (2009) escrevem um livro sobre análise fílmica e nele explicam que:

Um filme é um produto cultural situado num contexto social e, para uma análise do filme em si, é preciso decompor os elementos. Contudo, vale ressaltar que é necessário tomar cuidado para que não se construa outro filme - ou seja, a obra analisada [...] é ponto de partida e o ponto de chegada da análise.” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2009, p. 15).

Por meio dessa abordagem, tiramos registro de tela de cada cena, anotamos observações sobre os objetos nelas presentes e contextualizamos sua importância. Essa

análise considerou tanto aspectos verbais quanto não-verbais do filme. Além disso, anotamos observações detalhadas sobre esses objetos, explorando sua função na cena, suas características visuais e qualquer simbolismo associado.

A análise fílmica assume um papel crucial, pois nos permite explorar como a produção de objetos contribui para a atmosfera emocional do filme. A comparação entre os objetos presentes nas cenas e a produção de objetos em geral enriquece nossa compreensão, revelando padrões e visões valiosos sobre o papel desses elementos na construção narrativa e na experiência emocional proporcionada pelo filme.

No final desse texto temos em vista entender melhor a relação entre os objetos e a sensibilidade das narrativas audiovisuais.

2. Objetos de cena: a narrativa visual no cinema

Num filme o papel da direção de arte é de escolher os elementos visuais, como cores, tipografia, cenários, figurinos e iluminação junto com o diretor de fotografia, a fim de criar uma identidade visual coerente e harmoniosa para aquilo que se passa na tela, ou em cena. A diretora de arte e cenógrafa Vera Hamburguer, afirma que “Quando falamos em direção de arte, estamos referindo-nos à concepção do ambiente plástico de um filme, compreendendo que este é composto tanto pelas características formais do espaço e objetos quanto pela caracterização das figuras em cena” (HAMBURGUER, 2014, p.18).

Ou seja, o diretor de arte atua como um artista multidisciplinar que trabalha com elementos plásticos e arquitetônicos para desenvolver uma linguagem única para cada projeto. Ele estabelece relações visuais entre a personagem em destaque, os objetos e o espaço na criação de composições bidimensionais em movimento, dotadas de uma voz própria e intrinsecamente vinculadas à narrativa. A direção de arte é um encontro de sensibilidade e de provocação de sensações. Na função de direção de arte as principais áreas criativas são: a cenografia, produção de objeto, o figurino e a caracterização.

O figurinista é o responsável pela criação de roupas e acessórios a partir dos personagens propostos pelo roteirista e diretor. Ele pode desenhar todo o guarda-roupa ou optar por mistura de roupas criadas por ele, ou de lojas.

Segundo Adriana Leite e Lisette Guerra (2002), o figurino é

O figurino representa um forte componente na construção do espetáculo, seja no cinema, no teatro ou na televisão. Além de vestir os artistas,

respalda a história narrada como elemento comunicador: induz a roupa a ultrapassar o sentido apenas plástico e funcional, obtendo dela um estatuto de objeto animado. Percorre a cena no corpo do ator, ganha a necessária mobilidade, marca a época dos eventos, o status, a profissão, a idade do personagem, sua personalidade e sua visão de mundo, ostentando características humanas essenciais e visando à comunicação com o público. (GUERRA apud IGLECIO, 2012, p.2)

A caracterização audiovisual refere-se à aplicação de técnicas de maquiagem e cabeleireiro em contextos relacionados à produção de conteúdo audiovisual. Normalmente, a caracterização audiovisual é utilizada para otimizar a aparência dos artistas nas câmeras, pensando na iluminação e nos enquadramentos também, utilizada para construção do personagem, desenvolvendo sua psicologia, explorando traumas, relações e também pensando na visualização estética, considerando o ambiente, a época, o gênero, a personalidade do personagem e sua função na trama. A maquiagem no audiovisual também pode ser utilizada para criar efeitos especiais e transformações de personagens.

As equipes de cenografia desempenham um papel na concepção do desenho e na materialização do espaço cênico, dando forma ao universo narrativo. A luz desempenha um papel significativo na operação de dar forma ao universo narrativo, contribuindo para a complexidade e expressividade do cenário. A reconfiguração do espaço pela luz.

140

(...) este espaço estruturado primeiramente pela direção de arte, ou seja, o espaço cenográfico, sofre a ação de um elemento durante seu registro que atua de maneira significativa nesta operação: a luz. A luz que incide sobre este espaço e seus objetos constituintes determinará uma relação de consonância com a direção de arte ou não. A direção de arte visa uma intenção plástica, de certa forma inerente dado seus elementos de trabalho, essencialmente visuais, que pode ser desestruturada ou não de acordo a uma determinada atuação da iluminação. (BUTRUCE, 2005, p.32)

A produção de objetos, muitas vezes chamada de produção de arte ou decoração de cena, desempenha um papel fundamental na construção de narrativas visuais. Ela conta histórias através dos objetos daquele cenário. Segundo Ju di Grazia, em depoimento no evento SIDART, antigamente a produção de objetos era curadoria da rua para encontrar objetos que faziam parte daquela história, mas hoje em dia, a composição do espaço é pensada pelo produtor de objetos. O trabalho do produtor de objetos termina quando ele entrega o universo sensível do personagem através da composição do espaço cênico. A produção de arte e objetos e a decoração de cena é a materialização de um universo

sensível por meio de objetos, com suas cores, suas texturas e como elas se correlacionam no espaço tridimensional, sendo a finalização da cenografia. O produtor de objetos é responsável pelos props, que são os objetos pessoais que compõem cada personagem e estão descritos no roteiro e pelo “set decoration”, ou seja, responsáveis por ambientar os cenários conforme a visão de mundo e o contexto social, histórico, geográfico do personagem mais o conceito estético desenvolvido pelo diretor de arte.

A produção de objetos parte de uma relação que acontece fora do cinema, a relação das pessoas com os elementos materiais do mundo. Os objetos são muito importantes para as pessoas, eles carregam memória e provocam emoções, segundo Marcus Dohmann

Objetos, coisas, troços e tralhas. Todos estão repletos de sentidos e significados, coisas, troços e tralhas... ressignificações por aqueles que lhes atribuem valores e simbolismos, frutos das experiências intersubjetivas e interativas dos indivíduos, entre si e com o resto do mundo (DOHMANN, 2010, p.71-72)

Por isso, a importância dos objetos em um filme vai além de sua presença visual, eles servem como veículos que carregam consigo não apenas uma materialidade, mas também memórias e emoções. Conforme Marcus Dohmann destaca, eles ganham vida por meio das experiências e significados atribuídos pelos indivíduos, tornando-se elementos ricos em simbolismo. É a partir dessa interação humana com o mundo material que surgem as histórias, e no cinema, os objetos desempenham um papel crucial ao serem entrelaçados às narrativas, provocando ressignificações e conexões emocionais que enriquecem a experiência cinematográfica. Dohmann também diz que

O objeto é, portanto, prova documental que imprime suas marcas nos indivíduos, criando interna e externamente um processo dinâmico, comunicativo e intercultural. Os objetos já não possuem morfologia padronizada, sendo apresentados, representados ou imaginados de forma distinta em cada lugar, ganhando muitas vezes significados diferentes, de acordo com a imaginação e ação dos sujeitos. Aos objetos são atribuídos valores simbólicos que se relacionam com os contextos nos quais estão inseridos, seja fora ou dentro do espaço estritamente orientado pelo senso comum, ou mesmo pelas convenções sociais. (DOHMANN, 2010, p.74)

Ou seja, o objeto tem suma importância para criação de narrativa e para a relação afetiva que o espectador estabelece com ela, a posição e a disposição do espaço ajudam a trazer a narrativa da história e na construção da sensibilidade através da correlação que se

faz. Segundo Juliana Di Grazia, “A produção de objetos é uma poética, é uma linguagem” (SIDART, 2022), ou seja, os objetos são componentes de uma linguagem, juntos é que eles significam. Decorar uma cena é ambientar cenário conforme a visão de mundo, contexto, social, histórico do personagem alinhado ao conceito estético, subjetividade. Objetos contam uma história. Essa composição de cena conta narrativas diferentes dependendo de quais objetos estão nela, das posições desses objetos. Cada correlação, posição e ângulo entre esses objetos constroem uma sensibilidade diferente.

Para Ju Di Grazia, Merleau-Ponty diz que somos cercados por um tecido de mundo que são essas coisas que vão nos atravessando, vivemos em torno das coisas e as coisas em torno da gente, como dito anteriormente, a escolha de cada objeto provoca quando posicionado de determinada forma, uma sensação no espectador e cada coisa remete a uma época, tipografia, gênero do personagem e desperta sensações diferentes no telespectador.

O mobiliário ocupa, veste e é a continuidade desses personagens, família e com ele entendemos a função, sala, quarto, também entendemos a época do filme, o estilo, a classe social dos personagens, a idade, gênero, gosto etc.

Os objetos e a forma como são colocados, carregam consigo memórias e emoções, enriquecendo a experiência cinematográfica ao estabelecerem conexões emocionais. Assim, a direção de arte vai além da estética visual, sendo uma linguagem que conta histórias, evoca emoções e enriquece a narrativa cinematográfica.

3. Marte um: uma história sobre sonhos e relações familiares

O filme brasileiro “Marte Um,” dirigido por Gabriel Martins, conta a história da família Martins que vive em Contagem, em Minas Gerais, e mostra sua vida após a posse de um presidente de extrema-direita e como isso afetou eles, sendo uma família negra de classe média baixa. Dentro dessa família temos Tércia (Rejane Faria), a mãe, que trabalha como diarista em domicílios e revê seu mundo depois de uma pegadinha de televisão onde ela acredita que está amaldiçoada. Seu marido, Wellington (Carlos Francisco), que está empregado como porteiro de um condomínio e coloca todas as suas esperanças na carreira de seu filho, Deivinho (Cicero Lucas), que por querer agradar o pai e o sonha em estudar astrofísica e colonizar Marte numa missão em 2030. Enquanto isso, a filha mais velha, Eunice (Camilla Damião), que é universitária, se apaixona por uma mulher e questiona se é

hora de sair de casa. “Marte Um” é uma narrativa sensível que fala sobre sonhos, sobre o direito de sonhar e da importância do afeto e da compreensão nas relações familiares. Segundo Gabriel Martins, diretor do filme, o filme é sobre

(...) descobrir o que os outros realmente querem. Essa família está tentando se unir, mas mesmo assim eles têm seus próprios interesses na vida. Mas a forma como vai funcionar é tentando entender o que o outro está passando. Veja a filha que ama outra mulher e não é aceita pela família. Ou a mãe que está tendo sua própria luta interior. Cada um tem um sonho e uma luta. E até que eles se entendam não pode haver paz nessa família. É realmente um filme sobre empatia e compaixão. E isso é algo muito importante neste mundo hoje; especialmente neste mundo no qual todos estão tão envolvidos pessoalmente. Então, não é apenas um filme sobre sonhos pessoais, mas também sobre compreensão. Entendendo um ao outro. (Martins, 2022).

Escolher sonhos é um privilégio social de poucos, o filme fala sobre uma família negra, o que faz com que a importância de poder sonhar seja muito maior. Crianças negras são constantemente tiradas da sua infância pela sobrevivência contra a pobreza ou o genocídio. No entanto, a família de Devinho opta por permitir que ele sonhe, não só defendendo a individualidade, mas também enviando uma mensagem poderosa sobre a importância de permitir que crianças negras sonhem.

No filme, a temática racial é predominantemente abordada através da riqueza cultural preta, utilizando elementos como o candomblé, o samba e esses elementos são ferramentas para a resolução de conflitos e momentos de felicidade. Um exemplo de quando aparece esses elementos no filme é em uma das primeiras cenas no aniversário de Tércia, onde ela comemora seu aniversário em clima de festa com muito samba ou quando ela está aflita e vai atrás do candomblé para ajudá-la. O filme também traz personagens negros bem-sucedidos, exemplificados pelos personagens da médica e pelos patrões de Tércia. Além do fator de que o diretor do filme é um homem negro.

A produtora do filme é a Filmes de Plástico, criada em 2009 em Minas Gerais. A equipe é composta pelos diretores André Novais Oliveira, Gabriel Martins, Maurilio Martins e pelo produtor Thiago Macêdo Correia.

Em conjunto, seus filmes conquistaram seleções em mais de 200 festivais tanto no Brasil quanto internacionalmente, incluindo eventos como a Quinzena dos Realizadores em Cannes, Festival de Cinema de Locarno, Festival de Rotterdam, FID Marseille, Indie Lisboa, BAFICI, Festival de Cartagena, Los Angeles Brazilian Film Festival, Festival de Cinema de

Brasília e Mostra de Cinema de Tiradentes. Ao todo, a equipe acumulou mais de 50 prêmios. Originária de espaços socialmente marginalizados, a produtora encontrou seus primeiros apoios por via de editais de incentivo ao setor, possibilitando sua expansão e desenvolvimento.

Gabriel Martins é o diretor do filme e um dos donos da produtora. Ele é cineasta, roteirista, montador e diretor de fotografia. Estudou Cinema, Vídeo e Fotografia no Centro Universitário UNA. Debutou como montador e diretor de fotografia do curta-metragem *Fantasma* (2010), dirigido por André Novais Oliveira. Sua trajetória como realizador começou com o curta *Meu Amigo Mineiro* (2012).

A diretora de arte do filme é Rimenna Procópio, que desempenhou um papel fundamental na criação do visual do filme, garantindo que a atmosfera e a estética do filme contribuam para a experiência cinematográfica. Rimenna é mineira e é bacharel em Artes Cênicas pela Universidade Federal de Minas Gerais (2004). Trabalha com direção de arte no cinema, figurino, cenografia, atuação e dança. No cinema, assinou a direção de arte dos longas-metragens “No Coração do Mundo”, de Gabriel Martins e Maurílio Martins, “Minha Amiga Kevin”, de Joana Oliveira, “Marte Um”, de Gabriel Martins, “Sem Raiz”, de Renan Roviada, e os figurinos de “Temporada”, de André Novais Oliveira. Rimenna ministrou aulas de direção de arte no Centro Universitário UNA, no Núcleo de Produção Digital e no Quilombo dos Marques.

144

4. Objetos de cena: a narrativa afetiva em Marte Um

Analisaremos alguns objetos no filme “Marte Um” e a importância singular que desempenham na narrativa do filme. Esses objetos não apenas compõem a ambientação, mas também desempenham um papel crucial em provocar sensibilidade e entendimento ao longo da trama, enriquecendo a experiência cinematográfica.

Os objetos são muito importantes para as pessoas, eles carregam memória e provocam emoções e em “Marte Um,” os objetos e a decoração de cena, tem um papel importante na construção da sensibilidade, dos afetos e do sonhar. Na sequência inicial do filme, somos apresentados a Devinho, contemplando o céu em uma cadeira de praia. Ao longo da narrativa, compreendemos que o desejo de Devinho é tornar-se astrofísico. A última cena do filme cria um paralelo com a primeira, onde, após resolverem todos os seus

conflitos, a família se reúne na mesma cadeira de praia, olhando para o céu e se amando e se ajudando.

Figura 1: Primeira imagem do filme



Fonte: Filme "Marte Um" no YouTube

Figuras 2, 3 e 4: Últimas imagens do filme



145





Fonte: Filme “Marte Um” no YouTube

A cadeira de praia é um objeto de grande importância na trama, sendo o local onde Devinho inicia todas as questões e também sonha com um futuro diferente, na época em que seu pai tinha outros planos de torná-lo jogador. No desfecho, a família se reúne novamente nessa mesma cadeira de praia, não apenas resolvendo seus conflitos, mas dessa vez unidos, compartilhando amor e apoio enquanto Devinho finalmente pode sonhar tranquilo e com o apoio de sua família. Nessa última parte é compreendido que o foco do filme é falar do amor entre uma família negra e a possibilidade de sonhar. Quando a cadeira de praia, retoma a posição cria esse sentido simbólico para a cadeira (um lugar de sonhar), que inclusive difere do uso mais corriqueiro do objeto, normalmente usado de dia e no filme usado a noite.

146

Após a cena de Devinho na cadeira de praia, o filme nos leva a diferentes ambientes de trabalho, revelando o cotidiano diversificado da família: Tércia como diarista, Wellington como porteiro, Eunice dedicada à faculdade de Direito e Devinho imerso na escola. E vamos entendendo um pouco as dinâmicas familiares quando vemos eles jantando juntos, como a configuração do espaço como espaço de refeição (dotado de objetos como mesa, cadeiras, comidas) permite esse momento e esses encontros e diálogos. Aqui, não apenas compreendemos a personalidade de cada personagem através da narrativa, mas também por meio dos objetos que os cercam.

Conforme a trama avança, são expostos os dilemas familiares e pessoais. Devinho, com seu sonho de ser astrofísico, contrasta com o desejo persistente do pai de vê-lo como jogador do Cruzeiro. Eunice, ao se apaixonar por uma mulher e desejar mudar-se, confronta a necessidade de aceitação e compreensão familiar. Wellington, demitido injustamente, lida com a dualidade de ser ex alcoólatra e ainda nutrir o anseio de ver o filho no futebol. A narrativa também destaca a crença de Tércia, que se sente amaldiçoada após ser vítima de uma pegadinha em uma padaria.

Eles ainda imersos em um Brasil que, pós-eleições de 2018, experimentam a ascensão da extrema-direita, com políticas que desrespeitam minorias e minimizam dores alheias, priorizando o individual. No filme a questão política aparece por meio de imagens da TV com o Bolsonaro passando, sons no começo do filme falando que ele foi eleito, mas o contexto político aparece como plano de fundo da narrativa.

A análise tem foco em apenas um ambiente, o terraço e nos conjuntos de objetos significativos afetivamente para os personagens. O terraço emerge como um cenário de significativa importância ao longo do filme, sendo palco tanto da primeira quanto da última cena, e também de muitos momentos marcantes. É nesse espaço que se desdobram as celebrações, alegrias e, principalmente, manifestações de afeto. A primeira vez que o terraço é introduzido na narrativa ocorre durante o aniversário de Tércia, um momento de puro, onde a família e os amigos se reúnem para celebrar, compartilhando a felicidade do momento. Como podemos ver na imagem abaixo:

Figura 5: Aniversário de Tércia



Fonte: Filme “Marte Um” no YouTube

Outra cena importante passada no terraço é o momento em que a filha, Eunice, decide se mudar para viver com sua namorada e seu pai não saiu para dar tchau no dia da mudança. Em meio a esse contexto, seu pai, que anteriormente estava descontente com a situação, oferece a Eunice uma cadeira que tem atravessado gerações na família. Essa cadeira, passada de uma geração para outra, torna-se um elo emocional profundo. Seu pai a conserta especialmente para Eunice, transformando esse gesto em um momento comovido de aceitação, onde ele reconhece e apoia a escolha dela de se mudar. A prova desse entendimento e aceitação é materializada na cadeira, que carrega não apenas o peso físico das gerações passadas, mas também um significado emocional intrínseco para a

família. A importância dos objetos nessa cena é como testemunhas silenciosas das emoções familiares. A cadeira, ao passar de geração em geração, não apenas conecta os membros da família, mas também reforça o papel essencial dos objetos na narrativa. Eles não são simples adereços, mas elementos que enriquecem os sentimentos, afetos e a complexidade emocional da história.

Figura 6: Cadeira



Fonte: Filme "Marte Um" no YouTube

148

O filme explora os contrastes entre os sonhos de Devinho e as expectativas de seu pai, desde o início. E ao longo da narrativa fica claro que o desejo de Devinho é tornar-se astrofísico diferente do que o que seu pai quer para ele, que é vê-lo como jogador do Cruzeiro. Mais adiante, surge um impasse quando Wellington é demitido injustamente por um erro que não cometeu e ele bota as expectativas de uma vida melhor na peneira do Cruzeiro, que aconteceria em breve. No entanto, Devinho, com medo de conversar com seu pai, decide quebrar o próprio braço intencionalmente, andando de bicicleta e assim impedindo sua participação na peneira. Diante dessa quantidade de situações ruins, o pai, ex-alcoólatra, retorna ao álcool. E a cena subsequente exibe uma bola imóvel no quintal, retratando a paralisia das circunstâncias ligadas ao futebol e aos eventos recentes.

Figura 7: Bola



Fonte: Filme "Marte Um" no YouTube

Logo em seguida, a narrativa transita para uma cena similar, porém com Devinho no mesmo cenário, mas agora com seu telescópio. Aqui, a mudança simboliza não apenas a escolha de Devinho, mas também a escolha de seus sonhos. Essas cenas mostram as tensões familiares e o preço emocional envolvido na busca dos próprios sonhos.

Uma das últimas cenas no terraço é onde a família usa o telescópio construído por Devinho e acrescenta uma camada essencial à narrativa, mostrando o afeto entre eles e reflete a união da família em apoio aos sonhos de Devinho. Ao compartilhar a experiência do telescópio, a família não apenas participa do interesse de Devinho pela astrofísica, mas também demonstra compreensão e aceitação mútua. O filme, assim, não se limita a explorar os sonhos pessoais de Devinho, mas se estende a uma mensagem mais ampla sobre a importância de compreender e apoiar as aspirações uns dos outros. O telescópio é feito por Devinho, com a mistura de objetos que ele acha no lixão e restos dos objetos das coisas do seu avô. Nesse contexto, ele não é apenas um instrumento para explorar o cosmos, mas também uma metáfora poderosa para a ampliação de um sonho. Portanto, o filme, ao abordar não apenas os sonhos individuais, mas também os laços familiares e a aceitação, destaca a relevância da empatia como uma força capaz de transcender diferenças e fortalecer as relações humanas. Ele nos lembra da importância de nos conectarmos mutuamente, entendendo e apoiando nossas jornadas individuais, tornando-se assim uma obra que ressoa com a sensibilidade e a necessidade de compreensão no mundo contemporâneo.

Figuras 8 e 9: Família vendo telescópio



Fonte: Filme “Marte Um” no YouTube

150

Aqui voltamos a analisar objetos separadamente. Devinho vai atrás do seu sonho de ser astrofísico e com isso decide construir seu próprio telescópio para explorar os mistérios do universo. Em uma das cenas ele se aventura até um lixão em busca de objetos que possam compor seu telescópio artesanal, transformando assim seu sonho em realidade.

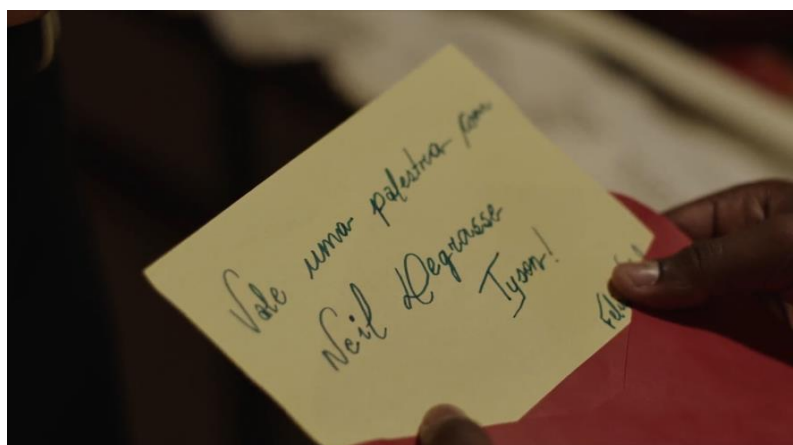
Diante da limitação financeira, Devinho encontra soluções criativas ao utilizar materiais encontrados no lixão para a construção do telescópio. Essa narrativa em torno do telescópio revela a complexidade da jornada de Devinho, que, ao lutar para concretizar seu sonho, enfrenta o desafio de conciliá-lo com as expectativas paternas. O objeto, então, transcende sua função prática, tornando-se um catalisador para a reflexão sobre sonhos, identidade e os conflitos familiares que permeiam a trama.

Figura 10: Devinho com objetos

Fonte: Filme "Marte Um" no YouTube

Outro objeto a ser explorado é continuando nos sonhos de Devinho, no Natal, o desejo fervente de Devinho era conhecer seu ídolo, o astrofísico Neil deGrasse Tyson. Nesse cenário festivo, sua irmã o presenteia com um valioso presente: um vale em formato de papel que ela fez para uma palestra com o astrofísico, realizando assim o sonho do seu irmão. Mais uma vez, esta cena destaca a importância dos objetos e a poderosa narrativa por trás de sua construção, especialmente quando se trata de objetos que carregam um significado afetivo profundo na história, mostrando quanto só um papel escrito tem uma grande importância.

151

Figura 11: Presente de Eunice para seu irmão Devinho

Fonte: Filme "Marte Um" no YouTube

Devinho e sua mãe dedicam um momento explorando as lembranças do avô, pai do seu pai. Um homem multifacetado, o avô era músico, fluente em inglês, notavelmente inteligente e apaixonado por criar. Essas características transparecem através dos objetos apresentados. A personalidade vívida do avô se revela por meio desses itens cuidadosamente guardados na caixa. Estes objetos não apenas são tesouros emocionais para a família, mas também desempenham um papel crucial na jornada de Devinho. Ao ver esses pertences, ele encontra paralelos entre os sonhos do avô e os seus próprios. Os objetos não só encapsulam o afeto familiar, mas também a partir deles ele faz seu telescópio, conectando-o aos sonhos e aspirações e também criando elos significativos entre o passado e o presente.

Figura 12 e 13: Caixa com objetos antigos do avô de Devinho



Fonte: Filme “Marte Um” no YouTube

Logo após sua filha assumir sua orientação sexual e decidir morar com a namorada, os pais enfrentam um período desafiador para aceitar essa mudança. No entanto, durante o processo de mudança de apartamento, a mãe toma uma delicada iniciativa: entrega duas pequenas xícaras de café para a filha e sua namorada. Esse gesto por meio desses objetos fala muito, revelando um momento de aceitação por parte da mãe em relação à decisão da filha e à sua mudança de lar.

Nesse ato aparentemente simples, a mãe comunica seu entendimento e apoio e as xícaras de café tornam-se símbolos poderosos desse subentendimento, representando a aceitação incondicional da mãe em relação à nova fase da vida de sua filha. No final, essas xícaras de café tornam-se mais do que simples recipientes. Elas encapsulam o calor do entendimento e a doçura da aceitação, transformando-se em na evolução dos sentimentos entre mãe e filha. O ato de oferecer as xícaras transcende o gesto físico, tornando-se um símbolo marcante de afeto e compreensão.

Figura 14: Família se despedindo de Eunice



Fonte: Filme “Marte Um” no YouTube

Os objetos, em sua diversidade de formas, cores e texturas e seu posicionamento, revelam-se como elos fundamentais na construção das narrativas de personagens como Devinho, Tercia, Wellington e Eunice. Cada objeto, cuidadosamente selecionado e moldado, torna-se mais do que um mero adereço, é um reflexo das jornadas emocionais e aspirações individuais. Além desses objetos serem elementos contextualizadores de pertencimento social (raça, classe, região). Ao explorarmos a relação entre os objetos e as emoções,

percebemos como o telescópio artesanal de Devinho, a cadeira de praia, o vale em formato de papel para a palestra com Neil deGrasse Tyson e outros elementos narrativos são cuidadosamente pensados e são elementos que provocam sensações específicas no espectador, conduzindo-nos para conexão afetiva com a narrativa.

Dessa forma, vemos que os objetos não são apenas elementos estéticos; são fios condutores que unem as histórias desses personagens. Eles não apenas decoram os cenários, mas moldam as emoções, a compreensão e a essência de cada narrativa.

5. Conclusão

Observamos, assim, que a produção de objetos e composição de cena desempenham um papel crucial na elaboração de narrativas visuais cinematográficas. Os objetos narram a história dos personagens que habitam o ambiente, refletindo sua visão de mundo, contexto social, histórico e geográfico, alinhados ao conceito estético desenvolvido pela equipe de direção de arte. Eles desempenham um papel essencial na transmissão dessa história, contribuindo para a criação de um universo visual autêntico, envolvente e capaz de imergir o público nas tramas apresentadas na tela.

Os objetos carregam sentidos e significados, tornando-se um emaranhado de ressignificações moldadas por valores e simbolismos. Essas reinterpretações resultam das experiências intersubjetivas e interativas dos indivíduos, tanto entre si quanto com o vasto contexto do mundo ao seu redor.

Dessa forma pode-se dizer que existe, sem dúvida, “uma alma nas coisas”, remetendo a paisagens subjetivas em que encontramos os sujeitos [re]situados pelos objetos, mediante os aspectos memoriais que as coisas encerram enquanto expressão da materialidade da cultura de determinado grupo social, em razão do fortalecimento de suas raízes e seus vínculos com o espaço em que se situam. O objeto é, portanto, prova documental que imprime suas marcas nos indivíduos, criando interna e externamente um processo dinâmico, comunicativo e intercultural (-DOHMANN, 2010, p.72)

No cinema, os objetos desempenham um papel similar, porque eles podem fortalecer a narrativa, estabelecer conexões emocionais entre os personagens, contribuindo para a compreensão cultural e emocional da história. A partir da análise do filme “Marte Um,” dirigido por Gabriel Martins, com a direção de arte de Rimena Procópio e produção de objetos por Natália Nadaletto, pode ser percebida a força narrativa dos objetos. Desde a cadeira de praia que testemunha a trajetória de Devinho até as xícaras de café que

simbolizam aceitação, cada objeto transcende sua função física, tornando-se um elo emocional e simbólico na trama.

O filme não apenas explora os sonhos individuais, mas também tece uma narrativa sobre família, aceitação e empatia, destacando a importância dos objetos na construção de sensibilidade e entendimento. Dessa forma, a direção de arte, por meio da escolha e disposição desses elementos, não apenas decora, mas enriquece a narrativa, dando vida a emoções e tornando-se uma linguagem única no vasto universo cinematográfico.

Esse estudo representa apenas um ponto de partida para uma investigação mais abrangente e aprofundada sobre a relação entre objetos cinematográficos e sua influência na construção do significado. Dessa forma, imagino desdobramentos significativos para este tema, propondo futuras pesquisas que possam explorar não apenas a função simbólica dos objetos, mas também a evolução de seu significado ao longo do tempo, sua interconexão com a trama e seu impacto nas experiências dos espectadores.

Referências

- ABC, 2022. [Semana ABC 2021]. **Decoração de cena, as múltiplas camadas criativas no departamento de arte** (Brasil), out. 2021. Disponível em: <https://youtu.be/F9RC2K6hZ7k?si=SqjK9dR5nORWuNjs>. Acesso em: 27 de nov. de 2023.
- ANAIS do 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN 2006. Curitiba: Departamento de Design da UFPR, 2006. Acesso em: 27 de nov. 2023.
- COELHO, Luiz Antonio Luiz. **O objeto na condução da narrativa: o caso Ano Passado em Marienbad**. 2001. (Apresentação de Trabalho/Congresso).
- COELHO, Luiz Antonio Luzio. **O papel narrativo do objeto cênico**. In: VII P&D DESIGN. 7 CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 2006, Curitiba.
- DOHMANN, Marcus, **O objeto e a experiência material**, Rio de Janeiro, p. 71 – 16, abril. 2022. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/view/51555/27918>. Acesso em: 27 nov. 2023.
- HAMBURGUER, Vera. *Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro*. São Paulo: Senac, 2014.
- LEITE, Adriana Leite; GUERRA, Lisette. **Figurino - uma experiência na televisão**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- Maffesoli, M. (2008). **Michel Maffesoli: o imaginário é uma realidade**. *Revista FAMECOS*, 8(15), 74–82. <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2001.15.3123>
- MARTE UM**. Direção de Gabriel Martins. Rio de Janeiro: Filmes de plástico, 2022. YOUTUBE (132 min.). Acesso em: 27 de nov. 2023.
- MARTINS, GABRIEL. **MARS ONE :Interview with director: Gabriel Martins**. Entrevista concedida a Emmanuel Itier. Disponível em:

https://www.filmfestivals.com/blog/sundance/mars_one_interview_with_director_gabriel_martins. Acesso em: 27 de nov. de 2023.

NIDAA Grupo CNPq. SIDART Comunicações. **Direção de Arte em primeira pessoa** (Brasil), jun. 2022. Disponível em:

<https://www.youtube.com/live/mtA024B1pk0?si=Pe55s-BDSQCd5A2q> . Acesso em: 27 de novembro de 2023. Acesso em: 27 de nov. 2023

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papyrus, 2008.