



UMA WEBSÉRIE EM QUATRO EPISÓDIOS



SIGILO COM LOCAL



O LORDO QUE ME PERTENCE



DANÇANDO COM AS LETRAS

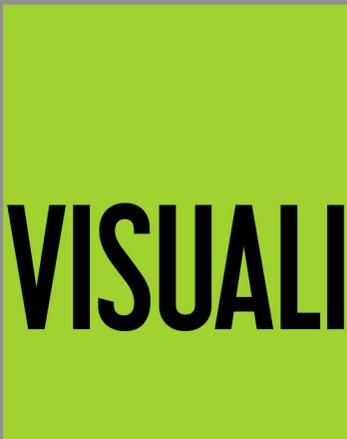
Com Sirlene Amorim



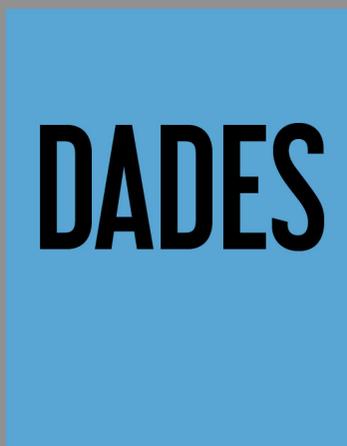
JUSTA E TARDIA



AUDIO



VISUALI



DADES



VISÕES E ESCUTAS CONTEMPORÂNEAS



VERA, MEU AMOR

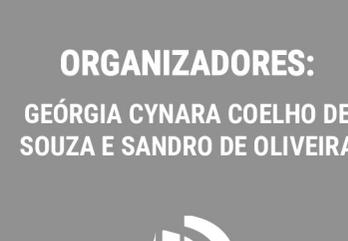
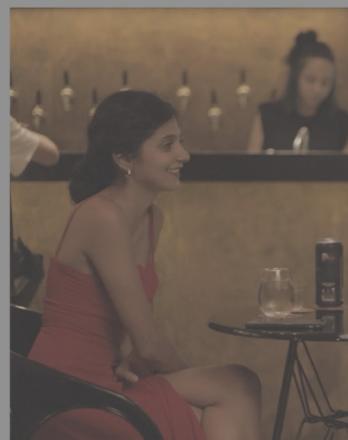


GUARDE UM SONHO BOM PR^ MIM



@JOVEMSHU

APRESENTA



ORGANIZADORES:

GEÓRGIA CYNARA COELHO DE SOUZA E SANDRO DE OLIVEIRA



editora UEG



APENAS UM CLIQUE

AUDIO

VISUALI

DADES

**VISÕES E
ESCUTAS
CONTEMPORÂNEAS**



editora
UEG

EDITORA UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE GOIÁS

Presidente

Antonio Cruvinel Borges Neto (Reitor)

Vice-Presidente

Claudio Roberto Stacheira (Pró-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação)

Coordenadora Geral

Elisabete Tomomi Kowata

Assessor

Patrick Di Almeida Vieira Zechin

Revisão Técnica

Elisabete Tomomi Kowata

Revisão Geral e Linguística em Português

Kelly Ferreira dos Santos

Capa, Projeto Gráfico e Editoração

Carolina Gonçalves de Araújo

Conrado Souza Gomes

Yuna Fagundes Carneiro

Imagens da Capa

Live (Websérie. Direção: Bruna Chamelet e Erik Ely, 2018)

Justa e tardia (Ficção. Direção: Matheus Aragão, 2022)

Praça da Bíblia (Videoclipe. Direção: O. Juliano Gomez e Maria Eduarda Cunha, 2022)

Apenas Um Clique (Ficção. Direção: Victoria Nolasco, 2023)

Da terra ao coração (Documentário. Direção: Cindy Faria, 2021)

Sigilo com local (Websérie. Direção: Paulo Morais, 2018)

Guarde um sonho bom para mim (Ficção. Direção: Éder dos Santos, 2022)

Dançando com as Letras (Documentário. Direção: Nayara Tavares, 2023)

Semana passada (Videoclipe. Direção: Milena Carvalho, 2021)

O cinema que não se vê (Documentário. Direção: Erik Ely, 2018)

Dois ao fim (Ficção. Direção: Felipe Freitas, 2018)

O corpo que me pertence (Ficção. Direção: Érico José, 2018)

Mistério de mim (Documentário/Docudrama. Direção: Éder dos Santos, 2018)

Dançando com as Letras (Documentário. Direção: Nayara Tavares, 2023)

Apenas Um Clique (Ficção. Direção: Victoria Nolasco, 2023)

Buraco vazio (Ficção. Direção: O. Juliano Gomez, 2022)

Morte insossa (Ficção. Direção: Bruno Mendes, 2018)

Desatinar (Experimental. Direção: Anna Cláudia Alves, 2023)

Vera, Meu Amor (Experimental. Direção: Victoria Nolasco, 2022)

Conselho Editorial

Adolfo José de Souza Andre (UEG-IAEL)

Daniel Blamires (UEG-IACSB)

Juliano Rodrigues da Silva (UEG-IACT)

Maisa Borges Costa (UEG-IACT)

Raphaela Christina Costa Gomes (UEG-IACAS)

Renata Carvalho dos Santos (UEG-IACSB)

Roseli Vieira Pires (UEG-IACSA)

Sebastião Avelino Neto (UEG-IACAS)

Sônia Bessa da Costa Nicácio Silva (UEG-IAEL)

Thiago Henrique Costa Silva (UEG-IACSA)

AUDIO

VISUALI

DADES

**VISÕES E
ESCUTAS
CONTEMPORÂNEAS**

ORGANIZADORES:

**GEÓRGIA CYNARA COELHO DE
SOUZA E SANDRO DE OLIVEIRA**



ANÁPOLIS-GO | 2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Universidade Estadual de Goiás, Anápolis, GO, Brasil)

A912a Audiovisualidades: Visões e escutas contemporâneas [recurso eletrônico]/
Organizado por: Geórgia Cynara Coelho de Souza e Sandro de Oliveira. -
Anápolis, GO : Editora UEG, 2024.
175 p. ; il.

ISBN: 978-65-88502-62-4

1. Audiovisual. 2. Cinema 3. Transmídia I. Souza, Geórgia Cynara Coelho de S.
II. Oliveira, Sandro de. III. Título.

CDU: 791.43

SUMÁRIO

PARTE I. GÊNEROS E DOMÍNIOS

- 01. NUNCA É NOITE NO MAPA:**
DIÁLOGOS ENTRE FILME-ENSAIO E ARTEMÍDIA
Daniela Ressorio Batista e Joanise Levy **11**
- 02. O ASSASSINO MASCARADO E A PUNIÇÃO FEMININA NO CINEMA:**
NOTAS SOBRE A EMERGÊNCIA DO SUBGÊNERO *SLASHER*
Felipe Freitas e Ceíça Ferreira **21**
- 03. DISCURSOS E PRAZERES NA TELA:**
PRODUÇÕES DOCUMENTAIS SOBRE PORNOGRAFIA (2008-2018)
Lara Lopes, Ceíça Ferreira e José Eduardo Ribeiro Macedo **30**

PARTE II. PRODUÇÃO TRANSMÍDIA

- 04. A IMPORTÂNCIA DOS RÚIDOS SONOROS EM PODCASTS:**
NERDCAST E EPISÓDIOS DE RPG
Mikaela Esber Pasa e Thais Rodrigues Oliveira **42**
- 05. PASSADO E PRESENTE NO CONTO FOLCLÓRICO DE ROMÃOZINHO:**
DA ORALIDADE À FOTONOVELA DIGITAL
Lara Vitória Caetano e Ana Paula Silva Ladeira Costa **52**
- 06. SETEMBRO AMARELO NO CINEMA:**
PRODUZINDO CONTEÚDO AUDIOVISUAL PARA A WEB
Éder dos Santos Silva e Geórgia Cynara Coelho de Souza **59**
- 07. O FANSERVICE COMO ELEMENTO CRIATIVO NO CINEMA:**
UMA ANÁLISE DO FILME "HOMEM-ARANHA: SEM VOLTA PARA CASA"
Rubens Santos da Rocha Neto e Ana Paula Silva Ladeira Costa **65**

PARTE III. PRÁTICAS, TÉCNICAS E POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL

- 08. O TÉCNICO DE IMAGEM DIGITAL NO BRASIL NA PERSPECTIVA**
DE ALGUNS PROFISSIONAIS BRASILEIROS
Gleig de Souza e Silva e Sandro de Oliveira **75**
- 09. O ATOR QUE VIVE A CENA:**
MÉTODO DA PREPARADORA DE ELENÇOS FÁTIMA TOLEDO
Natália Dantas Tobias e Silva e Sandro de Oliveira **81**
- 10. FOUND FOOTAGE: PRÁTICAS DE MONTAGEM E METODOLOGIAS**
PARA MANIPULAÇÃO DE IMAGENS DE ARQUIVO
Paulo Henrique de Moraes Balduino e Rafael de Almeida **88**
- 11. COPRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA NA AMÉRICA LATINA**
E AS RELAÇÕES ENTRE BRASIL E ARGENTINA
Ana Luiza Mendes Santos e Ana Paula Silva Ladeira Costa **99**
- 12. LIVRO "AUSÊNCIA" NO BASTIDOR:**
ALINHAVOS, ARREMATES E PONTOS BORDADOS A SEIS MÃOS
Ana Rita Vidica, Júlia Mariano Ferreira e Pollyanna Brito **110**
- 13. OS JOVENS CINEASTAS DE UMA ESCOLA DE PERIFERIA**
EM UMA DISCIPLINA DE CINEMA E AUDIOVISUAL
Maykon Rodrigues dos Anjos e Marcelo Henrique da Costa **122**

SUMÁRIO

PARTE IV. NARRATIVIDADES

- 14. A MORTE COMO RECURSO NARRATIVO NO DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS NOS FILMES DE ANIMAÇÃO DA DISNEY**
Sara Teixeira Pedrosa e Geórgia Cynara Coelho de Souza **131**
- 15. A JORNADA DO MAL:
UM ESTUDO SOBRE O ARCO DRAMÁTICO DO VILÃO**
Louise Quenehen Marinho e Joanise Levy **137**

PARTE V. ESCRITA, ADAPTAÇÕES E REPRESENTAÇÕES

- 16. CARDÁPIO ACADÊMICO:
DESCOMPLICANDO A ESCRITA ACADÊMICA**
Jaqueline Fonseca Veiga e Thais Rodrigues Oliveira **146**
- 17. TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA COMO TRANSCRIÇÃO:
LITERATURA, CINEMA, ROTEIRO**
Pedro Henrique Ferreira e Rafael de Almeida **154**
- 18. ALÉM DO FEMININO E DO MASCULINO:
REPRESENTAÇÕES TRANS NA SÉRIE
TELEVISIVA LIBERDADE DE GÊNERO**
*Paulo Fernando Alves da Silva, Ceiça Ferreira
e José Eduardo Ribeiro Macedo* **163**

SOBRE

- 19. SOBRE OS ORGANIZADORES** **171**
- 20. SOBRE OS AUTORES** **171**

AUDIOVISUALIDADES: VISÕES E ESCUTAS CONTEMPORÂNEAS

As imagens e sons articulados em linguagem audiovisual atravessam as Artes e a Comunicação e envolvem aspectos culturais, estéticos, políticos, econômicos e sociais. O resultado são narrativas híbridas, convergentes e complexas, construídas a partir de diferentes métodos, técnicas e condições de produção - narrativas estas que se expandem em visões e escutas múltiplas, por meio da experiência da espetacularidade.

Este livro busca reunir reflexões acerca do campo do audiovisual na contemporaneidade, elaboradas no âmbito do curso de Cinema e Audiovisual, por seus/suas discentes e docentes, como forma de promover novas escutas e visibilidades para a produção desta comunidade acadêmica. *Audiovisualidades: visões e escutas contemporâneas* é o segundo volume publicado pelos(as) discentes e docentes do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG) para tornarmos pública a produção interna do curso. Nesses seus 18 anos de existência, novas frentes de pesquisa, interesses teóricos e demandas de produção levaram os(as) docentes e discentes a ajustarem suas pesquisas e atuações não somente no âmbito da academia, mas também nas suas práticas de produção audiovisual. Esta leva inédita de trabalhos de conclusão de curso atesta a verve desbravadora de interesses que pode ser verificada nos trabalhos aqui publicados.

Para darmos conta dessas manifestações díspares de caminhos trilhados na pesquisa audiovisual, o livro está dividido em cinco grupos temáticos de textos, cada um tentando aglutinar num tema a diversidade de pensamentos, repertórios, práticas e poéticas da produção do curso. Na primeira parte do livro, *GÊNEROS E DOMÍNIOS*, os trabalhos versam sobre formas de concepção do mundo ficcional e de como os domínios da imagem suficientemente se contaminam em gêneros e subgêneros narrativos que surgem na pós-modernidade. Na segunda parte, *PRODUÇÃO TRANSMÍDIA*, o interesse dos trabalhos recai sobre as possibilidades, muitas delas experimentais, de fundir em produtos audiovisuais diferentes linguagens e mídias, veículos e suportes, dentro das suas possibilidades quase infinitas de amálgamas e convergências. Em *PRÁTICAS*,

TÉCNICAS e POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL, temos uma leva de preocupações teóricas que versam sobre as políticas de trabalho, a inserção do trabalhador do terceiro setor no mundo das profissões dentro das mídias digitais e uma proposta de discussão de poéticas ético-criativas em relação a essas funções que surgem com as novas tecnologias do audiovisual. Constata-se na seção *NARRATIVIDADES* um quadro específico de interesse de pesquisa que se volta para o estudo dos agentes causais das narrativas, seus arcos dramáticos, subversões e inovações dentro dos gêneros da contemporaneidade. Por fim, na parte cinco do livro, *ESCRITA, ADAPTAÇÃO E REPRESENTAÇÕES*, os trabalhos se voltam para certo nicho de interesse teórico que se debruça sobre as escritas audiovisuais e suas particularidades voltadas para os produtos aos quais se destinam.

Este livro teve, também, a honra de ter sido publicado através da ajuda de muitos órgãos, centros de pesquisa, laboratórios e trabalhos diversos de muitos(as) profissionais dentro da Universidade Estadual de Goiás (UEG). Agradecemos primeiramente ao Curso de Cinema e Audiovisual da UEG e a todos(as) os(as) seus(suas) autores(as), estudantes e docentes. Ao CriaLab, Laboratório de Pesquisas Criativas e Inovação e Audiovisual, pela importância para os caminhos que este e-book trilhou até a sua publicação. Agradecemos ao eficiente corpo de produção gráfica composto por Carolina Gonçalves de Araújo, Conrado Souza Gomes e Yuna Fagundes Carneiro e a revisão textual sempre cuidadosa e atenta de Kelly Ferreira dos Santos. Ao Laboratório de Imagem e Som (LIS), que nos possibilitou o acesso às imagens, cartazes e frames das obras audiovisuais produzidas no âmbito do Curso de Cinema e Audiovisual e que compuseram a arte do mosaico da capa deste e-book e das páginas localizadas entre os capítulos de livro.

Esta obra contou sempre com a ajuda solícita e importante da Editora da Universidade Estadual de Goiás, por meio do trabalho e coordenação da Profa. Elisabete Kowata, que nos guiou no intrincado caminho que possibilitou a publicação deste e-book. E a todos(as) interlocutores(as) que possibilitaram a escrita dos trabalhos aqui publicados, agradecemos pela escuta generosa. Boa leitura!

Geórgia Cynara e Sandro de Oliveira

Organizadores

The background of the page is a grid of red squares of varying sizes, arranged in a pattern that resembles a staircase or a series of steps. The squares are solid red and are separated by thin white lines. The overall effect is a modern, geometric design.

PARTE I

GÊNEROS E DOMÍNIOS

NUNCA É NOITE NO MAPA: DIÁLOGOS ENTRE FILME-ENSAIO E ARTEMÍDIA

Daniela Ressorre Batista¹

Joanise Levy²

Introdução

Este artigo busca estabelecer um diálogo entre os conceitos de filme-ensaio e artemídia. Entendemos que o ensaístico, enquanto um gesto artístico marcado pelo olhar subjetivo do realizador, pode operar em prol da construção de uma obra artemídia. Para essa reflexão, elegemos o curta-metragem *Nunca é noite no mapa* (2016), de Ernesto Carvalho, criado por meio de imagens capturadas do *Google Street View*. Ao se apropriar da ferramenta, das suas imagens e possibilidades de navegação, o realizador cria uma reflexão acerca da própria ferramenta e, se colocando dentro do mapa, elabora uma crítica social sobre o seu entorno.

A ferramenta *Street View* foi lançada em 2010 pela *Google* como complemento do *Google Maps*. O *Street View* se mostra denso e paradigmático ao unir características de mapa, fotografia e vídeo, numa ferramenta que se propõe a representar o mundo. Ela possibilita que o usuário percorra cidades, estradas, rios e pontos aleatórios no aplicativo. Por meio de um cursor, é possível movimentar-se no mapa e explorar os mais diversos lugares com uma visão de 360 graus.

Trabalhamos com a hipótese de que o *Google Street View* funciona por meio de predefinições, a exemplo da câmera fotográfica e como qualquer outra mídia (Flusser, 2009). Essas predefinições na *artemídia*, segundo Machado (2010), são desvendadas e expostas. Um filme produzido com a ferramenta, teria, então,

1 É graduada em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás (UEG).

2 É roteirista e professora no curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG). É doutora em Estudos Filmáticos e da Imagem, Universidade de Coimbra (UC), e doutora em Literatura pela Universidade de Brasília (UnB). Mestre em Educação pela Universidade Federal de Goiás (UFG) e Graduada em Jornalismo pela mesma instituição.

potencial de se apropriar, subverter e ressignificar a função prática do *Google Street View* ao lhe adicionar o olhar e a ação de um sujeito, enfatizando, assim, a indiferença técnica da ferramenta em relação ao mundo que ela simula.

Ancoramos essas reflexões em Machado (2010) e em Flusser (2009) para o esclarecimento do conceito de artemídia, que explica a relação entre sujeito produtor de arte e aparato técnico. Nessa direção, também recorremos a Arantes (2012), que traça um panorama geral e histórico das artes em mídias digitais. Para identificarmos os elementos que caracterizam *Nunca é noite no mapa* como filme-ensaio, trouxemos para o debate Corrigan (2015), Almeida e Caixeta (2019), Brasil (2009) e Machado (2003).

A análise fílmica, como assinala Penafria (2009), é sinônimo de decomposição e, aqui, como recurso metodológico, ela se decompõe na mesma medida que a bibliografia, a fim de juntas se recomponem e se apoiarem na investigação do problema e na construção da coerência e pertinência dessa argumentação. Dessa forma, os apontamentos feitos neste artigo assumem um tom de ensaio, por reunir assuntos distantes em termos de crítica, aproximá-los, investigá-los e dispersá-los em novas reflexões, experimentações e possibilidades investigativas.

Artemídia e o *Google Street View*

Nunca é noite no mapa é um filme que se destaca principalmente por fazer uso do *Google Street View* na sua construção. Essa ferramenta tem como particularidade sua natureza limiar, entre foto, vídeo, mapa e a possibilidade de navegar em primeira pessoa por diversas ruas do mundo. Talvez por isso, a proposta do filme seja tão inovadora, antes mesmo do discurso que desenvolve. É fundamental então, entender o contexto do surgimento de ferramentas tão complexas e os desdobramentos dessas ferramentas quando confrontadas com o mundo factual e com os sujeitos que as utilizam. Aqui, especificamente, o problema direciona-se ao uso dessas ferramentas na produção de obras de arte.

Sobre isso, Arantes (2012) aponta a dificuldade da própria crítica em lidar com a arte produzida por meio de tecnologia. A autora demonstra isso por meio da variação de

nomes que esse tipo de produção já recebeu ao longo do tempo, desde suas primeiras manifestações, e que atualmente são as chamadas *ciberarts*, “artes das novas mídias”, “artemídia” e o termo usado pela autora “arte em mídias digitais”.

Segundo a autora, arte em mídias digitais não é uma corrente artística independente, ela já está inserida e faz parte da produção contemporânea de modo geral e propõe a ela questões acerca das relações com público, dos processos e da temporalidade das obras, pondo em xeque também os espaços e suportes tradicionais da arte. Ainda segundo Arantes (2012), arte em mídias digitais pode ser trabalhada de diversas formas com os mais diferentes recursos por meio do seu caráter essencialmente híbrido, que transita entre diferentes mídias, linguagens e ainda engloba áreas da ciência e da tecnologia, como a robótica, as ciberinstalações e outra série de modalidades que se expandem cada vez mais.

Falar de arte em mídias digitais, ao mesmo tempo, não significa restringir seu debate a questões estritamente tecnológicas: é também perceber, como mostra Arlindo Machado, de que forma esses dois termos, arte e mídia, vêm se contaminando e se entrelaçando no intuito de propor novas estratégias poéticas na contemporaneidade (Arantes, 2012, p. 26).

Vale destacar, além disso, que o que nos interessa aqui não são as obras isoladas de seus contextos sociais e focadas apenas na experimentação estética e tecnológica, mas sim o embate entre arte e mídia, proposto por Machado (2010). Interessa a dialética entre o artista e os aparatos técnicos, relação definidora do conceito de artemídia, como assume também Arantes (2012).

Segundo Machado (2010), os aparelhos e as máquinas semióticas não são concebidos para a produção de objetos de arte, únicos e sublimes. A máquina fotográfica, o vídeo e o computador são produzidos dentro da mesma lógica capitalista que outras máquinas de uso industrial. Elas são projetadas para que até os mais leigos consigam utilizá-la. Mesmo os softwares voltados para produção e edição de imagens funcionam segundo predefinições que ditarão modos de utilização semelhantes para seus usuários, que se tornam genéricos, descartáveis.

Machado traz o pensamento do filósofo Vilém Flusser, que faz uma comparação entre o funcionamento da câmera fotográfica e o funcionamento das mídias de modo

geral. A câmera fotográfica, na perspectiva de Flusser (2009), seria nada mais que uma síntese de conceitos científicos. Por mais que o fotógrafo tenha controle sobre algumas de suas funções, esse controle sempre estará limitado pelas próprias funções forjadas pelo aparelho. Por isso, diz Machado (2010, p. 9): “Não é por acaso que quase todas as fotografias da Torre Eiffel, do Big Ben, da Estátua da Liberdade ou do Pão de Açúcar são idênticas”.

O artista, incapaz de inventar o equipamento que atenderá suas necessidades particulares, se vê reduzido então a um operador de máquina. Para produzir um significado imprevisível, livre do que Machado denomina “estereotipia das máquinas”, o artista deve, então, intervir nos sistemas, de modo a desprogramá-los. Ele precisa ver seu funcionamento enquanto máquina, a partir da produção de falhas e resultados imprevisíveis. A produção artística que passa por esse processo seria o que Machado denomina artemídia.

Existem, portanto, diferentes maneiras de se lidar com as máquinas semióticas cada vez mais disponíveis no mercado eletrônico. A perspectiva artística é certamente a mais desviante de todas, uma vez que ela se afasta em tal intensidade do projeto tecnológico originalmente imprimido às máquinas e programas que equivale a uma completa reinvenção dos meios (Machado, 2010, p. 9).

A partir de Machado (2010), somos levados a pensar numa possível dimensão de artemídia que é assumida por obras construídas com o *Street View* – aqui, especificamente, o filme *Nunca é noite no mapa*, obra que se constitui a partir de um sujeito que se apropria dos dados disponíveis para produzir significados e uma narrativa imprevisível, tensionando de diversas formas a própria estrutura do aplicativo.

Nunca é noite no mapa

Procuraremos entender *Nunca é noite no mapa*, de Carvalho (2016), a partir de Corrigan (2015), que concebe o funcionamento do ensaio, desde suas raízes literárias, muito mais como um modo de experiência e pensamento, do que como consolidação estética ou de linguagem, apesar de muitos filmes-ensaios mostrarem semelhanças entre si, semelhanças essas que estão muito ligadas ao próprio desapego formal,

experimentalismo e a uma autocrítica consciente.

É interessante notar como as falas em entrevista e roda de conversa do diretor sobre seu processo criativo em *Nunca é noite no mapa* correspondem tanto a essa indefinição formal, pautada na experiência, quanto à própria reflexão sobre o cinema ser um modo de pensar determinadas questões. Carvalho não chega a nomear propriamente seu filme como um filme-ensaio, mas usa expressões que são análogas às que o próprio Corrigan (2015) usa de forma recorrente para falar de ensaio. “Passeio” e “argumento” são palavras que servem muito bem para explicar o processo despido de formalidade que o ensaio é, ao mesmo tempo que possui um compromisso muito forte com a dialética.

Muito embasado nas suas experiências de militância, o cinema funciona, fundamentalmente, para Carvalho, como uma maneira coletiva de produzir debate. Apropriar-se de imagens, portanto, é pegar esse recorte da vida e intervir, ocupar, para construir novos significados ao longo do processo. É expandir as discussões que essas imagens contêm. O diretor fala muito sobre a experiência coletiva de produzir imagens. Segundo ele, “Fazer cinema é participar de um debate” (Carvalho, 2020).

A partir dessas observações sobre os processos de Carvalho e as características formais do filme, bem como o uso da ferramenta *Street View*, analisaremos *Nunca é noite no mapa*, enquanto filme-ensaio, partindo da definição de Corrigan (2015, p. 8): “um tipo de encontro entre o eu e o domínio público”, para, então, buscarmos correlações com o conceito de artemídia, proposto em Machado (2010).

Ocupe Estelita, *Street View* e a experiência pública

Podemos introduzir nossa análise da obra de Carvalho, *Nunca é noite no mapa*, pelos créditos finais: curto e simples. Um único quadro com os nomes de uma equipe enxuta, como sugere a própria constituição do filme, mas com uma preocupação pontual em fazer uma menção ao movimento “Ocupe Estelita”.

O movimento faz parte de uma série de atos populares entre 2012 e 2019 contra a demolição dos armazéns do Cais Estelita em Recife (PE), pelo consórcio “Novo Recife”, que previa a construção de três torres de alto padrão de até 38 andares em meio ao

centro histórico de Recife, onde os armazéns se localizavam, além de estar inserido num contexto de reformas urbanas de cunho estritamente capitalista, especulativo. A referência ao movimento “Ocupe Estelita” no filme pode não ser tão clara a princípio, mas pode ser facilmente verificada se nos atentarmos aos nomes das ruas exploradas por Carvalho na construção do filme: todas as que são identificadas pelo aplicativo no canto superior esquerdo da tela possuem proximidade geográfica com o Cais Estelita.

Podemos observar, a partir disso, que uma das principais motivações do diretor na construção de *Nunca é noite no mapa* centraliza-se em uma crítica à atuação capitalista predatória nas cidades em detrimento do acesso básico à moradia e de uma logística urbana igualitária. Tanto é que a construção do filme ultrapassa as imagens de Recife, estendendo-se para a cidade Olímpica³ no Rio de Janeiro e para uma discussão abrangente sobre o tema.

Paralelamente a essa temática, que supomos ser central desde o começo da concepção fílmica, o autor se deixa enveredar por uma profunda reflexão acerca da ferramenta *Street View*, reflexão essa que acaba por cruzar-se novamente com a temática social da cidade de Recife, da propriedade privada e do capitalismo, num processo de idas e vindas de pensamento, em que esses temas centrais dialogam, encontram respaldos visuais e se expandem. Segundo a definição⁴ do próprio diretor, *Nunca é noite no mapa* é “um encontro frontal com o mapa, que nos leva a um passeio pelos circuitos da simbiose entre o mapa e as transformações dos espaços na era do capitalismo digital.” (Carvalho, 2016).

Esse encontro, nesses espaços, seria o correspondente ao que Corrigan (2015) identifica como a dimensão pública do ensaio, o que o aproxima do documentário, mas que, entretanto, o faz de uma maneira a complicar e agitar a relação de um eu subjetivo com o mundo, levando em conta que esse mundo não pode ser apreendido apenas por um olhar supostamente objetivo e imparcial.

Mas que mundo, ou mundos, seriam esses? “Todos são iguais perante a lei e todos são iguais perante o mapa”, narra a voz de Carvalho. “As viaturas do mapa percorrem

3 <https://mapadeconflitos.ensp.fiocruz.br/conflito/rj-comunidade-vila-autodromo-luta-ha-decadas-contra-a-prefeitura-por-direito-a-cidade-contra-a-especulacao-imobiliaria/>

4 Sinopse do filme no site Vimeo.

a cidade, as viaturas da polícia percorrem a cidade”, continua. O mapa, *Street View*, é, por associação de projeto, o mesmo mundo capitalista da demolição do Cais e da construção de torres de alto luxo destoantes do centro histórico de Recife.

O que torna esses mundos – mundo factual, da demolição do Cais Estelita, do projeto Novo Recife e o mundo simulado do “mapa” – complexos a ponto de presumirem o ensaístico como forma de serem pensados em *Nunca é noite no mapa*?

No caso do *Google Street View*, a ferramenta em si, como uma síntese de conceitos técnicos usados para unir milhões de fotografias, chega até o usuário como uma forma neutra de “mundo”, que, pela boa simulação e pouca explicação, dificulta a tomada de conhecimento das suas finalidades fundamentalmente comerciais.

No caso do projeto “Novo Recife” (e de outros inúmeros de reforma urbana), propaga-se a ideia de progresso ao passo que as demandas urbanas populares são sufocadas também em prol de interesses comerciais e é essa aparente neutralidade dos espaços que Carvalho desvela em *Nunca é noite no mapa*. A complexidade estaria no que se faz oculto, mas é comum aos dois assuntos, mundos – o do espaço físico e o do espaço virtual. Corrigan (2015) trata da construção dessas correlações, como sendo parte do processo ensaístico e seu jeito particular de análise, desde o ensaio de natureza literária. O autor cita Adorno:

O ensaio tem a ver, todavia, com os pontos cegos de seus objetos [...] Ele quer desencavar, com os conceitos, aquilo que não cabe em conceitos, ou aquilo que, através das contradições em que os conceitos se enredam, acabam revelando que a rede de objetividade desses conceitos é meramente um arranjo subjetivo. Ele quer polarizar o opaco, liberar forças aí latentes (Adorno *apud* Corrigan, 2015, p. 103).

Essa lógica dos “pontos cegos” é justamente a forma de abordagem que Carvalho usa em relação aos seus objetos: o *Google Street View* e o projeto “Novo Recife”. Por meio de uma aproximação improvável entre os dois, o diretor dá a ver toda uma conjuntura em comum, mas que não se encerram, muito pelo contrário, é a ponta de um iceberg de assuntos que podem se mobilizar a partir daí.

Pensar a partir de si mesmo: “Eu estou dentro do mapa”

Em meio a essa dinâmica de analogias, um agente é fundamental para que a discussão se engendre: o próprio realizador, que dispõe seu corpo, sua voz e seu pensamento à experiência.

Se o *Street View* e o projeto “Novo Recife” estão para o que Corrigan (2015) define como a dimensão pública do ensaio, Carvalho, sua voz e sua imagem capturada pelo *Street View*, tangenciam o que o autor destaca como subjetividade ensaísta, que é o ponto de partida para o desenvolvimento do ensaio, que, de praxe, assume essa dimensão do olhar do realizador como um ativo na construção da narrativa. O ponto de diferenciação entre esse “eu” carregado de subjetividade com outras narrativas tradicionais seria a forma inacabada de o sujeito se posicionar, dispersando e encerrando muitas vezes sua própria subjetividade diante do mundo que se coloca. O sujeito nega-se a meramente reorganizar o mundo, num claro potencial de destruição.

O ensaístico, perpassa, então, uma atividade intelectual mais que uma experiência estética ou idealista (Corrigan, 2015, p. 27). Segundo Lukács citado por Corrigan (2015, p. 26): “Nessa atividade móvel, o ensaísta se torna ‘consciente de seu próprio eu, deve se encontrar e construir algo a partir de si mesmo’.”

Uma das principais evidências do processo de pensar a partir de um eu em *Nunca é noite no mapa* é o uso da voz de Carvalho como condutora da narrativa, que acontece sobre esse território novo da imagem, que é o *Google Street View*. Essa dinâmica entre voz e imagem começa nos ensaios fotográficos, nos quais, aponta Corrigan (2015), inicia-se uma relação dialética entre texto e imagem, onde esses podem se distanciar, se aproximar, se anular, ou até mesmo não encontrar relação nenhuma, valorizando o que Corrigan (2015) pontua como “processo” de pensamento.

Faz-se importante pontuar também a falta de apego do ensaístico a algum método sistematizado de pensar e criar, justamente porque ele busca despir o ensaísta de qualquer formalismo tradicional que possa limitar sua experiência com o mundo e a voz ensaísta é um reflexo disso. Segundo Almeida e Caixeta (2015), esse é o ponto de diferenciação entre a voz over documental e a voz ensaísta, apesar de ambas

apresentarem caráter “acusmático” (Chion *apud* Almeida, Caixeta, 2019), ou seja, de uma voz que não revela a sua fonte de emissão.

No ensaio, a voz não se priva de adquirir tons mais afetuosos, nem se prende aos rigores formais da “voz de Deus” documental, podendo até mesmo transitar entre tons mais autoritários, didáticos e emocionais, em prol de uma “preservação do senso crítico” (Almeida; Caixeta, 2019, p. 130). Em *Nunca é noite no mapa*, a flexibilidade formal da voz é verificada até mesmo no modo como Carvalho organiza o texto/roteiro do filme: em estrofes, sugerindo uma cadência com traços poéticos na sua narração.

Podemos notar o caráter acusmático da fala de Carvalho, que se afirma e se faz presente logo no começo do filme, mas acaba por se perder dentro da imaterialidade que é o “mapa”. Notamos isso claramente no trecho (03:00 min) em que Carvalho pontua: “Sempre que a manifestação chega a esta altura da avenida, já é de noite...”. Não conseguimos ver nenhuma manifestação, nenhuma noite. Apenas a banda sonora, composta por barulhos característicos de manifestação nos dá indícios de uma presença, ou semipresença, de corpos naquele ambiente.

Assim, apesar do discurso ideologicamente sólido de Carvalho, no que tange à esfera pública que o contém, a voz e a maneira com que o autor coloca suas ideias é fundamental para que o espectador dê continuidade à reflexão por meio dos outros recursos que se seguem no filme.

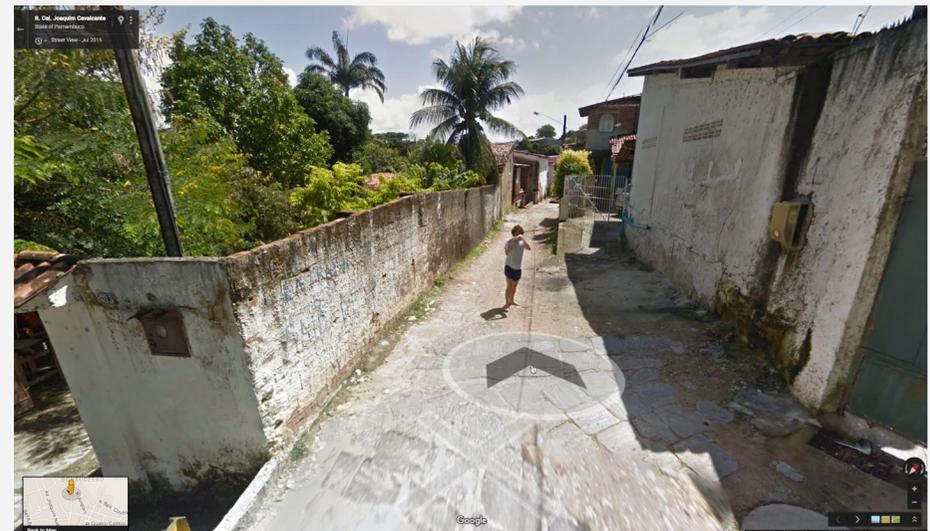
Em entrevista, o diretor relata que seu processo parte da sua imagem, do seu endereço na ferramenta *Street View* e da pergunta “que diferença faz para o mapa se eu estou dentro dele?” e que essa pergunta cria diversas outras perguntas que foram “amarrando o texto”. Carvalho também fala de se repensar enquanto sujeito mediante a ferramenta. Talvez por isso, no texto, tantas vezes o realizador tende a reafirmar sua presença no *Street View*: para se fazer presente a todo momento enquanto sujeito consciente, crítico, para contrariar e falar do mapa, estando dentro do mapa. Ocupar o *Street View*, como ocupou-se o Cais Estelita.

Ensaio: um ataque interno

Observamos que o choque e embate de Carvalho com o *Street View* produz relações dialéticas muito fortes que são verificadas na montagem do filme. Esses embates entre o eu e o mundo produzindo pensamento, além de ser o que Corrigan (2015) indica como estrutura básica do ensaístico, é também um processo que cabe em artemídia, tendo em vista o filme *Nunca é noite no mapa*.

O “ataque por dentro” (Machado, 2010, p. 13) da mídia, em *Nunca é noite no mapa*, começa ainda antes da construção fílmica, quando Carvalho impede o carro do Google, que faz os registros do *Street View*, de adentrar a sua rua, conforme as Figuras 1 e 2. Toda a construção do filme parte, então, de uma primeira falha no sistema, produzida fisicamente pelo realizador, antes de qualquer artifício de linguagem, o que nos dá, talvez, o indício mais marcado do caráter de artemídia em *Nunca é noite no mapa*.

Figura 1 - Frame do filme que mostra a captura feira pelo *Google* do momento em que Carvalho impede o carro da empresa de passar



Fonte: Carvalho (2016).

Figura 2 - Frame do filme que mostra a foto que Carvalho fez do carro do *Google* enquanto o impedia de entrar na rua



Fonte: Carvalho (2016).

A partir desse ataque direto ao “mapa”, como vimos, o diretor desenvolve uma cadeia de relações que pensam o *Street View*, para além da ferramenta em si, abordando também a conjuntura econômica e política ao seu redor, se estendendo para outras discussões. Para Machado (2010), toda arte se fez por meio dos recursos de seu tempo, o desafio do artista contemporâneo é desviar-se do projeto industrial das mídias, atuando de modo a desprogramar, destrinchar e refletir suas nuances ocultas a princípio, que é justamente o que Carvalho procura fazer ao longo do filme.

Nesse sentido, ao operar no interior da instituição da mídia, a arte a tematiza, discute seus modos de funcionar, transforma-a em linguagem objeto de sua mirada metalinguística (Machado, 2010, p. 15).

Então, o ensaístico surge em *Nunca é noite no mapa* como método, mesmo que sem rigor formal, de reorganizar sujeito, mundo, ideia. O ensaio vem pegar essas imagens primeiras do *Street View* desprovidas de crítica e dar sentido a elas por meio da montagem e da banda sonora.

É marcado na narração o posicionamento de Carvalho em relação à ferramenta *Street*

View, de não se deixar seduzir pelas suas possibilidades programadas, de manter-se alerta. O realizador elenca uma série de características que dão a ver uma impessoalidade abstrata que se revelará perigosa à medida que o mapa vai se materializar no filme.

O mapa é indiferente, livre.
 O mapa não precisa de pernas, nem de asas.
 O mapa não anda, nem voa, nem corre,
 não sente desconforto, não tem opinião.
 Nunca chove dentro do mapa e não há vento no mapa.
 No mapa não há contramão nem velocidade.
 Pro mapa não tem engarrafamento, nem direção
 (Carvalho, 2010).

Quando o “mapa” ganha um contorno menos abstrato, que é na forma do carro do *Street View*, o realizador vai chamá-lo de “viatura”, termo que popularmente é usado para designar os carros da polícia. Essa intenção, que é fundamental ao longo do desenvolvimento do curta-metragem, é reforçada pela aproximação de um guarda, imagem que aparece no registro inicial de Carvalho do mapa.

Como desdobramento do encontro entre essa “viatura” e o agente de segurança, Carvalho chega à captura de uma abordagem policial e enuncia: “Todos são iguais perante a lei, todos são iguais perante o mapa” (Carvalho, 2016). Nesse ponto, podemos notar uma profunda abertura de sentidos que passam tanto pelo racismo das instituições (já que todas as pessoas que aparecem nas abordagens mostradas no filme são negras), quanto pelo choque de perceber que o carro do *Street View* perpassa essas cenas com indiferença. O que Carvalho ironiza aqui, por meio da contraposição entre discurso e imagem, é tanto a neutralidade da “lei”, quanto a do “mapa”, reiterando que as finalidades não são neutras e pertencem a um mesmo universo – o capitalista. O diretor destaca que a única preocupação efetiva da lei e do mapa é “o acordo que tem com a propriedade” (Carvalho, 2016).

A questão da propriedade privada e da especulação imobiliária fica clara quando o diretor explora a transformação de uma rua que faz parte da conjuntura do projeto “Novo Recife” e demolição do Cais Estelita. Nesse momento, ele reforça a deterioração da cidade, por meio de um mesmo ponto de vista de um estabelecimento, retratado em diferentes anos pelo *Street View*, conforme mostra a Figura 3.

Figura 3 - Sequência de frames mostrando a deterioração de um espaço próximo ao Cais José Estelita



Fonte: Carvalho (2016).

Carvalho conclui a passagem pela Cidade Olímpica confirmando a relação de projeto entre as viaturas da polícia, do mapa e da nova cidade em prol de interesses econômicos. As implicações desse projeto são reveladas de forma abrupta nos frames seguintes, quando o diretor contrapõe a narração “O mapa é imparcial, não tem opinião” (Carvalho, 2016) a frames de pessoas estiradas na rua (Figuras 4 e 5).

Figura 4 - frame mostrando pessoas em situação de rua



Fonte: Carvalho (2016).

Figura 5 - Frame mostrando pessoas em situação de rua



Fonte: Carvalho (2016).

Toda a construção do filme, pautada sobretudo na contraposição entre texto e imagem, funciona para fazer pensar a que serve a imparcialidade das entidades representadas, pelas viaturas da polícia, do *Google* e das máquinas do projeto “Novo Recife”, que agem diante da realidade, como a câmera do *Street View*: sem sentir, sem criticar, como uma máquina, um “um olho desincumbido de um corpo” (Carvalho, 2016). O último trecho do texto confirma isso:

O mapa é imparcial, não tem opinião. É exatamente como aquele agente de segurança privada: não é representante do estado, nem da comunidade, a sua única preocupação é o acordo que tem com a propriedade. Pro mapa não há governo, pro mapa não há guerra civil, não há golpe de estado, não há revolução. Nunca é noite no mapa (Carvalho, 2016).

Sob essa mesma perspectiva aqui abordada, Akemi (2020) faz uma análise do título do filme, citando Crary (2014), que considera o sono como a última fronteira a ser “superada” pelo ser humano em prol da produtividade desenfreada. Akemi (2020) retoma o título da obra *Nunca é noite no mapa*, conectando-o simbolicamente à dimensão comercial do *Street View*. Na avaliação da autora, o título afirmaria o desinteresse da ferramenta em

representar a noite, ou melhor dizendo, seu interesse em representar apenas o horário comercial, servindo apenas aos interesses do capital.

Observa-se que o interesse de Carvalho em produzir uma reflexão profunda sobre uma conjuntura, a partir da ferramenta *Street View*, da qual se utiliza, é a característica mais marcante do filme, porque, além de embasar a escolha da ferramenta e ser consciente dela, abre diversas outras discussões. O ensaio atua como uma forma de sistematizar essa crítica, libertando-a de formalidades que podem ser limitantes, e valorizando todo esse processo que começa no realizador e nas suas escolhas, mas estende-se em debates que vão muito além da minutagem do filme.

A Tela em Branco como Caixa-Preta

Machado (2010) assume o trabalho de Flusser, em *Filosofia da Caixa-Preta*, como sendo importante referência na construção do seu conceito de artemídia e dedica parte de sua obra a referenciá-lo. Flusser (2009) desenvolve o conceito filosófico de “caixa-preta”, que seria uma síntese de conceitos matemáticos e científicos usados na construção de todo aparato tecnológico utilizado por nós, dos quais nos alienamos da programação e funcionamento, mesmo quando fazemos uso deles. Conforme observa Machado, na caixa-preta, “Caracteres se tornam bytes, sequências de texto se convertem em sequências de pixels, os fins e os meios são substituídos pelo acaso, as leis pelas probabilidades e a razão pela programação” (Machado, 2010, p. 28).

Sendo assim, a única época comparável à nossa seria, então, do ponto de vista do desenvolvimento de uma nova linguagem, a Antiguidade, avalia Flusser (*apud* Machado, 2010). Pois, assim como na Antiguidade, o homem desenvolveu a escrita e os sistemas numéricos para representar o mundo, os aparelhos eletrônicos atuais demandam uma linguagem capaz de traduzir o mundo contemporâneo. Nesse sentido, o funcionamento da caixa-preta seria, então, além de um vestígio da nossa sociedade e da relação que estabelecemos com a tecnologia, um lugar a ser descoberto, desprogramado, o qual devemos dominar, num processo de “emancipação” ideológica.

Para que essa emancipação aconteça, segundo Machado (2010, p. 33), “seria necessário intervir no plano da própria engenharia do dispositivo, seria preciso reescrever

seu programa”. Flusser (2009) leva essa premissa até as últimas consequências. O autor assume que a programação e automatização da tecnologia supera até mesmo qualquer intenção humana por trás da sua produção.

O propósito por trás dos aparelhos é torná-los independentes do homem. Essa autonomia resulta, segundo a própria intenção, em situação onde o homem é eliminado. Mas eliminado por método que não foi previsto pelos inventores dos aparelhos; esse jogo casual com elementos passou a ser de tal forma rico e rápido, que ultrapassa a competência humana (Flusser, 2010, p. 68).

No presente trabalho, não procuramos distinguir as intenções dos programadores (detentores dos meios de produção da tecnologia; nesse caso, do *Google*) da programação em si, a tal ponto como faz Flusser (2009), ao presumir uma automação dos aparelhos que seria capaz de superar as intenções das corporações por detrás delas. Machado (2010), nossa referência basilar, também não o faz. Acreditamos que, dadas as características do *Street View*, a intenção programadora que parte da empresa *Google* é uma camada indispensável de análise, visto que a privacidade dos usuários nunca esteve tão em cheque em prol da venda de produtos como está atualmente, por exemplo.

Flusser (2009) sugere um contexto de superação da dualidade capitalismo/socialismo que ainda não se verifica. A “sociedade informática” (Flusser, 2010, p. 48), que o autor aponta para demonstrar o fim dessa dualidade, ainda serve a interesses capitalistas nos tempos atuais. Então, mesmo que a crescente autonomia da tecnologia e seu potencial de superar as intenções humanas nunca tenha deixado de ser uma questão, essa discussão parece ainda não ter tamanha importância sobre as outras.

Sabemos que, no caso de *Nunca é noite no mapa*, Carvalho não provoca uma desprogramação propriamente dita, exceto, talvez, quando impede o carro do *Street View* de entrar em sua rua. O funcionamento do programa segue, e sua atitude de impedir o avanço do carro talvez fosse irrelevante, não fossem os desdobramentos do filme. É notável o potencial de desvelamento da ferramenta e expansão da discussão para níveis sociais, filosóficos, e como descreve o próprio realizador, num pensar sobre “os espaços na era do capitalismo digital” (Carvalho, 2016).

O fato é que, de qualquer modo, *Nunca é noite no mapa* não é uma apropriação ingênua

da ferramenta *Google Street View*. Talvez seja até mesmo uma apropriação mais crítica por ir muito além de falha técnica, ao escancarar e revirar as incoerências ideológicas da ferramenta, que certamente ainda têm muito mais impacto na vida das pessoas que a automatização das máquinas por si só.

Retomamos então à questão central do trabalho: é possível o ensaio operar em prol da construção de uma obra de artemídia? Se a era digital atual só se compara historicamente à era do desenvolvimento da escrita, encontramos vestígios do que talvez seria a maior contribuição do ensaístico, especialmente do filme-ensaio, para a produção de artemídia, que é a liberdade da linguagem, de sempre estar se renovando e se autorrefletindo.

Machado (2003) quando entende que a crença documentarista na capacidade da câmera de representar o real é uma armadilha, observa o ensaio, o filme-ensaio mais especificamente, como uma forma que valoriza o pensamento e a autorreflexividade, e que representa uma saída para a ingenuidade que permeia o uso das tecnologias da imagem, porque, conforme a tecnologia vai adentrando ou substituindo aspectos da vida, é por meio dela que devemos aprender a dar forma ao nosso pensamento. E ainda sobre as imagens e os processos do cinema, o autor observa:

A única coisa que realmente importa é o que o cineasta faz com esses materiais, como constrói com eles uma reflexão densa sobre o mundo, como transforma todos esses materiais brutos e inertes em experiência de vida e pensamento (Machado, 2003, p. 72).

Brasil (2009) assume a dificuldade de definir pontos que caracterizem o ensaio. Nesse sentido, considerando o ensaio como forma de pensamento, o autor sugere que é preciso buscar a “origem” desse pensamento. É aí que Brasil chega à analogia da “tela em branco”, uma superfície vazia onde tudo poderá se fazer, ela é a origem, “a linguagem em estado de potência” (Brasil, 2009, p. 5)

Brasil (2009) cita a obra *Zen for Film* (1964), de Nan June Paik. Nela, uma projeção de luz branca perdura incessante na tela, com apenas alguns ruídos causados pelo tempo na película. Essa tela seria, para Brasil (2009), a origem do cinema, que está sempre numa

tarefa por fazer. Na tela em branco, já se passaram vários filmes, mas a tela permanece com seus ruídos para o futuro, para as novas criações que estão por vir.

O filme em branco é então um lugar originário que nos indica uma dupla impossibilidade: de um lado, a origem não pode ser totalmente pura, virgem, ingênua, porque é um espaço já habitado, percorrido por outros, atravessado por questões que a história nos legou. De outro lado, cada vez que nos deparamos com essa origem – o silêncio, a página, a tela em branco – ela se apresenta como pura potência, pura indeterminação, diante da qual somos sempre infantes: ali, a linguagem deve ser reaprendida a cada vez que nela ingressamos (Brasil, 2009, p. 6).

Aproximando os conceitos de “tela em branco”, de Brasil, e da “caixa-preta”, de Flusser, podemos pensar que a tela em branco pode funcionar como uma caixa-preta no filme-ensaio, ou ao contrário, a caixa-preta pode ser a Tela em branco da mídia: um lugar para ser desvendado, desconstruído, reprogramado. Talvez por isso o ensaio se mostre eficaz no sentido de produzir uma crítica à ferramenta em *Nunca é noite no mapa*, porque assume o lugar da indeterminação, da exploração, das relações de proximidade, sem desconsiderar os “ruídos” prévios da ferramenta.

Referências bibliográficas

AKEMI, Regiane. **Contra a Internet, de dentro dela** – Vídeo ensaio e captura de tela – *Nunca é noite no mapa*. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 43o Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – VIRTUAL – , Dezembro, 2020. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/sis/eventos/2020/resumos/R15-0973-1.pdf>. Acesso em: 9 abr. 2021.

ALMEIDA, Rafael; CAIXETA, Ana Paula. **A voz que pensa**: Vertentes vococêntricas do filme-ensaio. *Comunicação & Inovação*, São Paulo, v. 20, n. 43, maio-agosto 2019. Disponível em: https://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/5710. Acesso em: 24 dez. 2022.

ARANTES, Priscila. **@rte e Mídia**. 2. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

BRASIL, André. **Tela em Branco**: Da origem do ensaio ao ensaio como origem. Em: XVIII Encontro da Compós, 2009, Belo Horizonte.

CORRIGAN, Timothy. **O filme-ensaio**. 1. ed. Campinas: Papirus, 2015.

FLUSSER, Vilém Flusser. **Filosofia da Caixa Preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2009.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2010. E-book Kindle.

_____. **O filme ensaio**: Concinnitas. Rio de Janeiro, v. 2, n. 5, p. 63-75, Dezembro, 2003. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/concinnitas/issue/view/2123/showToc> Acesso em: 19 jan. 2022.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de filmes**: conceitos e metodologia(s). Atas do VI Congresso da Sopcom, abr. 2009.

Referências fílmicas

Curta Kinoforum. Ernesto de Carvalho | 28o Curta Kinoforum. Youtube. 4 de setembro de 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=TWYdbxW2lvU&ab_channel=CurtaKinoforum. Acesso em: 30 nov. 2022.

NUNCA é noite no mapa. Direção: Ernesto de Carvalho. Brasil: 2016 (6 min.) TV IFB. Cine Quarentena - "Rap o Canto da Ceilândia" e "Nunca é Noite no Mapa" | debate com os diretores. Youtube. 12 de maio de 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=SWzgytTslKo&t=1769s&ab_channel=TVIFB. Acesso em: 30 nov. 2022.

Páginas da Web

CAIS José Estelita: confira linha do tempo das polêmicas envolvendo o Projeto Novo Recife. G1 Globo, 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/pe/pernambuco/noticia/2019/03/26/cais-jose-estelita-confira-linha-do-tempo-das-polemicas-envolvendo-o-projeto-novo-recife.ghtml>. Acesso em: 9 nov. 2022.

ROCHA, Maria Eduarda da Mota. O Estelita é mais do que o Estelita. **El país**, 2015. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2015/11/30/opinion/1448840154_656256.html. Acesso em: 9 nov. 2022.

O ASSASSINO MASCARADO E A PUNIÇÃO FEMININA NO CINEMA: NOTAS SOBRE A EMERGÊNCIA DO SUBGÊNERO *SLASHER*

Felipe Freitas⁵

Ceiça Ferreira⁶

Introdução

O gênero de horror é reconhecido por seu apelo popular, seja nas respostas geralmente bem lucrativas nas bilheterias mundiais de cinema, ou por sua construção narrativa, pois, historicamente, assim como outros gêneros cinematográficos, materializa nas telas as tensões sociais de uma época. Dessa forma, as questões de gênero e sexualidade estão articuladas nos filmes de horror e também no subgênero *slasher*, palavra que significa “retalhar”, “cortar”, em referência à ação dos assassinos contra suas vítimas, os jovens.

Figuras clássicas como Jason Voorhees, Freddy Krueger e Michael Myers se consolidaram como grandes vilões dos adolescentes⁷ pela constante perseguição e assassinato daqueles que transgrediam a moral. Isso é evidenciado em filmes como *Pânico* (Wes Craven, 1996) e *Todo Mundo em Pânico* (Keenen Ivory Wayans, 2000), pois as mulheres com uma conduta sexual desviante sofriram um ataque mais violento, seu tempo de fuga era maior e marcado por lágrimas e gritos estridentes. Elas tinham seus corpos explorados pela câmera e torturados pelos algozes com o uso de armas fáticas.

Já a virgem, que conseguia ferir, matar ou fugir do assassino, posteriormente nomeada de *final girl* (a garota final), é a única personagem feminina que sobrevive. Tal estrutura narrativa e, principalmente, os discursos conservadores acerca das relações de gênero

5 Bacharel em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás (UEG). Atuou como bolsista no projeto de extensão SEJA - Gênero e Sexualidade no Audiovisual. E-mail: freitasfreitas.cinema@gmail.com

6 Doutora em Comunicação pela Universidade de Brasília (UnB). Professora e pesquisadora do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG), onde desenvolve atividades de ensino, pesquisa, curadoria e extensão nas áreas de comunicação e cultura, cinema, raça, gênero e sexualidade. E-mail: ceicaferreira@gmail.com

7 Jason Voorhees, Freddy Krueger e Michael Myers são os vilões dos filmes *Sexta-Feira 13* (Sean S. Cunningham, 1980), *A Hora do Pesadelo* (Wes Craven, 1984) e *Halloween – A Noite do Terror* (John Carpenter, 1978), respectivamente.

estão estreitamente articulados ao embate entre contraculturas progressistas e grupos conservadores nas décadas de 1960 e 1970, que antecede o surgimento do *slasher*. Pois, de maneira geral, nesses filmes as mulheres são os principais alvos da punição empreendida por um assassino mascarado.

Considerando a dimensão política do cinema como máquina social de representação (Aumont, 1995) e da flexibilidade do gênero de horror em se desdobrar em subgêneros, demonstrando assim que “[...] é capaz de incorporar ou assimilar as angústias sociais genéricas em sua iconografia de medo e aflição”, conforme argumenta Carroll (1999, p. 277), é que este artigo apresenta uma contextualização histórica do gênero horror e, em especial, do subgênero *slasher*. Metodologicamente ampara-se em uma revisão bibliográfica, que agrega as contribuições de Clover (1992), Larocca (2016), Phillips (2005) e Petridis (2014). Para alcançar tal objetivo, atentamo-nos principalmente à abordagem das questões de gênero e sexualidade, mas também à discussão das principais características estéticas e narrativas, e examina possíveis inovações nos filmes *slasher* de maior sucesso.

O legado do expressionismo alemão no cinema de horror

O horror popular era conhecido pela ficção gótica dos contos de Edgar Allan Poe e adaptações da literatura para o teatro (Worland, 2006), mas as adaptações para o cinema surgiram com uma espécie de filtro para não chocar algumas audiências, como é possível identificar na declaração de J. Searle Dawley sobre a sua direção do primeiro *Frankenstein* dos cinemas, de 1910.

Cuidadosamente tentei eliminar todas as situações realmente repulsivas e me concentrar nos problemas místicos e psicológicos que podem ser encontrados nesse estranho conto. Sempre que o filme difere da história original, é puramente com a ideia de eliminar o que seria repulsivo para um público de imagens em movimento (Worland, 2006, p. 40, tradução nossa)⁸.

As escolhas desse diretor em sua versão de *Frankenstein* podem ter refletido em outras

8 Tradução do original: “Carefully tried to eliminate all the actually repulsive situations and to concentrate...upon the mystic and psychological problems that are to be found in this weird tale. Whenever.. the film differs from thr original story it is purely with the idea of eliminating what would be repulsive to a moving picture audience” (Worland, 2006, p. 40).

produções da época, como um curta-metragem de 1912 que trazia pela primeira vez aos cinemas a história de *O Médico e o Monstro* (*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, dirigido por Lucius Henderson), diminuindo assim o impacto que o gênero poderia criar naquele período. Mas foi em 1918 com o fim da Primeira Guerra Mundial e a ascensão do Expressionismo alemão que as audiências pareciam mais preparadas e os autores mais encorajados a ultrapassar barreiras.

Segundo Cánepa (2015), com a derrota na guerra, a Alemanha se afundou em um mal-estar social generalizado e a população convivia com um constante sentimento de pessimismo. A melancolia desses tempos foi a principal fonte de inspiração para o Expressionismo alemão, que buscava refletir em obras artísticas a nuvem cinza e sem esperanças que sobrevoava o país. Isso foi levado para o cinema com o longa-metragem considerado o pioneiro no gênero de horror, *O Gabinete do Dr. Caligari*, que lançado em 1920 e dirigido por Robert Wiene, chamou a atenção mundial por conta de sua estética e temática expressionistas com prédios deformados e pontiagudos, jogos de luz e sombras e um design de produção marcado pela dramaticidade gótica. Essas características estéticas vão influenciar uma longa safra de filmes semelhantes, e “[...] se nenhum deles se comprometeria tão cabalmente com o caráter formal do estilo, a marca de Caligari persistiria na expressividade dos cenários, no tratamento mágico da luz e na morbidez dos temas” (Cánepa, 2015, p. 69).

Em 1922 estreava *Nosferatu* (dirigido por F.W. Murnau), que, baseado na obra *Drácula*, de Bram Stoker, ajudou a reafirmar a presença de figuras sombrias nessas histórias primárias do gênero e também reforçar as impressões que a técnica e a estética alemã haviam causado no público e nas produtoras estadunidenses, provocando assim a imigração de diretores, fotógrafos e designers de produção alemães para os Estados Unidos, pontua Worland (2006).

O cinema estadunidense procurou adaptar a fantasia/horror do Expressionismo alemão e filmes como *O Gato e o Canário* (1927) e *O Homem Que Ri* (1928) são exemplos da tentativa de Hollywood em recriar o horror gótico e melancólico daqueles filmes, já que o país também vinha de uma ressaca social após a Primeira Guerra Mundial.

Apesar da presença de cineastas estrangeiros e do sucesso satisfatório dessas produções, o cinema de horror só foi receber uma grande resposta do público na década seguinte, com o advento do som sincronizado.

A partir do desejo da *Universal Studios* em competir com outros estúdios do país, em 1931, foram lançados dois clássicos do gênero, *Drácula* e *Frankenstein*, dirigidos respectivamente por Tod Browning e James Whale (Worland, 2006). O primeiro, assim como *Nosferatu* foi baseado na obra homônima de Bram Stoker e, nessa adaptação, o objetivo do protagonista vampiro é sugar o sangue de jovens, transformando-as em vampiras. Já *Frankenstein* apresenta o cientista Henry Frankenstein (Colin Clive) e seu assistente corcunda Fritz (Dwight Frye) à procura de membros de diversos cadáveres para juntá-los em um novo corpo. Entretanto, por conta de um erro de Fritz, é utilizado o cérebro de um criminoso e a criatura concebida logo demonstra seus instintos assassinos.

De acordo com Phillips (2005), esses dois títulos tornaram os monstros famosos nas telonas e renderam diversas produções, como *O Médico e o Monstro* (1931)⁹, *A Múmia* (1932) *O Homem Invisível* (1933), *A Noiva de Frankenstein* (1935) e *O Corcunda de Notre-Dame* (1939), marcando a década de 1930 como um período valioso para uma jovem Hollywood e um público cada vez mais cativado pelo cinema de horror.

Aproveitando esse período de sucesso, a *Universal Studios* fez então franquias de todas as suas marcas e, assim, numerosas continuções se estenderam na década de 1940, inclusive com a produção de alguns *crossovers* (eventos fictícios, nos quais narrativas ou personagens de duas produções ou mais sem conexão anterior se encontram em uma nova produção, como, por exemplo, o filme *Frankenstein Encontra o Lobisomem*, dirigido por Roy William Neill, em 1943), o que possibilitou uma segunda década para os monstros, a chamada Era Dourada do horror.

Posteriormente, com *O Bebê de Rosemary* (Roman Polanski, 1968) e *A Noite dos Mortos*

⁹ Lançado em 1931, o filme *O Médico e o Monstro* foi uma resposta imediata da Paramount ao sucesso dos filmes de monstros da concorrente *Universal Studios*. Desde então, é a versão mais bem-avaliada desta história e permanece como um dos únicos filmes de horror a ganhar Oscar, o de Melhor Ator para Fredric March, em 1932.

Vivos (George Romero, 1968), outros clássicos da cultura popular foram reconhecidos por trazerem inovações técnicas e narrativas ao horror, inclusive, com ambos influenciando diretamente produções subsequentes e inaugurando subgêneros, como, por exemplo, o *slasher*, que predominou nos anos seguintes (Philips, 2005).

O cinema como terreno de disputa

As décadas de 1960 e de 1970 mudaram os rumos da cultura audiovisual americana, enquanto as ruas ferviam com a ascensão dos dois lados de uma guerra de ideais. O fim da Segunda Guerra Mundial deu aos primeiros anos da década de 1960 um sentimento de otimismo nos Estados Unidos, a população estadunidense esperava tempos de calma. Porém, o cenário mudou drasticamente quando explodiu na mídia a grande movimentação por direitos civis. A entrada do país na guerra do Vietnã repercutiu negativamente no mundo todo e a situação ficou ainda mais tensa com o assassinato do presidente John F. Kennedy em 1963. Seu vice Lyndon Johnson (1963-1969) assume o cargo encontrando uma sociedade completamente dividida.

Larocca (2016) destaca os movimentos negros, em particular o pastor batista Martin Luther King Jr., no combate à segregação racial no país. O assassinato desse líder em 1968 despertou reações poderosas, que também passaram a contemplar o posicionamento do país na economia e política internacionais; por conseguinte, essas articulações chegaram às universidades, estimulando a criação de uma “Nova Esquerda”, que, capitaneada por jovens com debates entre estudantes e professores e também em grupos oprimidos, cria conexões diretas com os movimentos negros, hippies e anti-imperialistas (May; McMillen; Sellers; 1990).

Nesse contexto de ebulição cultural e política conhecido como a “Era dos Protestos”, tem-se ainda a segunda onda do feminismo, que se estende até meados da década de 1970 e centra-se na reivindicação pelo direito ao corpo e ao prazer feminino. A criação do conceito gênero possibilita questionar as diferenças entre homens e mulheres como uma construção social e cultural, desnaturalizando assim as desigualdades atribuídas às diferenças biológicas, usadas para delimitar espaços de atuação, ou

seja, às mulheres o cuidado do lar e aos homens as atividades no espaço público (Larocca, 2016; Louro, 1997; Piscitelli, 2009).

Nos anos seguintes, a aprovação da comercialização da pílula anticoncepcional, a luta pela legalização do aborto, o crescimento de mulheres no mercado de trabalho e também o aumento das taxas de divórcio foram conquistas significativas, mas que tiveram como resposta a ascensão do conservadorismo dos anos de 1950 (Philips, 2005). A crise econômica mundial em 1973, a renúncia do presidente Richard Nixon e a retirada nada vitoriosa das últimas tropas estadunidenses do Vietnã em 1974 fizeram com que a estratégica política do governo fosse contrária à expansão das liberdades, criando assim a Nova Direita, por meio da qual se buscava restabelecer a autoridade social e fortalecer o neoliberalismo na política e na economia. Essa vertente política era composta majoritariamente por evangélicos que estabeleceram a chamada “Direita Cristã”, em defesa da criminalização do aborto entre outros retrocessos (Diamond, 1989; Purdy, 2007).

Dessa forma, a década de 1970 foi marcada pela ascensão de uma reação poderosa empreendida pela Nova Direita e da Direita Cristã às lutas e movimentos sociais que atravessavam os Estados Unidos e isso se refletiu na produção audiovisual, já que o cinema e a TV passaram a reproduzir esse posicionamento conservador. É nesse momento que o cinema de horror cria um dos seus maiores subgêneros, o *slasher*, no qual as personagens femininas independentes e sexualmente livres ganharam punição, resultado do ódio à sexualidade feminina (Faludi, 2001 *apud* Larocca, 2016). Em consonância com tais argumentos, Phillips (2005) ressalta que

[...] o filme de horror é um barômetro importante para o humor nacional e um importante espaço cultural no qual os cidadãos podem se retirar para se engajar e examinar as tendências de sua cultura, e fazer escolhas sobre como interpretar e reagir a elas. Em última análise, a lição da história do filme de horror americano é clara: as coisas que tememos e as maneiras como expressamos esse medo dizem muito sobre nós (Philips, 2005, p. 198, tradução nossa)¹⁰.

10 Tradução do original: “The horror film is an important barometer for the national mood and an important cultural space into which citizens may retreat to engage and examine the tendencies in their culture and to make choices about how to interpret and react to them. In the final analysis, the lesson for the history of the American horror film is clear: the things that we fear, and the ways that we express this fear, tell a great deal about us.”

Ele vem lavar nossas almas: o subgênero *slasher*

De acordo com Clover (1992), o *slasher* é um subgênero do horror que começou a se difundir na segunda metade da década de 1970, e consistia em filmes sobre *serial killers* que espalham medo em um determinado grupo ou comunidade por matar pessoas inocentes. O gênero é caracterizado também pela violência gráfica e conteúdo sexual, causando um repúdio inicial na crítica cinematográfica da época, mas que aos poucos conquistou um público fiel. A referida autora criou o termo *final girl* para designar a heroína virginal que geralmente sobrevive à matança nos filmes *slasher* e por isso é um dos elementos fundantes do subgênero, que, de acordo com Petridis (2014), pode ser dividido em três períodos ou ciclos principais: o *Classic Slasher* (1970 a 1990), o *Post-Slasher* (1990 a 2000) e o *Neo-Slasher* (2000 - 2010).

O assassino mascarado está presente em produções significativas para o subgênero em seus diferentes ciclos e é caracterizado como uma figura masculina, apática, que tende a ter distúrbios sexuais ligados ao seu passado. Exemplo disso é o personagem Norman Bates do filme *Psicose* (Alfred Hitchcock, 1960), que guarda o cadáver da mãe e imagina que ela o repreende por ter desejos sexuais pelas hóspedes do seu hotel. Então, Norman encarna a persona da mãe e mata todas as mulheres, ressalta Clover (1992). Uma das vítimas é Marion Crane, que aparece de sutiã conversando com o namorado no começo do filme, depois rouba uma grande quantia em dinheiro e foge em seu carro na esperança que o dinheiro sirva para os dois se casarem. Entretanto, após se hospedar no hotel de Norman Bates e ser vigiada por ele, Marion é assassinada a facadas durante o banho, em uma cena clássica do cinema de horror, que também confirma o assassino como metáfora do conservadorismo da sociedade estadunidense nos anos de 1970 e 1980, punindo comportamentos, especialmente femininos, considerados divergentes da norma.

Essa moralidade sexual que denota também o medo da sexualidade feminina, assim como o estereótipo de histéricas e vulneráveis, constituem uma visão recorrente sobre as mulheres no subgênero *slasher* (Brewer, 2009). Logo, a ênfase nos gritos é considerada um clichê cinematográfico, conforme indica Silva (2014). As personagens femininas são mostradas berrando histericamente, como no filme *Psicose* (Alfred Hitchcock, 1960) (Figura 1), em planos detalhe e closes, expondo o medo feminino. Já os gritos masculinos

são consideravelmente mais contidos, enquanto as atrizes que protagonizam os filmes de horror são popularmente conhecidas como *scream queens*, ou seja, rainhas do grito, expressão que segundo Carreiro (2019, p. 256)

[...] tem sido utilizada por estudiosos de horror desde a primeira década do cinema sonoro. O termo surgiu nos anos 1930, com o intuito de caracterizar as atrizes que participavam de muitos filmes do gênero, quase sempre como vítimas do monstro (ou assassino). Essas atrizes, muitas vezes, eram escaladas para produções de horror por causa da textura e do timbre de suas vozes, em geral agudo, o que sugeria fragilidade e docilidade.

Figura 1 - Close no grito da personagem Marion



Fonte: Frame do Filme *Psicose* (Alfred Hitchcock, 1960).

O filme *Psicose* é uma referência do que alguns autores denominam *pré-slasher*, quando algumas características do subgênero começaram a ser reproduzidas timidamente. Não há um consenso entre autores, público, crítica e mídia sobre qual foi o primeiro filme *slasher*, mas comumente o longa que assim é classificado é *Halloween – A Noite do Terror* (John Carpenter, 1978), visto a presença de todos os elementos da fórmula, seu impacto cultural nos Estados Unidos na época e principalmente, seu sucesso mundial, conforme pontua Petridis (2014). Porém, pensando em filmes precursores, vale destacar ainda *Noite do Terror* (Bob Clark, 1974) e *O Massacre da Serra Elétrica* (Tobe Hooper, 1974), que inauguram a era clássica do subgênero nos Estados Unidos, demarcada pelas características originais do *slasher*, diretamente relacionado ao momento político, social e cultural do país nesse período, como já mencionado.

Figura 2 - A personagem Jess em *Noite do Terror* e o assassino Leatherface em *O Massacre da Serra Elétrica*



Fonte: Internet Movie Database <http://www.imdb.com>.

Embora essas duas produções apresentem elementos do *pré-slasher*, é *Halloween* (1978) que ganha destaque nesse subgênero em ascensão. Dirigido por John Carpenter, considerado um dos mestres do horror, esse longa se inicia com a câmera sob o ponto de vista de um Michael Myers ainda criança, quando mata a própria irmã após ela receber a visita do namorado na noite de Halloween de 1963. Quinze anos depois, Michael escapa do hospital psiquiátrico e retorna para seu antigo bairro em uma noite de Halloween, novamente com a intenção de matar. Enquanto isso, acompanhamos a jovem babá Laurie, protagonista do filme, que vai perceber a presença do assassino nas redondezas e enfrentá-lo no fim da trama após ele matar alguns de seus amigos. O fato desse assassino perseguir e observar suas vítimas antes de realmente atacá-las respalda o termo *The Stalker Film*, criado por Vera Dika (1987 *apud* Larocca, 2016), que significa filme de perseguidor e foi usado para denominar o subgênero nesse primeiro ciclo de filmes clássicos.

Nos anos de 1980 são lançados dois filmes que compõem a chamada era do *Classic Slasher* (1970 a 1990). O primeiro é *Sexta-Feira 13* (Sean S. Cunningham), que iniciaria uma extensa franquia nos cinemas e em outras mídias, como os games; e o segundo é *A Hora do Pesadelo*, um sucesso de Wes Craven, com a figura icônica do assassino Freddy Krueger, que, diferente da maioria dos outros assassinos *slasher*, era mais sagaz, irônico e usava sua própria voz.¹¹

¹¹ Os assassinos Leatherface de *O Massacre da Serra Elétrica*, Michael Myers de *Halloween* e Jason Voorhees de *Sexta-Feira 13* não falavam uma única palavra, com exceção de grunhidos em alguns casos.

Atentando-se para as questões de gênero e sexualidade, vale mencionar outro clichê identificado por Silva (2014), que são as cenas de banho, uma espécie de ritual de purificação antes das personagens femininas serem sacrificadas. Além disso, observa-se ainda a conotação sexual, como por exemplo na cena de *A Hora do Pesadelo* (1984), na qual a personagem Nancy adormece na banheira e a luva de lâminas usada pelo assassino Freddy Kueger emerge da água, em um plano que posiciona a ação entre as pernas abertas da jovem (Figura 3).

Figura 3 - O assassino Freddy Kueger em ação



Fonte: Filme *A Hora do Pesadelo* (Wes Craven, 1984).

A máscara e objetos cortantes também são comuns nos filmes *slasher*. A primeira é usada pela maioria dos assassinos, que impossibilita identificar qualquer sentimento neste personagem ao matar suas vítimas, o que favorece a identificação com o público, pois ele pode ser qualquer um (Figura 4). São recorrentes o uso de facas, punhais e machados, usados pelos *serial killers*, estendendo o tempo fílmico no qual elas são assassinadas, enfatizando o sofrimento (Silva, 2014). Logo, vale observar que tais objetos geralmente tem a forma fálica e atingem, principalmente, corpos femininos.

Figura 4 - Os assassinos Jason e Michael dos filmes *Sexta-feira 13* e *Halloween*



Fonte: Internet Movie Database <http://www.imdb.com>.

Clover (1992, p. 34, tradução nossa) defende que os garotos morrem, geralmente, por cometerem erros (como aparecer no caminho do assassino ou tentar impedir a ação dele), já as garotas “[...] morrem pelos mesmos erros; outras, entretanto, sempre as principais, morrem [...] porque são mulheres”.¹² Isso é evidenciado visualmente, pois a morte de um homem é mostrada em poucos planos, às vezes distante ou com pouca violência e pode até mesmo não ser representada. Já as mortes femininas são filmadas de perto, com detalhes gráficos e narrativamente mais elaboradas, destacando a dor e a mutilação de tais corpos.

Acerca da *final girl*, a autora pontua que, se seus amigos encaram o perigo da morte apenas instantes antes de morrerem de fato, essa personagem feminina está ciente do perigo durante muito tempo na narrativa, seja pelo fator paranoia, que desde o início das histórias ela vai absorvendo por meio de sinais ignorados pelos outros personagens, ou pelo fato de ser ela quem encontra os corpos mutilados pelo caminho. No fim da narrativa, é ela quem enfrentará o assassino, podendo encontrar uma maneira de fugir (final A) ou matá-lo (final B) (Clover, 1992).

Antes de qualquer um desses desfechos, a heroína sofrerá bastante, como podemos identificar em *O Massacre da Serra Elétrica* (1974), no qual a *final girl* Sally (Figura 4) é perseguida e torturada fisicamente e psicologicamente, já que presencia a morte de alguns dos seus amigos, e, ao fim, após gritar, correr e ficar encharcada de sangue,

¹² Tradução do original: “[some girls] die for the same mistakes. Other, however, and Always the main ones, die (...) because they are female”.

consegue fugir do assassino Leatherface, sendo salva por um homem em uma caminhonete; já em *Halloween* (1978), a *final girl* Laurie (Figura 5) luta contra o assassino Michael Myers, o ferindo de diversas formas.

Figura 5 - As *final girls* em *O Massacre da Serra Elétrica* (1974) e em *Halloween* (1978)



Fonte: Internet Movie Database <http://www.imdb.com>.

Além da ausência de sexualidade, outra característica da *final girl* é a inteligência. Enquanto os personagens masculinos morrem, demonstram sinais de incompetência, são destituídos de poder ou são os assassinos, que serão derrotados ou mortos, a *final girl* é “o herói” do filme *slasher*, argumenta Clover (1992). E mesmo quando a narrativa oferece o ponto de vista do assassino em câmera subjetiva (difusa por janelas escuras ou frestas de uma máscara), isso serve mais para desestabilizar a identificação com o personagem masculino, pois prevalece o ponto de vista da protagonista na narrativa.

Nesse sentido, a referida autora afirma que “o fato de o filme de horror tão teimosamente figurar o assassino como homem e a personagem principal como mulher parece sugerir que a própria representação está em questão (Clover, 1992, p. 47, tradução nossa).¹³ Assim, ela coloca em suspeição a lógica binária que estrutura a construção dos personagens, visto que, por sua trajetória de perseguição ao assassino, a *final girl* se distancia de uma feminilidade tradicional. Depois de vários minutos fugindo do mal, ela o enfrenta e procura por uma arma para atacá-lo, assumindo assim também o papel de algoz, uma posição masculina (o que estimula a identificação dos espectadores);

¹³ Tradução do original: “The fact that horror film so stubbornly figures the killer as male and the principal as female would seem to suggest that representation itself is at issue [...]”.

enquanto o assassino, ao ser derrotado, se torna vítima, condição associada ao feminino. Logo, o fato de a *final girl* ser a protagonista dessas histórias não é considerado um avanço, pois trata-se apenas de um meio mascarado dos homens na audiência se manterem em posição de poder. Apesar de ser uma personagem feminina derrotando o mal, ao empunhar uma faca para matar o assassino, no fim das contas, ela remete à uma representação masculina de herói, como argumenta Clover (1992).

Em virtude da facilidade de se reproduzir as estruturas do *slasher*, esse subgênero entra em declínio e tem-se o início do *Post-Slasher* (1990 a 2000), ciclo que caracteriza-se por uma autoconsciência, visto que, por meio de elementos autorreferentes, suas narrativas zombavam das convenções do período clássico (Petridis, 2014). Devido ao desgaste do subgênero e o país estar em outra situação político-social, os filmes desse ciclo (1990 a 2000) apresentaram subtextos mais bem-humorados e irônicos, como *O Novo Pesadelo: O Retorno de Freddy Krueger* (Wes Craven, 1994)¹⁴, no qual a história se passa durante as gravações do primeiro filme da franquia; e o *Eu Sei o Que Vocês Fizeram no Verão Passado* (Jim Gillespie, 1997).

Um marco desse segundo ciclo é o filme *Pânico* de 1994, uma nova aposta do diretor Wes Craven, no qual a personagem Sidney Prescott e seus amigos do colégio serão perseguidos e mortos pelo assassino conhecido como Ghostface. Nesse longa é possível identificar inúmeras autorreferências e situações de metalinguagens, como, por exemplo, a maneira como o assassino brinca com suas vítimas; ele telefona para elas e faz perguntas como “Qual seu filme de terror favorito?”. Na primeira sequência do longa, após a vítima responder que seu filme de horror favorito é *Halloween*, o algoz pede que ela nomeie o assassino do longa de 1978 para evitar a morte do seu namorado. Ela acerta dizer “Michael”, mas erra ao responder à segunda pergunta sobre o assassino de *Sexta-Feira 13*. Logo, o namorado da jovem é morto e instantes depois ela também será.

Mesmo com os filmes ganhando inúmeras sequências, o ciclo *Post-Slasher* durou pouco e filmes de sucesso como *A Bruxa de Blair* (Daniel Myrik e Eduardo Sanchez, 1999) e *O Sexto Sentido* (M. Night Shyamalan, 1999) confirmaram o desinteresse do público, pontua Rockoff (2002 *apud* Petridis, 2014).

No entanto, no início dos anos 2000, a eleição de George W. Bush reavivou o conservadorismo das décadas anteriores, impulsionando fortes reações ao ataque terrorista às Torres Gêmeas em 11 de setembro de 2001, em Nova York. Buscando exorcizar esses medos e apreensões que no cotidiano vão mudar as políticas de segurança do país e até mesmo a relação com imigrantes, no cinema tem-se uma grande produção de filmes sobre invasões domiciliares, filmes de violência extremamente gráfica como os *torture porn* (que com maior grau de verossimilhança exploravam a dor e a tortura tanto física quanto psíquica das vítimas) e também inúmeros remakes.

O terceiro ciclo do subgênero, *Neo-Slasher* (2000 - 2010) também contempla segundo Petridis (2014) revisitações a clássicos do subgênero em contextos de xenofobia, vingança além de motivações pessoais aos assassinos. *O Massacre da Serra-Elétrica* ganhou um remake em 2003, *Noite do Terror* foi revisitado em 2006, seguidos de novas versões de *Halloween*, *Sexta-Feira 13*, *A Hora do Pesadelo*, entre outras. A guerra ao terror despertou uma nostalgia a valores conservadores e isso culminou em uma mudança significativa na estrutura e nas características clássicas do subgênero, evidenciada em produções originais do *Neo-Slasher* como *O Segredo da Cabana* (Drew Goddard, 2012) e *Você é o Próximo* (Adam Wingard, 2011). A atividade sexual juvenil deixa de ser um motivo para punição, a questão agora era a fatalidade de estar no lugar errado e hora errada – assim como as vítimas do ataque terrorista de 11 de setembro; o medo de uma morte sem sentido fez com que as vítimas nesses filmes passassem a ser de qualquer idade (Petridis, 2014).

Além da conjugação de elementos de todos os períodos do *slasher*, nessa terceira fase a *final girl* não precisa mais ser a virgem ou ter uma conduta exemplar, aponta Clover (1992). Essa protagonista feminina agora se assemelha às outras personagens e pode acabar nem sobrevivendo no fim da história, esta que também pode ser completamente subvertida, como ocorre em *Pânico 4* (2011), quarto e último filme da clássica franquia de Wes Craven, no qual a personagem Jill (interpretada por Emma Roberts), que inicia o filme como a co-protagonista e apesar de parecer uma *final girl*, no fim da trama revela-se a assassina, assumindo assim o lugar do mostro mascarado.

Desse modo, após o início dos anos de 2010, as características do *slasher* começaram a se misturar com elementos de outros subgêneros e vice-versa, abrindo novos caminhos

14 Sétimo capítulo da franquia *A Hora do Pesadelo*.

e se readaptando a novos tempos; O mesmo acontece com a *final girl*, como aponta Petridis (2014). Logo, a partir das representações de gênero e sexualidade, confirma-se assim as articulações entre as representações audiovisuais e o contexto histórico e social vigente nos Estados Unidos, bem como a pertinência do gênero de horror em levar para as telas do cinema os medos e anseios sociais.

Considerações finais

O objetivo deste artigo foi apresentar um breve panorama histórico do gênero horror, em especial o subgênero *slasher* no cinema. Embora seja possível encontrar nas primeiras décadas do cinema alguns indícios das origens do horror, seu surgimento se dá após a Primeira Guerra Mundial, no qual o expressionismo alemão levará para a tela obras essencialmente assustadoras, que, com o tempo, propagaram-se internacionalmente chamando a atenção da indústria hollywoodiana. Os Estados Unidos, então, começam a importar os artistas responsáveis pela consolidação do gênero e viu nas primeiras décadas um crescente de sucesso, conhecida como Era de Ouro, com a estabilização de grandes clássicos e franquias.

Na década de 1960, após a Segunda Guerra Mundial teve início a chamada “Era dos Protestos”, período marcado por reivindicações sociais e civis e confrontos violentos pela libertação sexual das mulheres, a legalização do aborto e os direitos da população negra e LGBT. Contudo, uma resposta conservadora é empreendida nos anos de 1970, pela Nova Direita Cristã, que centrou seus esforços na política e na mídia. Essa disputa de narrativas, que dividia a sociedade influenciou diretamente a produção audiovisual, criando um terreno fértil para o surgimento *slasher*, subgênero do horror que representou as tensões vigentes na sociedade e de maneira geral, se caracteriza pela presença de um *serial killer* mascarado que persegue e mata um determinado grupo de jovens transgressores; e da *final girl*, a personagem feminina que se adequa às normas sociais, e, por isso, sobrevive ao fim da narrativa.

Portanto, foi possível discutir os principais elementos estéticos e narrativos desse estilo, que se consolida no chamado *Classic Slasher* (1970-1990), mas também acompanha as transformações de seus contextos históricos para a revitalização do

gênero, no *Post-Slasher* (1990-2000), com a inserção de humor e metalinguagem para se reaproveitar da fórmula já conhecida. Atualmente, o *Neo-Slasher*, de maneira difusa, mistura vários gêneros e pode subverter as regras de estrutura que difundiram o subgênero décadas atrás. Apesar disso, essas diversas fases do *slasher* apresentam em comum uma visão que determina condutas sexuais aceitáveis e desviantes; dissimula um protagonismo feminino por meio da *final girl*, mas que serve para legitimar o poder masculino e o exercício da sexualidade feminina como perigo.

Referências

- AUMONT, Jacques. **A Estética do Filme**. Campinas: Papirus, 1995.
- CÂNEPA, Laura Loguercio. Expressionismo Alemão. In: MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus Editora, 2015, p. 55-88.
- CARREIRO, Rodrigo. Por uma teoria do som no cinema de horror. **Ícone**, v. 17, n. 3. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2019, p. 251-269.
- CARROL, Noël. **Filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Campinas: Papirus, 1999.
- CLOVER, Carol J. Men, **Women and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film**. EUA: Princeton University Press, 1992.
- DIAMOND, Sara. **Spiritual Warfare: The Politics of the Christian Right**. Boston: South End Press, 1989.
- LAROCCA, Gabriela Müller. **O corpo feminino no cinema de horror: gênero e sexualidade nos filmes Carrie, Halloween e Sexta-Feira 13 (1970-1980)**. 2016. 214 f. Dissertação (Mestrado em História). Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2016.
- LOURO, Guacira L. **Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.
- MAY, Henry; MCMILLEN, Neil R.; SELLERS, Charles. **Uma reavaliação da História dos Estados Unidos: de colônia a potência imperial**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.
- NOWELL, Richard. **Blood Money (A History of the First Teen Slasher Film Cycle)**. New York: Continuum, 2011.
- PETRIDIS, Sotiris. **A historical approach to the slasher film**. Film International, v. 12, n. 1, p. 76-84, 2014.

PISCITELLI, Adriana. Gênero: a história de um conceito. In: ALMEIDA, Heloisa B. de; SZWAKO, José (Org.). **Diferenças, igualdade**. São Paulo: Berlendis & Vertecchia, 2009. p. 116-148.

PHILLIPS, Kendall R. **Projected Fears: Horror Films and American Culture**. Westport: Praeger, 2005.

PURDY, Sean. O Século Americano. In: KARNAL, L. *et al.* **História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI**. São Paulo: Editora Contexto, 2010, p. 173-195.

SCHMID, David. Serial killing in America after 9/11. **The Journal of American Culture**, v. 28, n. 1, p. 61-69, 2005.

SILVA, André Campos. **O processo comunicacional do clichê cinematográfico em filmes de terror slasher**. 2014, 123 f. Tese (Doutorado em Comunicação). Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2014.

WORLAND, Rick. **The Horror Film: An Introduction**. Australia: Blackwell Publishing, 2006.

DISCURSOS E PRAZERES NA TELA: PRODUÇÕES DOCUMENTAIS SOBRE PORNOGRAFIA (2008-2018)¹⁵

Lara Lopes¹⁶

Ceição Ferreira¹⁷

José Eduardo Ribeiro Macedo¹⁸

Introdução

Assim como a produção audiovisual em geral, também a de filmes pornô, em sua maioria, reproduz valores machistas enraizados na nossa sociedade, nos quais é possível encontrar uma predominante objetificação feminina. Entretanto, as feministas denominadas pró-sexo estimulam uma consciência contra o puritanismo e ressaltam que a pornografia pode ser uma forma de empoderamento, que possibilita alcançar a tão desejada liberdade sexual feminina (Santana; Rubim, 2012).

Nesse sentido, uma leitura moralizante exclui o desejo, elemento fundamental que possibilita compreender a pornografia também como um terreno fértil para possibilidades de subversão e de construção de outras representações de prazeres, por exemplo quando mulheres assumem a produção das narrativas. Essas diferentes perspectivas são tratadas em vários produtos audiovisuais documentais (filmes e séries televisivas) lançados nas duas últimas décadas em diversos países. O interesse de documentaristas em explorar o universo da pornografia se configura, segundo Smaill (2009), uma tendência desde meados dos anos 1990. A autora pontua ainda que,

15 Este artigo é um desdobramento do trabalho de conclusão de curso “Narrativas do (in)visível: Uma análise de documentários sobre pornografia”, defendida por Lara Lopes em 2021.

16 Bacharela em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás (UEG) e graduanda em Direito pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC). E-mail: laraflpess@hotmail.com

17 Doutora em Comunicação pela Universidade de Brasília (UnB). Professora e pesquisadora do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG), onde desenvolve atividades de ensino, pesquisa, curadoria e extensão nas áreas de comunicação e cultura, cinema, raça, gênero e sexualidade. E-mail: ceicaferreira@gmail.com

18 Mestre em Sociologia pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Professor efetivo do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG), onde foi coordenador de 2016 a 2023. Tem experiência nas temáticas de Sociologia da cultura, Metodologia Científica, Antropologia audiovisual e Documentário. E-mail: jedumac.ueg@gmail.com

em geral, os documentários têm uma lógica argumentativa que investiga a cultura da pornografia, expõe os bastidores e os profissionais que trabalham nele.

Considerando tal contexto, é que este trabalho tem como objetivo elaborar um breve levantamento de produções documentais que apresentam o pornô (*mainstream* e *amador*), as relações de trabalho, os conflitos, as dinâmicas de produção, o sucesso das estrelas e as transformações causadas pela internet. Metodologicamente, ancoramos em pesquisa bibliográfica para uma breve discussão sobre sexualidade e as noções de erótico e obsceno; e em pesquisa documental para o mapeamento de documentários lançados entre 2008 e 2018, a partir do qual foi possível identificar eixos temáticos de representação da pornografia no cinema. Nossa hipótese é que, ao destacarem a vida e a carreira de atores e atrizes pornô ou histórias pessoais na pornografia amadora, tais filmes e séries documentais fazem emergir uma diversidade de vozes, configurações estéticas e pontos de vista sobre tal universo.

Notas sobre sexualidade, pornografia e cinema pornô

Os meios de comunicação têm uma função fundamental na construção das nossas subjetividades e identidades. É a partir das representações veiculadas por esses meios que é possível a compreensão do indivíduo enquanto pertencente a uma sociedade, como ele estabelece seus relacionamentos e comportamentos. Esse controle social que é exercido por esses âmbitos sobre nossos corpos dita que o aceitável é o indivíduo heterossexual, monogâmico, que pratica sexo “baunilha”, como diz Rubin (2012) para se referir ao tradicional “papai e mamãe” e dentro do casamento, ou seja, constitui o que tal teórica chama de “círculo encantado: bom, normal, natural – a sexualidade abençoada”.

Tal círculo faz parte de um diagrama, que a referida teórica organiza para explicar o valor sexual na sociedade. No centro do círculo está tudo que é socialmente aceitável. Além do que já foi exposto, também entra a prática sexual procriativa, não comercial, em dupla etc. Mais distantes do centro estão os comportamentos considerados ruins, anormais, não naturais, que constituem a sexualidade não procriativa, comercial, individual e em grupo, promíscua etc. Dentro dessa organização, a pornografia se encontra nos limites exteriores do círculo, enquadrada como sexualidade condenada (Rubin, 2012).

Essas hierarquias entre o que é aceitável e o que é considerado desviante também existe no contexto da representação audiovisual, com a dicotomia entre o erótico versus o pornográfico. Abreu (2012) aborda isso e aponta a etimologia de tais palavras. Pornografia é oriunda de *graphos* e *pornos*, que em grego significam “escritas por prostitutas”, o que dá ao termo um teor pejorativo, é uma prática mal vista pela sociedade moralista e conservadora.

Por outro lado, a pornografia enquanto lugar surgido da obscenidade promove a exposição de corpos nus, dá voz aos desejos que supostamente deveriam ficar em segredo e traz à tona alguns aspectos sobre o sexo e a sexualidade que socialmente não são discutidos.

Obras pornográficas advêm de um pensamento transgressor tanto cultural quanto político e, assim, unindo o livre pensamento e as vontades individuais, diversos artistas começaram a expressar seus desejos e visões sobre os corpos e as sexualidades se juntando a outros movimentos que iam contra a igreja e contra a política da monarquia absolutista. Nesse contexto, inicia-se a massificação dessa cultura erótica com a criação da impressão no século XVI, pois a possibilidade de imprimir conteúdos (como em jornais, livretos etc.) foi o primeiro passo para a população menos favorecida conseguir acesso a esse tipo de arte. Foi assim que, no fim do renascentismo europeu, se deu a criação e distribuição em massa de imagens e palavras que atentavam contra o pudor, destacando o obsceno, a representação explícita do sexo (Hunt 1999 *apud* Kampf, 2008).

Como a sociedade dessa época era predominantemente regida por sistemas rígidos, a tentativa de censurar esses materiais aconteceu de diversas formas, mas a escrita pornográfica contrariava este controle e logo se tornou símbolo de liberdade. Assim, na tradição pornográfica francesa clássica, “escrever obscenidades sobre o corpo feminino também era escrever sobre o corpo político” (Kampf, 2008, p. 16). Nesse momento histórico, no qual as mulheres não possuíam autonomia, representações imagéticas e escritas da sexualidade eram consideradas um ato de rebeldia. A pornografia tinha um teor artístico e político acentuado, sempre além do ato sexual e da nudez explícita.

Representações do obsceno na tela do cinema

Direcionamos nosso olhar para a representação do obsceno nos filmes, esta que de acordo com Gerace (2015) já existe desde o primeiro cinema (1884-1908), no qual há imagens de corpos nus em movimento com traços de erotismo. Eram apenas cenas que continham pessoas realizando simples ações cotidianas, porém com a imaginação dos espectadores foi o suficiente para o nascimento desse gênero audiovisual. A evolução dessas cenas levou a criação dos chamados “[...] *stag movies* – literalmente, filmes para homens. Com produção tipo ‘fundo de quintal’ e exibidos ilegalmente em ambientes fechados, fora dos circuitos comerciais para grupos selecionados de espectadores, os *stag films* são os legítimos ancestrais dos filmes de sexo explícito de hoje” (Abreu, 2012, p. 56-57).

Essas primeiras produções eram curtas-metragens com sete minutos de duração, em preto e branco e silenciosos. Um aspecto recorrente nesses filmes eram as tramas envolvendo casos de voyeurismo, com personagens assistindo outros personagens em uma relação sexual (Abreu, 2012). Os filmes que continham um lado erótico ganharam mais espaço de acordo com o aumento do interesse dos espectadores. Em contrapartida, a parte moralista da sociedade resolveu intervir e em 1934 houve uma reformulação das leis de censura nos Estados Unidos.

Segundo Gerace (2015), nesse período foi criado o Código Hays, composto por um conjunto de normas aplicadas pela Associação de Produtores e Distribuidores de Filmes da América (MPAA) entre 1930 e 1968 aos filmes, com o intuito de censurar qualquer conteúdo considerado profano, obsceno, homoafetivo, que abordasse o tema do uso de drogas ou relacionamento inter-racial. Essa lei severa era uma forma de controle dentro dos estúdios e causou prejuízos à boa parte das produções *mainstream*, já que

[...] cenas de conteúdo – beijos, abraços, afetos demasiados, cenas de cama – e imagens com impacto visual foram proibidas. Esse controle também atuou na distribuição dos filmes estrangeiros que chegavam aos Estados Unidos, prendendo-os nos serviços alfandegários ou mutilando cenas indevidas. O sexo assumiu então a forma perversa do tabu no cinema diante da hipótese repressiva (Gerace, 2015, p. 81).

Contudo, mesmo em meio a essa onda de censura, foram produzidos alguns filmes com teor erótico. Em 1940, filmes conhecidos como *exploitation* (exploração) eram produzidos legalmente, sendo suas exibições limitadas a algumas salas de cinema, devido a nudez exacerbada em relação aos outros filmes. Porém, diante do interesse do público, os produtores obtiveram um grande faturamento.

Já em 1950, surgiram os *nudies* (nudez), filmes com ausência de teor erótico, mas que cumpriam as exigências das autoridades sem mostrar a nudez frontal e celebrando o estilo de vida dos praticantes de nudismo (Abreu, 2012). Russ Meyer, diretor da época, introduziu um recurso que seria usado em filmes pornôns *mainstream*: o olhar malicioso entre os personagens. *The Immoral Mrs. Teas* (1959) trouxe um diferencial que mudou a visão da nudez nos filmes eróticos e recebeu o reconhecimento em cinemas populares, como pontua Ramos (2015).

Ainda segundo o referido autor, no período entre 1959 a 1964 começaram a ser produzidos os *beavers*, filmes curtos e considerados ilegais que eram exibidos em clubes masculinos. Eles eram caracterizados por mostrar mulheres nuas em posições comprometedoras, sendo um grande sucesso entre os homens. Em contraponto, foram criados os *action beaver*, um subgênero, que geralmente envolvia a representação sexual de um casal lésbico, mas sem penetração (dedos ou língua). Esses filmes foram exibidos de forma pública e legal, mas com pendências judiciais e carregavam a identificação de “não recomendados” pelos cinemas. Assim, as consequentes alterações legislativas proibiam apenas cenas que expunham o órgão genital masculino ereto e a penetração (Abreu, 2012).

Nos anos de 1960, filmes adultos suecos começaram a ganhar espaço, como, por exemplo, o longa *I am curious-yellow* (Vilgot Sjoman, 1968), que chegou a ser exibido sem cortes e em grandes cinemas, criando um novo padrão de filmes eróticos. A partir daí, produções documentais estadunidenses foram realizadas para retratar a indústria pornográfica sueca e continham cenas de nudez explícita, atividades lésbicas, entre outros aspectos que até então eram proibidos (Abreu, 2012). Dessa forma, “a rápida transição para o explicitamente pornográfico foi efetuada por filmes que se situavam na fronteira do documental “sério”, oscilando entre a descrição do modo de ser sexual e o ‘sexo pelo sexo”, enfatiza Abreu (2015, p. 77).

Um processo social que teve grande influência nas produções cinematográficas foi a contracultura ocorrida nos anos 1960, na qual discussões em torno da liberdade sexual eram levantadas e, conseqüentemente, a sexualidade representada em obras audiovisuais foi amplamente discutida social e politicamente (Gerace, 2015). O período de produções posterior ao fim do código de Hays e o início da liberação sexual feminina ficou conhecido como “Era de ouro do Pornô”, entre os anos 1970 e 1980, no qual diversos filmes pornográficos atingiram grande bilheteria, arrecadando milhões de dólares para a indústria e conquistando uma parte dos espectadores que sempre condenou filmes desse gênero (Ramos, 2015).

Exemplo disso foi *Garganta Profunda* (*Deep Throat*, Gerard Damiano, 1972) (Figura 1), lançado em 1972, o primeiro filme pornográfico que fez sucesso para além dos cinemas adulto e que narra a história de uma mulher que não conseguia ter orgasmo e, ao fazer uma consulta médica, descobre que tem o clitóris na garganta.

Figura 1 - Cartaz e cena do filme *Garganta Profunda*



Fonte: Site Medium.

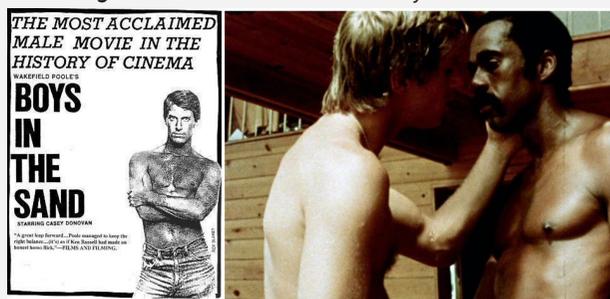
Segundo Pinheiro (2013), com orçamento de produção de apenas 22 mil dólares, esse longa-metragem teve um lucro de bilheteria superior a 600 milhões de dólares e se tornou um marco para a indústria, fazendo com que o universo da pornografia voltasse à moda.¹⁹

¹⁹ Os impactos causados por esse filme na sociedade conservadora da época, as tentativas de censura que lhe foram impostas e a aprovação do público são abordados no documentário *Por dentro da Garganta Profunda* (*Inside Deep Throat*, Fenton Bailey e Randy Barbato, EUA, 2005).

Garganta profunda foi um marco tanto para o cinema pornográfico como para o *mainstream*. [...] Em cartaz por meses consecutivos, o filme faturou milhões e potencializou uma nova tendência no cinema pornográfico *hard-core*²⁰, à de dramatizar, o mínimo que fosse, à cena pornográfica [...] Além disso, o longa estabelece alguns clichês utilizados ainda hoje, conforme localizou Leite Jr.: a constância do *money shot* (ejaculação para a câmera); o sexo oral como premissa básica [...]; a presença de pelo menos uma cena de lesbianismo; a circuncisão na maioria dos homens, e a inserção do *star system* dentro da indústria pornográfica, que projetou nomes como Linda Lovelace, Marilyn Chambers, Cicciolina, John Holmes, Rocco Siffredi, Georgina Spelvin, John Stagliano etc (Gerace, 2015, p. 186).

Outro filme representativo desse período dos anos 1970-1980 é *Boys in the sand*, de Wakefield Poole (1971)²¹ (Figura 2). Trata-se de um pornô gay com cenas explícitas de felação e ejaculação masculina, que, apesar do baixo investimento para sua produção, foi o primeiro com um retorno considerável. Tal filme teve o mesmo reconhecimento no mundo gay que *Garganta Profunda* junto ao público heterossexual e foi essencial para quebrar barreiras e revolucionar a indústria, frisa Linda Williams (2008 *apud* Ramos, 2015, p. 82).

Figura 2 - Cartaz e cena do filme *Boys in the sand*



Fonte: Site *The Rialto Report*.

O fim da década de 1980 foi marcado pela repressão à pornografia, considerada um problema de saúde pública pelo governo Reagan, que em suas ações de combate à

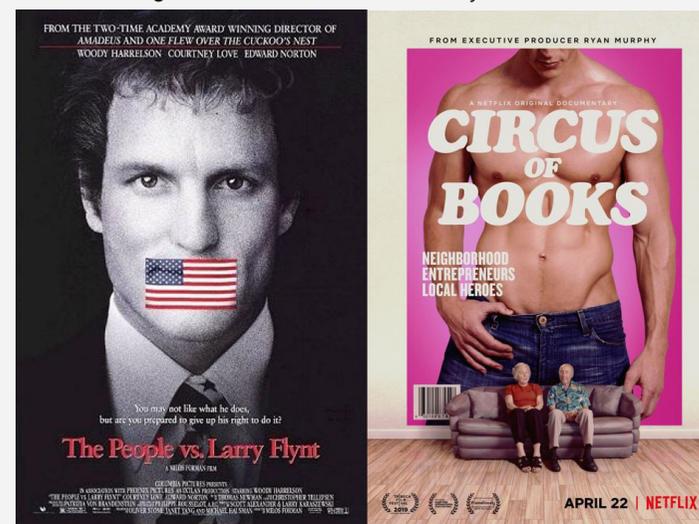
20 Hardcore e softcore são subgêneros do cinema pornô. Hardcore são filmes que se distanciam do romance e que se aproximam das fantasias sexuais. Livres de julgamentos morais e sociais, baseando-se simplesmente na parte física do ato sexual. O softcore seria o oposto, as práticas sexuais consideradas "comuns", sem fetiches e consideradas encenações (Kämpf, 2008).

21 A história de vida e a obra deste cineasta pioneiro do cinema pornô gay foi tema do documentário *Eu Sempre Disse Sim – As Muitas Vidas de Wakefield Poole* (Jim Tushinski, EUA, 2014).

epidemia da AIDS promove uma caça às minorias sexuais, conforme salienta Larissa Duarte (2013). O presidente travou uma guerra contra comportamentos sexuais considerados anormais (conforme já mencionado a partir de Gayle Rubin) e a pornografia era vista como um estímulo a esses comportamentos, conseqüentemente um agravante da epidemia. Por tais razões, o sexo foi encarado como um risco a saúde e tal governo investiu em educação sexual e passou a defender a abstinência como a forma mais eficaz de proteção.

Essa política conservadora e repressiva vigente nos Estados Unidos em tal período é também tema do filme *O povo contra Larry Flint* (Milos Forman, 1996), uma cinebiografia que aborda a vida de Larry Flynt, criador e editor da revista pornográfica *Hustler*. Ele enfrentou ataques de religiosos e vários processos judiciais para que parasse de veicular imagens consideradas pornográficas, segundo os valores morais da sociedade, mas mesmo assim não deixou de publicar a revista. Outra obra audiovisual que traz registros desse momento histórico é o documentário *Atrás da Estante* (*Circus of Books*, de Rachel Mason, 2019) sobre Barry Mason e Karen Mason, proprietários de uma livraria e locadora de vídeo especializada em pornografia homossexual.

Figura 3 - Cartaz e cena do filme *Boys in the sand*



Fonte: Sites Filmow e IMDb.

Com o desenvolvimento de novas tecnologias, a indústria pornográfica passou por diversas mudanças. A primeira foi com a chegada da fita VHS, que significou a possibilidade de ter esses conteúdos no conforto e no sigilo de casa, algo muito mais atrativo do que marcar presença em cinemas públicos. A segunda foi o advento da internet, que possibilitou a disseminação em massa dos mais diversos tipos de pornografia, mas também impactou a indústria cinematográfica, causando a substituição das grandes produções fílmicas por vídeos curtos e caseiros, e assim também a reinvenção das obras produzidas por grandes produtoras. O surgimento dos sites pornográficos deu maior facilidade de acesso aos mais diferentes tipos de vídeos, influenciando os consumidores desse gênero audiovisual a mudarem suas preferências (Pinheiro, 2013).

Essa ampliação de mercado gerou algumas consequências, como o aumento de produtores, já que a maioria dos vídeos amadores é de baixo custo; além da redução das remunerações dos elencos participantes e a exploração de diferentes fetiches para atingir o máximo de consumidores (Borges; De Tilio, 2018), aspectos que indicaram um possível declínio da tradicional indústria cinematográfica pornô.

Tal conjunto diverso de transformações, assim como o cotidiano de produção dos conteúdos (filmes e vídeos) pornográficos, os grandes astros e as estrelas, suas vidas fora das telas ou depois do fim da carreira, os bastidores, as lógicas de produção, as relações de trabalho e as formas de distribuição são temas que foram abordados em vários documentários produzidos nos últimos anos, conforme será apresentado a seguir.

Levantamento de produções documentais sobre pornografia (2008-2018)

A partir de um levantamento prévio feito em sites que são base de dados sobre filmes, especialmente o IMDb e matérias jornalísticas, foi possível identificar doze documentários no período de 2008-2018, de diferentes nacionalidades que abordam o cinema/audiovisual pornô e são classificados em cinco eixos temáticos principais (Tabela 1).

Tabela 1 - Documentários sobre pornografia (2008-2018)

Eixos temáticos	Documentários
Atores e atrizes pornô (vida e carreira)	After Porn Ends 3 (Brittany Andrews, EUA, 2018) After Porn Ends 2 (Bryce Wagoner, EUA, 2017) After Porn Ends (Brittany Andrews, Bryce Wagoner, EUA, 2012) Public Sex, Private Lives (Simone Jude, EUA, 2015)
Estrelas femininas	Aroused (Deborah Anderson, EUA, 2013)
Astros masculinos	Once Upon a Porn (John B. Root, Canadá, 2013) Rocco (Alban Teurlai, Thierry Demaizière, França, 2016)
Pornografia amadora	Hot girls wanted (Jill Bauer, Ronna Gradus, EUA, 2015)
A indústria e as dinâmicas de trabalho	Pornocratie: Les nouvelles multinationales du sexe (Ovidie, França, 2013) Naked (Nicole Nielsen Horanyi, Dinamarca, 2014) 9 to 5: Days in Porn (Jens Hoffmann, EUA, 2008) Kink (Christina Voros EUA, 2013)

Fonte: Elaborada pelos autores, com dados do site IMDb.

No eixo temático “Atores e atrizes pornôs (vida e carreira)” tem-se a trilogia *Depois que o pornô acaba* (*After Porn Ends*, Brittany Andrews, Bryce Wagoner, EUA, 2012) (Figura 4), *After Porn Ends 2* (Bryce Wagoner, EUA, 2017) e *After Porn Ends 3* (Brittany Andrews, EUA, 2018), que de maneira geral apresenta as trajetórias de homens e mulheres que eram – até o momento da gravação – atores e atrizes pornôs. O primeiro filme, dirigido por Brittany Andrews (ex-atriz pornô) e Bryce Wagoner (diretor, produtor e ator), entrevista ex-profissionais da indústria pornográfica, que revelam experiências em suas vidas pessoais, questionando o sucesso e a vida fora das telas. Também são mencionadas as dificuldades de se construir uma carreira e a relação com os fãs. Nesse ponto, o documentário apresenta um olhar até otimista em contraponto aos problemas expostos (Pereira, 2012).

Já *After Porn Ends 2* centra-se nas histórias de atores e atrizes que já encerraram suas carreiras no ramo, pontuando os desafios de seguir suas vidas sem que fossem

marcadas pelo passado. Das várias entrevistadas, vale mencionar Venus Lux, uma mulher transgênero que defende seu lugar na indústria, conforme sublinha Cobb (2017). Em comum com as duas primeiras, a terceira produção dessa trilogia também é composta por entrevistas com artistas que fizeram sucesso nos anos de 1980 e 1990 e falam sobre suas vivências; e mostrando diferentes perspectivas, o filme aborda como as desigualdades de gênero influenciam a vida dos profissionais (Graham, 2018). Embora com visões diferenciadas, esses três documentários descortinam as questões de gênero tanto dentro das produções quanto fora delas. Acerca das escolhas narrativas e estéticas, têm em comum a predominância de entrevistas e uso de imagens de arquivo.

Figura 4 - Foto das entrevistas e imagens de arquivo de Houston e Randy West e cartaz do filme *After Porn Ends*



Fonte: Site Kinorium <https://en.kinorium.com/753771/gallery/>.

Ainda nesse eixo temático, tem-se *Public Sex, Private Lives* (Simone Jude, EUA, 2015), no qual, por meio de entrevistas, permeadas por imagens de filmes pornô e seus bastidores, a diretora evidencia a visão dos produtores de filmes pornográficos e de atrizes que gostam de seu trabalho, nos oferecendo assim uma visão diferenciada, para além dos estereótipos associados à pornografia. Ao mostrar como alguns integrantes dessa indústria são vistos, tal produção traz à tona pressões e estigmas exercidos pela sociedade, como, por exemplo, um dos produtores que está sendo julgado pelo Departamento de Justiça por obscenidade ou uma atriz que decide ser mãe solo e, por continuar trabalhando nesse ramo, corre o risco de perder o filho para o Serviço de Proteção à Criança (Loden, 2015).

Tais produções podem ser classificadas no modo de documentário expositivo definido por Bill Nichols (2001), pois utilizam de entrevistas em primeira pessoa no intuito de transmitir um discurso mais pessoal. Além disso, tais falas e depoimentos são articulados com imagens de arquivo como uma estratégia de legitimação de determinados pontos de vista. Em *After Porn Ends 3* também há referências do modo observativo, que consiste em focar na contemplação do real, registrando o momento e acompanhando situações fora do controle do cineasta.

A única produção do eixo “Estrelas femininas” é o documentário e livro de fotos *Aroused* (2013), dirigido pela fotógrafa Deborah Anderson, que reúne histórias de dezesseis atrizes pornô que são famosas e bem-sucedidas nos Estados Unidos. A construção narrativa estrutura-se em um ensaio fotográfico, no qual tais jovens estão vestindo apenas um par de tênis Jimmy Choo neon; e o uso de uma estética preto e branco para destacar as atrizes em seu momento de glamour, ora em um passeio de limousine, ora performando sensualidade para as lentes da diretora, como mostrado no trailer, podem ser indícios de uma alusão às estrelas de cinema, em especial, do cinema noir.

Figura 5 - Still do filme *Aroused* (Deborah Anderson, 2013)



Fonte: Site Listal <https://listal.com/viewimage/12082393>.

Com elementos dos modos participativo e performático (Nichols, 2001), tal documentário buscou ressaltar aspectos subjetivos das mulheres representadas, oferecendo a quem assiste um registro mais sensível desse universo, já que as entrevistadas falam sobre seus sonhos, carreiras e a relação com o trabalho, enfatiza Herrington (2013). Logo, é evidenciada a relação de proximidade da cineasta com as

atrizes. “Elas escolheram fazer um trabalho que eu pessoalmente não gostaria de fazer, mas o fato de elas fazerem mostra como pensam no trabalho como um negócio. São mulheres poderosas, há algo a ser dito sobre isso”, afirma a diretora Deborah Anderson, que buscou destacar como tais atrizes entendem a natureza do mercado do sexo (Herrington, 2013, s/p).

Esse destaque à emancipação da sexualidade feminina nos possibilita articular tal produção com o documentário *The naked feminist*, de Louisa Achille. Lançado em 2004, ele evidencia as vozes das feministas pró-sexo estadunidenses que trabalham na indústria pornográfica. Elas discutem como a pornografia pode ser uma ferramenta de empoderamento feminino e o filme celebra essa possibilidade, conforme aponta Leydon (2004).

Tal longa expõe a visão de mulheres que consideram a pornografia uma forma de conhecerem seus corpos, assim como uma forma única de poder. Em uma entrevista, a diretora enfatiza alguns aspectos que considerou importantes para a realização do filme, como a necessidade de dar espaço para que outras mulheres envolvidas com a pornografia pudessem falar abertamente suas opiniões pessoais e também o desejo de quebrar tabus sobre pornografia (Nathan-Garner, 2004).

Em contraponto, Smaill (2009, s/p) tensiona os limites da representação documental do desejo feminino (heterossexual) ou da mulher como sujeito desejante, visto que, assim como a pornografia, o desejo narrativo predominante em documentários sobre o tema também ancora-se no prazer de conhecer, de desvendar o Outro.

No eixo “Astros masculinos”, há os filmes *Once Upon a Porn* (John B. Root, Canadá, 2013) e *Rocco* (Alban Teurlai, Thierry Demaizière, França, 2016). No primeiro, John B. Root, astro do cinema pornô francês, apresenta a realização de seu último filme com o intuito de mostrar os bastidores e as relações dentro do set de filmagem de um filme pornô.

Também *Rocco*, produção da Netflix, expõe momentos significativos da trajetória de Rocco Siffredi, um famoso ator pornô italiano, que decide se aposentar após dirigir seu último filme. Vemos no documentário como o ator, que também é diretor e produtor se relaciona com seu trabalho e com as pessoas desse ramo, no qual se tornou mundialmente famoso, especialmente pelo tamanho do seu pênis. Com um tom

poético, são destacadas falas sinceras do ator acerca de seu vício por sexo (Koch, 2016), colocando-o em alguns momentos como vítima da sua condição física.

Figura 6 - Still do filme *Rocco* (Alban Teurlai, Thierry Demaizière, 2016)



Fonte: Site Adoro Cinema.

Além disso, é explicitada sua relação com a esposa (ex-maquidadora na área) e os dois filhos, com os quais Rocco se mostra um pai presente e anseia por uma vida comum, um dos motivos que ele usa para justificar o fim da carreira (Menezes, 2017). São evidenciados mitos e verdades do pornô *hardcore* de Rocco Siffredi; e também as assimetrias de gênero que, semelhante ao contexto social, se mantêm dentro da pornografia, especialmente quando se compara a situação do astro com a de atrizes que foram famosas (Bautista, 2019).

Pode-se considerar que os dois filmes partem de uma predominante visão masculina e heterossexual; destacam uma trajetória de uma determinada pessoa e nos quais prevalece o modo observativo, já que a todo momento estamos acompanhando o ator em seu cotidiano, em situações “reais”. É possível identificar ainda elementos do modo poético, com a criação de sensações imagéticas e a ênfase na voz documental por meio de imagens subjetivas, como, por exemplo, quando Rocco revela seus sentimentos,

se interpela diante do espelho; e também o modo expositivo que está no filme como um todo, ao trazer informações sobre a indústria e os/as profissionais de forma direta (Nichols, 2001).

O único documentário do eixo “Pornografia amadora” é *Hot girls wanted* (Jill Bauer, Ronna Gradus, EUA, 2015), também um lançamento da Netflix e que apresenta esse negócio lucrativo, os critérios para a sedução de garotas até as dificuldades enfrentadas por elas durante a carreira e após seu término.

O filme pode ser classificado nos modos expositivo e observativo, já que sua construção narrativa oferece uma espécie de introdução ao mercado pornográfico contemporâneo, com letreiros informativos sobre a influência da internet na pornografia amadora e também com uma jornada, na qual acompanha diferentes jovens (ingressantes ou veteranas) com suas expectativas, frustrações e vivências nos sets de filmagem, nas relações entre si e com familiares. Logo, pode-se considerar que a produção encoraja quem assiste a refletir sobre o que acontece atrás das câmeras e muitas vezes se distancia do glamour e do prazer mostrados nos filmes.

Figura 7 - Still de *Hot girls wanted* (Jill Bauer, Ronna Gradus, EUA, 2015)



Fonte: Site IMDb.

“A indústria e as dinâmicas de trabalho” é o último eixo temático, no qual se inserem quatro documentários. O primeiro é *Pornocratie: Les nouvelles multinationales du sexe*

(*Pornocracy: The New Sex Multinationals*, França, 2013), que foi dirigido pela feminista e diretora de filmes adultos, Ovidie; e investiga as mudanças na tradicional indústria pornográfica, especialmente com a produção de clipes amadores por uma multinacional. É abordado como a internet prejudicou os produtores, ao mesmo tempo que possibilitou o aumento de consumidores; e também tornou ainda mais precárias as condições de trabalho, especialmente das atrizes.

Tal documentário apresenta um panorama histórico do mercado pornográfico dos últimos vinte anos até a nova era da internet. A diretora investiga o mercado dos sites que distribuem a pornografia atual e como os realizadores se adequaram a essa nova ferramenta (Staff, 2017). Além disso, ela alia a busca por desvendar alguns mistérios dos sites pornográficos, com a abordagem de assuntos sensíveis como a exploração de garotas e o *boom* das *live cams* (um tipo de pornografia criado a partir do advento da internet e do declínio das produções fílmicas, que ficou famosa por dar mais autonomia às pessoas que querem trabalhar com pornô).

A segunda produção desse eixo é *O dia-a-dia do Pornô (9 to 5: Days in Porn)*, EUA, Jens Hoffmann, 2008) acerca do cotidiano de diretores, produtores, atrizes e atores; e o que o pornô lhes propiciou e ainda propicia. É abordado também o ingresso de atrizes que estão investindo no sonho de serem estrelas pornô e demonstram entusiasmo com esse trabalho. Com vários momentos intrigantes, o documentário também faz um contraponto com o depoimento da ex-atriz Sharon Mitchell, que relata experiências incômodas em sua antiga profissão (Pessanha, 2008).

Vale mencionar ainda o documentário *Naked* (Nicole Nielsen Horanyi, Dinamarca, 2014), no qual a atriz pornô dinamarquesa Denise K., de 25 anos, que estava afastada da carreira de atriz pornô há três anos, viaja de volta para Los Angeles com a intenção de impulsionar sua carreira. Denise, que gerencia um site de webcam, é a moradora mais velha da casa do agente, onde passa os dias na companhia de outras 10 pessoas durante as filmagens. A casa, que fica no meio de um bairro residencial, também é o centro de transmissão ao vivo, onde os clientes podem entrar em contato com as modelos pela internet (IMDb, s/d).

O último filme desse eixo temático é *Kink* (Christina Voros, EUA, 2013), que concentra-

se em um ramo específico, as práticas de BDSM (Bondage, Disciplina, Dominação, Submissão, Sadismo e Masoquismo) e refere-se a relações sexuais baseadas no prazer da dor. A proposta da diretora é falar sobre fetiches e os desejos sexuais dentro dos limites da pornografia, instigando a reflexão sobre como os atores e a equipe lidam com esse trabalho e se isso afeta suas vidas pessoais. Logo, se encaixa mais no modo expositivo, pois o filme cumpre a função de expor informações específicas sobre esse nicho, dando uma visão mais ampla a quem assiste (Nichols, 2001). São entrevistadas diversas pessoas, desde modelos até diretores, e fica evidente a naturalidade com que falam sobre o assunto, o que contribui para mostrar que BDSM é apenas mais uma prática sexual (Staff, 2013).

Figura 7 - Still de Kink (Christina Voros, 2013)



Fonte: Site Adoro Cinema.

Em linhas gerais, os filmes acima identificados apresentam algumas semelhanças quando se trata das carreiras das mulheres no ramo, mas se distanciam quando o assunto são as particularidades da indústria e os discursos pessoais de cada entrevistado. Desse modo, as diferentes abordagens sobre o mercado pornográfico possibilitam compreender as representações desse universo que ainda é muito estigmatizado.

Nichols (2001, p. 17) ressalta a relevância dos documentários, “porque [eles] abordam o mundo em que vivemos e não um mundo imaginado pelo cineasta”. Para tal autor, a

definição de documentário é relativa e comparativa, uma vez que o gênero documentário pode ser definido como o contrário de ficção. Logo, se destaca por ser uma representação da realidade e não uma cópia dela, tendo como objetivo apresentar um determinado tema, aproximando-se ao máximo possível da veracidade dos fatos, sempre apontando questionamentos e procedendo de um determinado ponto de vista (Nichols, 2001).

Dessa forma, os documentários que têm a pornografia como tema buscam expor e dialogar com questões que ainda são tabu na sociedade. Assim, também oferece diferenciados pontos de vista sobre a indústria pornográfica, seus bastidores, suas práticas e representações. No entanto, embora tais produções se situem em um contexto no qual há maior visibilidade do discurso sexual é necessário atentar-se para o fato de que “a sociedade aceita uma narrativa de subjetividade feminina que afirma o desejo sexual e autonomia, embora muitas vezes sem a reconhecer hierarquias sexuais de gênero” (Smaill, 2009, s/p)

A partir de tal compreensão, a autora discute como as subjetividades femininas são representadas no documentário; e salienta que a pornografia pode informar/educar, mas também alimentar o prazer visual de quem assiste ao apenas mostrar narrativas pautadas no sexo e nos corpos erotizados.

Considerações finais

O objetivo deste artigo foi apresentar um breve levantamento de produções documentais lançadas de 2008 a 2018, que têm a pornografia como temática. Essa pesquisa documental é precedida de uma discussão sobre as noções de erótico e obsceno, que possibilitam compreender como historicamente as normas sociais buscam controlar os corpos, os desejos e as práticas sexuais, determinando as fronteiras entre o aceitável e o desviante.

No cinema, esse controle se efetiva nos anos de 1930 com o Código Hays, nos Estados Unidos, que proibia cenas de sexo e de relacionamentos inter-raciais e impôs severa censura aos filmes. Somente no fim dos anos de 1960, com a contracultura é que esse código é extinto e nas décadas seguintes tem-se a época de ouro do pornô, com o

lançamento de clássicos como *Garganta Profunda* e *Boys in the sand*. Entretanto, sobre o pretexto de combate à epidemia de AIDS nos anos de 1980, nos Estados Unidos, novamente a pornografia e grupos de minorias sexuais são alvo da política repressiva e conservadora do presidente Ronald Reagan, como abordado no filme *O povo contra Larry Flint*.

As novas tecnologias e o advento da internet causaram transformações na indústria pornográfica, que são abordadas em documentários sobre a vida e a carreira de atrizes e atores pornô, a biografia de estrelas femininas e astros masculinos, o surgimento da pornografia amadora e as novas dinâmicas de trabalho nessa nova indústria pornô.

Embora seja predominante o uso de entrevistas e uso de material de arquivo, foi possível observar uma diversidade de propostas estéticas e pontos de vista sobre o universo da pornografia, como por exemplo o *Aroused* (2013), cuja narrativa estruturou-se em um ensaio fotográfico, que ao usar uma estética preto e branco e possibilitar às atrizes pornô performarem poses das divas, rememora o glamour do cinema noir. Também vale destacar *Rocco* (2016), que, embora seja sobre o famoso ator pornô italiano Rocco Siffredi, tem como foco da narrativa é sobre o homem por trás do ícone, restituindo-lhe subjetividade.

Portanto, ao contrário da ficção, o documentário pode ser um espaço de discussão sobre a pornografia, não apenas no sentido de dar visibilidade, pois o prazer visual muitas vezes reproduz as mesmas hierarquias que existem nas relações sociais, mas com o intuito de problematizar as convenções sociais que regem nossa sexualidade, as representações audiovisuais e também os nossos modos de ver.

Referências

ABREU, Nuno César. **O olhar pornô**: as representações do obsceno no cinema e no vídeo. 2. ed. São Paulo: Alameda, 2012.

BAUTISTA, Jimena. **Rocco – “egotrip” do “ganhão italiano”**. Medium, 2019. Disponível em: <https://medium.com/@jimenabautista/rocco-a-egotrip-do-ganh%C3%A3o-italiano-b4952792cdc3>. Acesso em: 15 out. 2020.

BORGES, Melissa Toledo; DE TILIO, Rafael. Consumo de pornografia midiática e masculinidade. **Revista Periódicus**, v. 1, n. 10, p. 427-445, 2018.

COBB, Kayla. “After Porn Ends 2” Focuses on what Happens to porn stars when the cameras stop rolling”. **Decider**, 2017. Disponível em: <https://decider.com/2017/05/31/netflix-after-porn-ends-2-review/>. Acesso em: 14 out. 2020.

DOHERTY, Tom. **Cinéaste** 30, n. 3, p. 61-63, 2005. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/41689879>. Acesso em: 14 out. 2020.

DUARTE, Larissa Costa. O pornogate de Ronald Reagan: pornografia, minorias e políticas sexuais. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL FAZENDO GÊNERO 10, 2013, Florianópolis. **Anais Eletrônicos [...]**. Florianópolis, UFSC, 2013. Disponível em: http://www.fg2013.www2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/20/1385063217_ARQUIVO_LarissaCostaDuarte.pdf. Acesso em: 18 nov. 2020.

GERACE, Rodrigo. **Cinema explícito**: representações cinematográficas do sexo. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 2015.

GRAHAM, Mark. “After Porn Ends 3” on Netflix Comes Just in time for new year ‘s eve. **Decider**, 2018. Disponível em: <https://decider.com/2018/12/31/after-porn-ends-3-on-netflix/>. Acesso em: 14 out. 2020.

HERRINGTON, Nicole. Sex Stars as People, With Dreams and Worries. **The New York Times**. 2013. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2013/05/03/movies/aroused-a-documentary-by-deborah-anderson.html>. Acesso em: 14 out. 2020.

KAMPF, Raquel. **Para uma estética na pornografia**. 2008. Dissertação (Mestrado em Ciências da Linguagem) - Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem, Universidade do Sul de Santa Catarina, Palhoça, 2008.

KOCH, Tommaso. Rocco Siffredi: “dependia do sexo. Conduzia minha vida”. **El país**, 2016. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2016/09/06/cultura/1473177661_126166.html. Acesso em: 15 out. 2020.

LEYDON, Joe. The Naked Feminist. **Variety**, 2004. Disponível em: <https://variety.com/2004/film/reviews/the-naked-feminist-1200533730/>. Acesso em: 15 out. 2020.

LODEN, Frako. SF DocFest Moves From Fall to Summer. **Documentary**, 2015. Disponível em: <https://www.documentary.org/online-feature/sf-docfest-moves-fall-summer>. Acesso em: 15 out. 2020.

LOURO, Guacira Lopes. Pedagogias da sexualidade. In: _____. **O corpo educado**: pedagogias da sexualidade. Belo Horizonte: Autêntica, 2018. p. 7-34.

MENEZES, Cynara. A vida assumidamente falocêntrica de Rocco Siffredi. **Socialista Morena**, 2017. Disponível em: <https://www.socialistamorena.com.br/vida-assumidamente-falocentrica-de-rocco-siffredi/>. Acesso em: 15 out. 2020.

NATHAN-GARNER, Laura. **Naked Feminists**: A conversation with director Louisa Achille. In *The Fray*, 2004. Disponível em: <https://inthe fray.org/2004/12/louisa-achille-on-the-naked-feminist/>. Acesso em: 15 out. 2020.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. 4. ed. Campinas: Papirus, 2001.

PEREIRA, Felipe. [Crítica] Depois que o pornô acaba. **Vortex cultural**. Disponível em: <https://www.vortexcultural.com.br/cinema/critica-depois-que-o-porno-acaba/>. Acesso em: 14 out. 2020.

PESSANHA, Luciana. O dia a dia pornô. **Glamurama**, 2008. Disponível em: <https://glamurama.uol.com.br/o-dia-a-dia-do-porno-12755/>. Acesso em: 15 out. 2020.

PINHEIRO, Lucas Pascual. **Coito interrompido**: transformações na indústria de filmes pornográficos. 2013. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) - Departamento de Jornalismo. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2013.

RAMOS, Maria Eduarda. **Pornografia, resistências e feminismos**: estratégias políticas feministas de produções audiovisuais pornográficas. 2015. Tese (Doutorado em Ciências Humanas) - Programa de Pós-Graduação em Ciências Humanas, Universidade de Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

RUBIN, Gayle. **Pensando o Sexo**: Notas para uma Teoria Radical das Políticas da Sexualidade, 2012. Tradução de Felipe Bruno Martins Fernandes; Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/1582>. Acesso em: 17 mar. 2021.

SANTANA, Léa Menezes de; RUBIM, Lindinalva da Silva. FEMINISMO E PORNOGRAFIA, DISTANCIAMENTOS E APROXIMAÇÕES POSSÍVEIS. In: **Anais eletrônicos**. 17º Encontro Nacional da Rede Feminista Norte e Nordeste de Estudos e Pesquisa sobre a Mulher e Relações de Gênero. 2012.

SMAILL, Belinda. Documentary investigations and the female porn star. *Jump Cut: A review of Contemporary Media* **Jump Cut**. No 51, 2009.

STAFF, Thr. Kink: Sundance Review. **The Hollywood Reporter**, 2013. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/review/james-franco-produced-kink-sundance-414657>. Acesso em: 14 out. 2020.



PARTE II

PRODUÇÃO TRANSMÍDIA

A IMPORTÂNCIA DOS RUÍDOS SONOROS EM PODCASTS: NERDCAST E EPISÓDIOS DE RPG²²

Mikaela Esber Pasa²³

Thais Rodrigues Oliveira²⁴

Introdução

Segundo a PodPesquisa 2019, o Nerdcast é um dos podcasts mais escutados no Brasil. O episódio O grande assalto foi ao ar em dezembro de 2013 pelo Nerdcast²⁵ e sua história conta como um grupo de mercenários, dos mais variados seres, acabam se reunindo para assaltar uma grande empresa, tendo como ambientação o universo *cyberpunk*.

O termo *cyberpunk* vem da junção da cibernética e punk, que revela uma visão da sociedade controlada por tecnologias da informação em um ambiente de destruição da população. Um filme que pode ser citado como exemplo do uso do universo *cyberpunk* é o Blade Runner (1982).

No podcast, como a história se passa dentro desse subgênero, a construção sonora conta com a utilização de vários ruídos, que nos contextualizam o espaço em que está acontecendo as ações do RPG, e também nos ajudam a identificar certos personagens, por meio de sons de veículos futuristas, máquinas, robôs, explosões, entre vários outros. Tais sons fazem com que o público tenha uma experiência de imersão, mas, ao mesmo tempo, dá uma liberdade criativa para o ouvinte imaginar além do que se está escutando.

22 Este artigo é um recorte do texto da monografia realizado por Mikaela Pasa, orientado por Thais Oliveira, que foi produto final entregue na conclusão do Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás.

23 Egressa do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG). Atualmente é assessora de projetos sonoros do CriaLab|UEG. E-mail: mikaela030101@gmail.com

24 Orientadora do trabalho. Docente efetiva do curso de Cinema e Audiovisual da UEG. Pós-doutora em comunicação pela UFPE. Doutora em Performances culturais pela UFG. Mestre em Arte e cultura visual pela UFG. E-mail: thais.oliveira@ueg.br

25 Da empresa Jovem Nerd, os criadores Alexandre Ottoni e Deive Pazos.

Personagens são elementos vivos que mudam constantemente, eles se transformam, entram em cena, desaparecem, ressurgir, variar a intensidade de sua presença, adquirir diferentes graus de importância, as relações entre eles se multiplicam, etc. E todas essas circunstâncias precisam ser perfeitamente refletidas através da narração de som. E nem sempre é fácil (Soengas, 2005, p. 106).

O som pode ajudar a dar credibilidade para qualquer narrativa audiovisual ou fonográfica. No cinema, por exemplo, “o espectador não se preocupa se reproduz o som que faz na realidade o mesmo tipo de situação ou de causa, mas se representa (ou seja, traduz, exprime) as sensações associadas a essa causa” (Chion, 2011, p. 89). Para que isso aconteça, os sons utilizados têm que aproximar o ouvinte de uma realidade compartilhada no/do cotidiano, ou por uma realidade imaginada, criada para determinados gêneros narrativos, como a ficção científica, proporcionando “um realismo não inteiramente real” (Chion, 2011).

O objetivo deste artigo é o de mostrar a importância dos ruídos sonoros por meio da análise do episódio RPG *Cyberpunk 1 O Grande Assalto* (Nerdcast, 2013). Ao todo a aventura se passa em três episódios, sendo que o primeiro é o que será analisado neste trabalho, justamente por focar mais na introdução tanto da história, quanto na do universo em que ela se passa.

O som “é o elo comunicante do mundo material com o mundo espiritual e invisível” (Wisnik, 1989, p. 28). O som utilizado no primeiro episódio trabalha diretamente com o imaginário do ouvinte, já que o único auxílio imagético físico que temos é o pôster do episódio. Acreditamos que essa imersão é proporcionada a partir da criação de paisagens sonoras específicas do gênero *cyberpunk*. O seu valor de uso mágico reside exatamente nisto: “os sons organizados nos informam sobre a estrutura oculta da matéria no que ela tem de animado” (Wisnik, 1989, p. 28).

Podcast – histórias com som

É natural do ser humano contar histórias. Durante séculos a humanidade vem desenvolvendo diferentes ferramentas para contar histórias. Por muito tempo, a escrita

era o principal meio de divulgar informações para um grande número de pessoas em um tempo relativamente parecido: “o registro escrito, em caráter de produção sistemática e de grande escala, vai promover modificações na comunicação entre os sujeitos cuja situação de contexto sócio histórico passa a exigir competências na dimensão do saber ler e escrever (Gomes; Rodrigues, 2016, p. 10). As narrativas orais também foram e são outra forma de manter a tradição e de contar histórias das mais diversas.

A tradição oral constitui-se numa forma de preservação da história através da fala, considerada a maneira mais presente de transmitir conhecimento antes da escrita, destacando-se os contadores de história, menestréis, jograis, trovadores, segréis, romanceros, cancioneros, bardos, mimos e histriões como personagens fundamentais no processo da comunicação e divulgação dos conhecimentos. Os chamados contadores de histórias usavam a memória e a linguagem falada, além do alaúde, com o objetivo de formar leitores-ouvintes e fixar em suas culturas o valor da literatura oral, transmitida pelas gerações sucessivas (Gomes; Rodrigues, 2016, p. 9).

No artigo *Múltiplas formas de contar uma história* (Barbosa, 2010), um dos principais assuntos abordados é a relação do homem com o ato de contar histórias e o uso de ferramentas comunicacionais para desenvolver isso. A importância dessa relação da humanidade com os meios de comunicação fica ainda mais evidente quando a autora diz “Inicialmente, há que se perceber que a história comunicacional do homem foi construída pela adoção de próteses comunicacionais que fizeram e ampliaram a possibilidade do ato comunicativo” (Barbosa, 2010, p. 25). Tal ato vem sendo desenvolvido e aperfeiçoado durante anos, cada um tem sua singularidade, público e objetivo, possibilitando com que atualmente tenhamos a opção de escolher as ferramentas que mais nos agradam.

A comunicação oral já era habitual entre as pessoas, o conhecimento partilhado a partir da linguagem de geração para geração, por exemplo. Mas o rádio criou uma nova forma de se consumir conteúdo, voltado para a escuta, tornando possível o desenvolvimento de novos formatos que seguem explorando o som como ferramenta de contar histórias: “a oralidade, antes circunscrita às relações interpessoais, agora será possível com a transmissão a longa distância, em situação midiática, para recepções horizontais e em um só tempo (Gomes; Rodrigues, 2016, p. 11). Para além disso, o rádio acabou tornando acessível histórias de ficção, informações e notícias para pessoas que eram analfabetas,

fazendo com que esse grupo também tivesse acesso a esse novo formato de mídia.

O podcast é considerado por muitos autores como uma espécie de parente do rádio. Em 2004 surgiu o primeiro programa de podcast, tornando possível o download de arquivos de áudio por meio do sistema RSS²⁶ - Real Simple Syndication. No mesmo ano, o primeiro programa de podcast brasileiro surgia, *Digital Minds*, do criador Danilo Medeiros, que tratava de assuntos relacionados com as tecnologias da época. Desde seu surgimento no país, programas que têm como pautas, tecnologia, notícias e cultura pop são mais procurados pelo público, que desde aquela época é majoritariamente masculino.

Muitos dizem que o podcast é igual ao rádio, diferenciando apenas a maneira de se consumir: “o podcast é um material gravado e arquivado em áudio, disponibilizado na internet em plataformas digitais de streaming e de áudio, que pode ser escutado quando o usuário desejar” (Oliveira, 2020, p. 202). O que vai diferenciar o podcast do rádio é o fato de que “o conteúdo transmitido pelo rádio é em sua maioria ao vivo, em tempo real e o podcast traz uma característica própria que é a atemporalidade” (Salemme, 2018, p. 6). A possibilidade de se ouvir um programa onde quiser e quando quiser, é um dos principais diferenciais dos podcasts para os outros formatos, mas seu diferencial e características vão além disso.

Segundo Assis (2011, p. 114), o podcast é um formato híbrido que mistura o real com o virtual, conseguindo transformar os sons que chegam para a gente de forma virtual em uma imagem material em nossas mentes, algo que não acontece em alguns programas de web rádio²⁷, que além do áudio também possuem imagens, fazendo com que o público não precise imaginá-las. Apesar de também ser online, ao contrário do podcast a web rádio é ao vivo, fazendo com que o ouvinte tenha que estar disponível no horário do programa para consumi-lo, diferentemente do que acontece com os podcasts, em que é possível escutar quando quiser, pois o programa estará disponível para download por tempo indeterminado.

26 O RSS é um sistema de distribuição de conteúdos no formato XML, muito utilizado como forma de assinatura e notificações por sites, blogs e canais, que acabaram popularizando a internet doméstica.

27 A web rádio são programas de rádio disponibilizados via internet, que podem ser iguais aos que estão passando nas frequências da rádio ou serem exclusivos no formato *online*.

Podemos pensar que o podcast é o herdeiro da união do rádio com a internet, do áudio da realidade material nas ondas hertzianas da radiofonia com as informações virtuais da cibercultura e das novas mídias. Mas, como todo híbrido, ele não é o simples resultado desse cruzamento. Então o podcast não é um simples “rádio pela internet”, como muitos tendem a caracterizá-lo (Assis, 2011, p. 114).

Contudo não podemos negar a influência que a rádio teve e tem sobre os podcasts, mas também é preciso compreender as novas possibilidades que esse formato traz, principalmente quando utilizados para contar histórias, tanto reais quanto fictícias. Fazendo com que tanto o público quanto os criadores de conteúdo tenham mais interesse por esse formato.

Lambda, lambda, lambda Nerds

Com o intuito de conhecer melhor os ouvintes de podcasts, em 2008, Marcelo Oliveira e Ronaldo Ferreira desenvolveram a PodPesquisa, que busca fazer uma maior análise sobre esse público. Por meio de formulários respondidos é possível definir a principal faixa etária, gênero, renda etc. Por isso, a PodPesquisa 2019²⁸, será utilizada para fazer uma análise e ter uma melhor compreensão dos ouvintes de podcasts alcançados pela pesquisa.

Um primeiro dado importante de ser estudado é sobre o gênero dos ouvintes. Grande parte do público de podcasts é do gênero masculino, totalizando 72% dos ouvintes, enquanto temos apenas 27% sendo feminino e 0,76% outros. Por outro lado, ao longo dos anos o público feminino vem crescendo, já tendo uma diferença de 11% de aumento comparado com o ano de 2018.

O programa que será analisado neste trabalho é do gênero de *Role Playing Game* (RPG). Segundo o *Panorama de Mercado do RPG de Mesa no Brasil* (Andrade; Vargas, 2016) 90,2% das pessoas que jogam RPG são homens. Como não temos uma pesquisa específica determinando a porcentagem de público feminino e masculino nos podcasts de RPG, podemos supor por meio do levantamento desses dois estudos, que os ouvintes

²⁸ Até o momento em que este trabalho foi realizado não foi publicada a PodPesquisa dos anos de 2020 e 2021, por isso optamos por utilizar a de 2019.

em sua maioria são do gênero masculino.

Outro fator importante para a compreensão do público que consome podcasts, é a faixa etária dele. A média de idade do ouvinte é de 25 a 29 anos, mas a tendência é que cada vez mais o público jovem se interesse por esse formato. Conseguimos perceber isso se compararmos os dados de 2018 e 2019, em que a média de idade predominante dos ouvintes passou de 29 para 28 anos. Com tal dado, os criadores de conteúdo podem usar estratégias para atrair esse novo público.

Também é importante estudar os hábitos de consumo dos ouvintes. Esse público é fiel ao formato, sendo que 64% deles ouvem podcasts até cinco anos, mostrando uma fidelidade não só com os programas, mas com o formato em si. É curioso notar que a partir do recente interesse de trazer mais pessoas do gênero feminino e diversidade para esse meio, mais de 50% do gênero feminino começou a ouvir podcasts nos últimos dois anos, mostrando que apesar de o público ser majoritariamente masculino, cada vez mais mulheres e pessoas de outros gêneros estão aderindo a esse formato.

Outra prova disso, é que houve um aumento de 8% no interesse e preferência por pautas sobre feminismo. Isso vem influenciando até mesmo programas que estão produzindo conteúdos há anos.

Para exemplificar dois dos podcasts que têm seus principais quadros apresentados por homens: o *Nerdcast* e o *Matando Robôs Gigantes*, que teve um aumento significativo no número de mulheres convidadas e pautas voltadas para esse público. No caso do *Nerdcast*, foi estreado em 2021 o programa *Caneca de Mamicas*²⁹, em que as apresentadoras, Andreia Pazos e Agatha Ottoni falam de diversos assuntos relacionados com os convidados, mas também com suas vidas, fazendo com que muitas vezes acabe gerando uma identificação por parte do público feminino.

Alguns dos fatores que atraem o público para o podcast é o de conseguir ter acesso ao programa a hora que quiser, sem a necessidade de ficar esperando a programação, como acontece nas rádios (Barbosa; Moreira, 2015). Isso torna possível conciliar atividades, com os programas que deseja ouvir, sem ficar dependente de um horário em

²⁹ Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/playlist/caneca-de-mamicas/>

específico. Também há a possibilidade de fazer o download do conteúdo, tornando-se possível ter acesso a esses áudios mesmo em áreas que não possuem sinal de internet, desde que já tenha baixado o programa antes. Outro fator importante para os ouvintes é a disponibilidade dos programas em dispositivos móveis com acesso à internet, caso a pessoa não queira baixar ou não tenha armazenamento no dispositivo.

A produção analisada neste trabalho é o episódio 1 do Nerdcast RPG *Cyberpunk*, da empresa Jovem Nerd. Antes de estudar o material em si, também é preciso compreender por que o Nerdcast é o programa de podcast mais ouvido no Brasil. Como citado anteriormente, os interesses e preferências mais buscados, segundo a PodPesquisa 2019, são relacionados à cultura pop. Se analisarmos os programas do Nerdcast, a maioria deles tem essa relação, principalmente os primeiros que eram mais voltados para filmes e séries. Sobre cultura pop:

[...]a ideia de pop sempre esteve atrelada a formas de produção e consumo de produtos orientados por uma lógica de mercado, expondo as entranhas das indústrias da cultura e legando disposições miméticas, estilos de vida, compondo um quadro transnacional de imagens, sons e sujeitos atravessados por um “semblante pop” (Goodwin, 1992) (Soares, 2013, p. 41 *apud* Goodwin, 1992).

Grande parte do público do Nerdcast se considera nerd³⁰ e por isso há vários programas voltados para o interesse deles. Segundo Deive Pazos, também conhecido como Azagal por seus ouvintes e espectadores, o Nerdcast “não é um programa sobre as coisas dos nerds, mas a visão dos nerds sobre as coisas” (Sabatini, 2011, p. 4). Os dois apresentadores também se consideram parte deste grupo, tornando mais fácil a aceitação dos ouvintes.

Outro recurso que eles utilizam para atrair mais público é a aproximação com os ouvintes. A maneira descontraída com que apresentam o Nerdcast faz com que o público não enxergue apenas um apresentador de um programa, mas também alguém que se empolga com os assuntos e que não faz questão de esconder a sua opinião e vida pessoal. Por isso, os ouvintes se identificam tanto com os apresentadores quanto

³⁰ O termo nerd pode ter vários significados e ser usado em diferentes ocasiões. Muitas vezes é utilizado para fazer referência a uma pessoa inteligente ou que tem um grande conhecimento e dedicação sobre um assunto. Nesse caso, o termo é utilizado para representar um grupo de pessoas que compartilham interesses parecidos e paixão pela cultura pop.

com os convidados. Segundo Alottoni:

Achamos muito engessada essa forma de comunicação. Por isso, desde antes do Nerdcast, quando conversávamos com os usuários via comentários, queríamos sempre deixar claro que ‘somos gente’ – e que até as instituições são feitas por gente (Sabatini, 2011, p. 4).

Além de eles se apresentarem de forma mais informal, fazendo com que o público os reconheça como um deles, também é feita uma interação mais direta. Por meio de leituras de e-mails e respostas de comentários, é possível criar uma ligação ainda maior com o ouvinte, tornando as pessoas que fazem parte do programa cada vez mais próximas do público, e também com isso construindo uma fidelidade para com o programa.

Muitos anunciantes estão procurando podcasts para divulgação de seus produtos, por mais que às vezes o público seja menor, tem um fator essencial a ser levado em consideração, a fidelidade. Quando um produto é anunciado em uma plataforma maior, como a televisão, é gasto um valor elevado para atingir milhares, mas pode acontecer de apenas uma parcela pequena ter interesse. Enquanto nos podcasts, é possível patrocinar programas que se relacionam com o produto anunciado, e em casos como o do Nerdcast, contar com a fidelidade do público. Mas o maior atrativo é o valor investido no anúncio, que é bem menor se compararmos com os anúncios feitos na televisão.

Com os podcasts gerando lucro para quem o produz, isso só tem a beneficiar o ouvinte, pois o produtor, conseguindo se manter com a renda dos seus programas, se dedicará ainda mais em suas produções. Faz-se necessário, também, uma maior aproximação dos podcasters com seus ouvintes, como dito anteriormente, esse relacionamento é essencial para esse formato, principalmente se começarem a investir em conteúdos exclusivos.

Bem-vindos a Delta City

Para conseguirmos compreender os sons presentes no episódio *Cyberpunk 1*, primeiro precisamos saber sobre o que é a história. Entendendo a narrativa e o contexto em que esses ruídos estão inseridos, conseguiremos começar a fazer uma análise sonora do episódio. O episódio foi publicado no dia 8 de dezembro de 2013, com duração de 157

minutos. Em todos os podcasts do Nerdcast há uma pequena descrição do que será abordado, e nos de RPG tem uma sinopse para informar o ouvinte sobre o material que será ouvido, como a descrição do episódio RPG *Cyberpunk 1* “Conheça o grupo de mercenários mais esculhambados de Delta City, enquanto planejam um grande assalto que poderá ser seu último serviço! No bom ou no mal sentido!” (Nerdcast; RPG *Cyberpunk 1*; 2013).

A história do RPG é ambientada na cidade de Delta City, um ambiente completamente *cyberpunk*, desde sua estrutura até os seres e máquinas que o habitam. Tudo começa quando o cientista Silvana é contatado por uma mulher para realizar um grande assalto, de uma mercadoria que vai ser transportada por uma Nave Fortaleza até o Porto de Delta City. Porém, para conseguir acessar o cofre praticamente indestrutível, onde se encontra a mercadoria, é preciso primeiro montar uma equipe. E nesse momento começa a nossa aventura, quando Silvana precisa convencer um grupo de mercenários a aceitar uma missão suicida, e que não se sabe ao certo o que será roubado.

O grupo possui ao todo seis pessoas: Silvana, Oleg, Steven T.Durtan, Rexus, Androide NDR e Ozob, que, ao combinar suas habilidades específicas, que serão citadas mais para frente, acabou tornando esse grupo de mercenários perfeitos para missão. Antes de a equipe pensar em como invadir a nave, primeiro era preciso descobrir uma maneira de abrir o cofre, o único jeito de fazer isso era por meio de um Tolkien Mental que fica implementado no cérebro de poucas pessoas da alta cúpula da empresa que iria transportar a mercadoria. Com isso, a equipe já tem sua primeira missão, conseguir um Tolkien Mental, para isso eles precisam ir para a Cidade Baixa, onde ficava a antiga Nova Lorque, que é conhecida por ser uma região mais periférica e perigosa, porém que pessoas da alta sociedade gostam de frequentar quando há festas.

Depois de os mercenários terem conseguido o Tolkien e passado por vários perrengues como perseguições, falta de abrigo, personagens feridos, chega a hora de elaborar o plano do assalto e conseguir mais munições. A princípio a ideia era passar o mais despercebidos possível na Nave Fortaleza por meio de disfarces, mas como sempre algo tem que dar errado, chega o ponto em que era impossível disfarçar a presença deles na Nave, que culmina em um momento em que Ozob começa a ativar um monte de bombas e granadas. No final, por mais impossível que pareça, a equipe consegue realizar

o assalto e finalmente descobrimos o que é a mercadoria, um android, mas ele tinha algo de especial, sua data de fabricação informava que ele teria vindo do futuro. Assim deixando o gancho para o próximo episódio RPG *Cyberpunk 2: O Passageiro do Futuro*.

Para uma história de RPG funcionar, não precisa apenas de um bom cenário que enriquecerá o jogo, mas também necessita de personagens e jogadores marcantes. No episódio RPG *Cyberpunk 1*³¹, temos, ao todo, sete jogadores: Alotoni (Mestre), Tucano (Oleg), Carlos Voltor (Steven T Durden), JP (Silvana), Rex (Rexus), Androide (Androide NDR) e Azaghal (Ozob). Todos esses nomes são conhecidos por grande parte da audiência do Nerdcast, pelas diversas participações nos programas, facilitando no RPG identificar o personagem até pela voz.

Alexandre (Alotoni) é o mestre do jogo, sendo ele o responsável por narrar a aventura e direcionar os jogadores naquele universo e na história. Cada personagem é diferente e possui características únicas, e isso acaba refletindo até mesmo nos ruídos sonoros como observaremos a seguir, em que será feito um resumo de cada personagem e de alguns sons característicos relacionados a eles.

O melhor exemplo que temos é o personagem Ozob, um palhaço replicante com uma granada no lugar do nariz, que faz com que grande parte das explosões que ocorrem ao longo do episódio muitas vezes sejam causadas por ele, ou que tenha algum envolvimento. Fazendo com que a audiência acabe associando os sons de explosões com o Ozob, tornando isso até mesmo uma marca registrada do personagem.

Outro personagem que tem características sonoras marcantes, é o Steven T.Durtan, pois ele faz uso de uma armadura, fazendo com que em vários momentos seja possível escutar as engrenagens e os bipes dela. Em contrapartida temos o Androide NDR que também possui mecanismos de armadura, mas a edição soube achar uma solução para não confundir os sons dos dois personagens. O som da armadura de Steven parece ser mais nova, tecnológica e possuir mais armas, justamente por ele ser um ex-soldado, enquanto isso o corpo de Andrew possui ruídos sonoros que remetem a algo mais antigo, como engrenagens mais enferrujadas, assim tornando mais fácil para a audiência relacionar os sons com tais personagens.

31 Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdcast/nerdcast-395-rpg-cyberpunk-1-o-grande-assalto/>.

Os outros personagens também possuem sons característicos, porém eles são mais pontuais e aparecem com menos frequência, como os ruídos dos sapatos chiques de Rexus, para demonstrar como ele se veste bem e se preocupa com a aparência. Também temos sons de armas várias vezes relacionadas ao Oleg, justamente por ele ser um sniper russo. Com isso cada personagem consegue construir não só características narrativas, mas também sonoras.

Análise dos ruídos sonoros

Para realizar essa análise sonora nos ruídos presentes no episódio, utilizaremos como base conceitos em relação a paisagem sonora e classificação desses sons, segundo os autores Raymond Murray Schafer e Martin Bauer. Para Schafer

Os sons podem ser classificados de muitas maneiras: de acordo com suas características físicas (acústicas) ou com o modo como são percebidos (psicoacústica); de acordo com sua função e significado (semiótica e semântica); ou de acordo com suas qualidades emocionais ou afetivas (estética). Embora seja hábito tratar essas classificações separadamente, há óbvias limitações para esses estudos isolados (Schafer, 1977, p. 189).

O autor acredita que para a análise de um som deve ser estudado tanto os elementos físicos, quanto seus significados e funções. Para ele, o analista de uma paisagem sonora deve identificar os sons que são importantes a partir da “individualidade, qualidade e preponderância” (Schafer, 2011, p. 25). Schafer também propõe um sistema de classificação de sons que leva em conta as características físicas do som (acústica), o modo como são percebidos, função e significado e qualidades afetivas.

Segundo Bauer, que também utilizou vários conceitos trazidos por Schafer, para estabelecer um método de classificação e de análise desses sons, é necessário seguir três etapas. Na primeira etapa, Martin W. Bauer fala da necessidade de transcrever os sons presentes no material, para eles poderem ser analisados e também organizados. Só depois de realizar isso que poderá seguir para as outras etapas, mas para qualquer análise sonora é essencial transcrever esses sons (Bauer, 2008). No caso do episódio foi feita uma transcrição dos principais ruídos.

Já na segunda etapa, devemos identificar algumas características sonoras presentes nesses ruídos. Podemos usar como base as citadas pelo autor, como: ciclos (em que momento esse som aparece, se ele se repete), sonoridade (se o ruído possui algum efeito, qual a altura desse som em comparação com os outros) e por último o tipo de som (nesse caso, em qual categoria de ruído ele se encontra) (Bauer, 2008). Por meio desses elementos, conseguimos estabelecer as características sonoras presentes nos ruídos do episódio *Cyberpunk 1*.

Na terceira e última etapa é sobre o grupo social a qual aquele som pertence e quem o escuta. Nesse caso, sabemos que a nossa história pertence ao subgênero *cyberpunk*, mas devemos analisar, também, por exemplo, se aquele ruído é característico de um lugar mais rico, ou se é de um ambiente extremamente urbanizado, ambos os casos estão presentes no episódio. Quando pensamos nas pessoas que estão escutando esse som, podemos pressupor que elas já estão familiarizadas com o universo *cyberpunk* ou que já tiveram algum contato com ele, justamente por ele ser muito popular na cultura pop.

Com isso, seguindo essas três etapas, é possível determinar um processo de análise sonora a ser seguido ou baseado. Podendo assim organizar e determinar não só os significados desses ruídos, mas também suas características. Porém para fazer a análise desses sons traremos mais conceitos relacionados aos ambientes e aos personagens presentes na história.

Torna-se importante também compreendermos os significados desses ruídos no universo em que a história está se passando, e qual o ponto de escuta. A respeito disso, Bauer fala:

A análise desses perfis na conversação com as pessoas locais revela, por exemplo, que em uma aldeia rural da Suíça, o som do sino da igreja não é apenas um sinal da hora, mas é também usado para prever o tempo: o som distante do sino varia com as situações de pressão do ar. O tempo possui uma qualidade sonora na zona rural que não tem nos ambientes urbanos (Bauer; Martin, 2002, p. 374).

Tal conceito também pode ser aplicado no episódio que está sendo analisado. Vamos usar como exemplo o som de sirenes da polícia que aparecem em vários momentos. Na nossa realidade, esse ruído também não está relacionado com algo muito bom, pois quer dizer que está acontecendo algo ruim. Porém é nesse momento que se torna

importante avaliar de quem está sendo o ponto de escuta naquela parte da história, se é o da vítima, provavelmente ao escutar o som da sirene causará um sentimento de esperança e alívio. O contrário acontece no episódio RPG *Cyberpunk 1*, pois todos os personagens são mercenários que estão trabalhando juntos para realizar um grande assalto, então os sons das sirenes podem significar que eles foram descobertos, que haverá um conflito, ou apenas um momento de tensão.

O autor acaba trazendo outra reflexão a respeito da investigação dos cenários sonoros, que seria basicamente começar a prestar atenção nos sons que nos rodeiam. Como, por exemplo, quando estamos andando em uma rua movimentada, acabamos notando principalmente apenas os sons que interferem no que estamos fazendo, como uma buzina na hora de atravessarmos a rua. Porém naquele momento há centenas de outros sons presentes, como de carros, pessoas andando e conversando, animais e entre outros, mas acabam passando “despercebidos”, pois já estamos acostumados a ignorá-los, e isso acaba acontecendo até mesmo em filmes, podcasts, e outras produções que possuem cenários sonoros, porque, como já dizia Murch, nem tudo precisa ser sonorizado.

Contudo se retirarmos a construção dessas paisagens sonoras das produções, na hora o público perceberá que tem algo errado, mesmo muitas vezes não sabendo pontuar ao certo qual o problema. Por isso é necessário construir esses cenários de forma fiel, elegendo os sons necessários e verossímeis para aquele momento. Uma sugestão do autor para estimular o desenvolvimento disso, é o “passeio de escuta” que consiste em andar em um ambiente e prestar atenção nos sons presentes nele, por meio disso será possível desenvolver cada vez mais a escuta, que acaba refletindo diretamente nas produções que consome ou são realizadas.

Para compreendermos o cenário sonoro do episódio RPG *Cyberpunk 1*, precisamos nos colocar naquele universo que a história está se passando. Tendo em vista que estamos falando de um futuro distópico, alguns ruídos sonoros não seriam coerentes para aquela realidade, como por exemplo, o som de uma carroça ou até mesmo de uma bicicleta normal. Por isso, em casos como o dessa produção, que se passa em um universo fictício que não existe, se torna ainda mais complexo pensar esses ruídos, pois eles são provenientes de lugares, objetos e seres inexistentes. Isso faz com que tenhamos que

nos atentar ainda mais na hora de analisar e escolher cada som, para termos certeza que ele combina com o ambiente da história.

Com isso, devemos ter em mente que o universo *cyberpunk* é extremamente tecnológico. Isso acaba refletindo diretamente no som do episódio. Segundo Bauer, temos dois tipos de sons, os naturais, que são de ações da natureza, como chuvas, ventos, raios, entre outros; e os artificiais, que são provenientes de ações humanas, como carros, objetos e até mesmo a música.

No subgênero *cyberpunk* o que predomina são os sons artificiais, justamente por ser um universo muito tecnológico, algo que está ligado diretamente com as ações humanas. Ao contrário da nossa realidade que ainda temos a presença de sons naturais, no *cyberpunk* isso quase não existe, pois devemos lembrar que há um excesso de tecnologia, que ocasionou até mesmo dano à terra, fazendo com que os sons naturais se tornem raros e alguns até mesmo extintos.

Tendo determinado que nesse universo encontraremos mais ruídos artificiais e tecnológicos, Bauer pontua que há sons de alta e baixa fidelidade, em relação a qualidade desses sons. No de alta, conseguimos compreender melhor os sons mais pontuais, enquanto no de baixa os sons ambientes ficam um anulando o outro, deixando menos nítida a compreensão. A respeito disso Bauer pontua:

A zona rural é mais alta fidelidade; as cidades são mais baixa fidelidade. Ainda mais, a proporção entre ruídos tecnológicos e naturais está mudando: as estimativas de Schafer, derivadas de fontes literárias e antropológicas, são de que a proporção entre ruídos técnicos e artificiais, e ruídos naturais e humanos mudou, sendo de 5: 95 em “culturas primitivas”, de 14: 86 em sociedades pré-industriais, e de 66: 34 em culturas pós-industriais (Bauer; Martin, 2002, p. 375).

Assim como na nossa realidade, alguns ruídos naturais já estão desaparecendo, no *cyberpunk* a maioria já foi extinta. Ao fazer a análise sonora do episódio, o único ruído natural encontrado foi o da chuva ácida ou os provenientes dela, deixando claro o quão urbanizada e artificial é aquela realidade. Por conta disso teremos mais sons de baixa fidelidade, justamente por estar conectado diretamente com as grandes cidades, onde

há um excesso de ruídos.

Com isso selecionamos os principais ruídos sonoros que aparecem ao longo da história e que são característicos de um ambiente ou personagem em si. Serão seguidos os conceitos de análise sonora abordados nesse trabalho, mas principalmente nesse capítulo, com isso serão elaboradas tabelas, focando nos ruídos sonoros de determinados lugares como: a cidade alta, cidade baixa e a nave fortaleza.

Primeiramente será feita uma listagem dos ruídos presentes nesses ambientes. Separaremos esse tipo de ruído a partir de referência de classificação de ruídos existentes no cinema, proposta por Bernardo Marquez apresentada abaixo:

ruídos de ambiente: relativo aos sons da “paisagem sonora” da diegese, geralmente formados pelos “sons fundamentais” de SCHAFER (2001) – sons criados pela geografia ou clima e que raramente são ouvidos conscientemente pelas pessoas;

ruídos de efeito: do inglês *sound effects*, são sons provenientes de algum objeto ou fonte sonora específica. Por exemplo: o som de carros, aviões, tiros, explosões;

ruído de sala (mais conhecido como foley): termo utilizado para denominar o processo de recriação de ruídos e criação de sons especiais em estúdio, principalmente aqueles sons relacionados a movimentos e ações dos atores, como por exemplo: passos, socos, tapas, o ato de sentar em uma cadeira, utilizar louças e talheres, arrastar uma cadeira, etc (Marquez, 2012, p. 92-93).

Portanto, na tabela de separação e identificação dos sons no podcast realizaremos a separação a partir de qual grupo de ruídos sonoros pertencem (walla48, foley e ambiente) e depois faremos uma análise acústica desse ruído, se a frequência dele é mais grave, média ou aguda. Como o episódio contém mais de duas horas de duração, apresentaremos também o significado de cada inserção de ruído sonoro para a narrativa.

O primeiro lugar analisado é a cidade alta, que possui mais tecnologia futurista, e é onde as pessoas que têm uma melhor condição financeira vivem. Por meio disso conseguimos perceber que este é um ambiente cheio de ruídos tecnológicos, que não nos remetem a algo antigo ou estragado, os sons presentes na cidade alta se comparados

com os da cidade baixa são mais agudos, principalmente quando se referem a alguma tecnologia, por exemplo os ruídos de bipes e alarmes.

O segundo ambiente é a Cidade Baixa, que é um lugar em que os personagens vão em um determinado momento da história para conseguir mais informações. Esse ambiente se comparado com a Cidade Alta é mais marginalizado e fica localizado, segundo a narrativa do episódio na “antiga” Nova Iorque, essas diferenças ficam ainda mais evidentes por meio do som.

Por meio da decupagem do momento que os personagens chegam na cidade alta, foi possível comparar com os da cidade baixa, percebendo assim que alguns aspectos sonoros acabam mudando, como a sensação dos sons estarem mais abafados, para demonstrar que eles estão no subsolo, e também há a presença de ruídos mais orgânicos como de chuvas, objetos enferrujados, esgoto e entre outros, porém isso não quer dizer que não há tecnologia, pois ainda estamos em um universo *cyberpunk*. Por meio desses ruídos o ouvinte consegue compreender melhor a Cidade Baixa e a diferença não só sonora, mas cultural e social.

O terceiro e último ambiente analisado é a Nave Fortaleza, que é o lugar em que acontece o grande assalto no final do episódio. Por se tratar de uma nave grande se comparada a outras desse universo, e que pertence a uma corporação, percebemos por meio do som uma tecnologia que denota maior controle, e que há menos sons ambientes como: trânsito, prédios, pessoas falando e entre outros.

Com a decupagem do trecho em que os personagens Ozob, Oleg e Androide chegam na Nave, percebemos também que há mais ruídos sonoros conectados diretamente com a ação deles, como passos, bipes, ruídos corporais e entre outros. Os ruídos pertencentes a esse lugar transitam mais nos tons médios e agudos, bem diferente dos presentes na Cidade Baixa. Para passar a sensação que a nave está totalmente isolada e que não importa o que acontece ao lado de fora, não conseguimos escutar os sons dos lugares que a nave fica sobrevoando. Com isso percebemos que os ruídos sonoros são todos pertencentes à nave, até os personagens realizarem o assalto e a danificarem.

Conclusão

O podcast ao longo desses últimos anos vem ganhando espaço e conquistando o público, mostrando uma nova maneira de utilizar o áudio como ferramenta de se contar histórias. Com isso esse formato também se baseou em outras mídias, como a rádio, sendo a sua principal referência, porém utilizando a internet como meio de divulgação e propagação.

Além de influências diretas da rádio, como a maneira de transformar uma narrativa em uma produção sonora, também percebemos referências à indústria cinematográfica, tanto em relação aos temas de podcast, mas também as técnicas utilizadas nas trilhas sonoras. Em alguns programas de podcast, a construção dessa trilha sonora utiliza vários conceitos que vieram do cinema e das radioteatros, como a construção de um ambiente, composto por efeitos e ruídos sonoros.

Para comprovar a importância dos ruídos sonoros em podcast, utilizamos o episódio RPG *Cyberpunk 1* “O Grande Assalto”, do Nerdcast. Com isso foi feita uma análise sonora, em que antes de nos aprofundarmos nos ruídos, também buscamos compreender as características sonoras do gênero, a qual o episódio pertence. Por fazer parte do subgênero *cyberpunk*, a tecnologia se faz muito presente na narrativa e consequente no som.

Pelo *cyberpunk* ter sido desenvolvido na literatura primeiro e posteriormente nos cinemas, na década de 80, já havia sons específicos relacionados a esse gênero, como de androids, naves, computadores e vários outros. Fazendo com que a construção da trilha sonora desse episódio tivesse referência dos filmes de ficção científica e *cyberpunk*.

Com isso, também se faz necessário conhecer um pouco do universo de RPG, para assim compreender a narrativa e como os ruídos sonoros podem ajudar nela. Fazendo com que muitas vezes o narrador não precise ficar detalhando tudo que acontece na história, pois por meio dos ruídos se torna possível substituir algumas falas.

Referências

ABPOD. Pod Pesquisa: Produtores. 2020.

ABPOD. Pod Pesquisa: Análise e Resultados. 2019.

ANDRADE, Evelini; VARGAS, Bruno. **Panorama de Mercado do RPG de Mesa no Brasil**. 2016. Disponível: <https://pt.slideshare.net/AsterEditora/pesquisa-de-mercado-de-rpg-de-mesa-2016>.

ASSIS, Pablo. **O imaginário do áudio e o Podcast: re-imaginando o potencial da produção e distribuição do áudio na internet**. 2011. Dissertação de mestrado (Programa de Pós-graduação em Comunicação e linguagens) - Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2011.

BARBOSA, Jefferson; MOREIRA, Benedito. **O Podcast na Sociedade e Juventude**. Intercom, Campo Grande – MS. 2015.

BARBOSA, Marialva Carlos. Múltiplas formas de contar uma história. ALCEU. Rio de Janeiro, RJ. v. 10, n. 20, p. 25-40. jan./jun. 2010.

BAUER, Martin; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

FERREIRA, Victor. **“Superou as projeções mais otimistas”**: o sucesso de crowdfunding do Nerdcast RPG. The Enemy, 2020. Disponível: <https://www.theenemy.com.br/rpg-tabuleiro/nerdcast-rpg-ctulhu-entrevista-azaghal-leonel-caldela>.

GOMES, Adriano Lopes; RODRIGUES, Edivânia Duarte. **Rádio & memória: as narrativas orais na reconstituição da história da Rádio Poti** / [recurso eletrônico] Natal, RN : EDUFN, 2016.

OLIVEIRA, Thais Rodrigues. Diários da quarentena: a experiência do podcast em tempos de isolamento social. **Revista Comunicação & Inovação**. São Caetano do Sul, SP. v. 21, n. 47, p. 199-215. 2020.

SABATINI, Felipe. **Jovem Nerd**: A megaboga história da conquista das redes sociais na internet. ESPM, São Paulo. 2011.

SALEMME, Maria Filomena. **O comportamento do ouvinte na era do podcast**: modos de consumo e interação. VI ComCult, São Paulo. 2018.

SOARES, Thiago. Abordagens Teóricas para Estudos Sobre Cultura Pop. GP Comunicação, Música e Entretenimento do XIII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do **XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Manaus (AM). 2013.

SOENGAS, Xosé. El discurso radiofónico. Particularidades de la narración sonora. **Revista Prisma**. Porto, 2005.

WISNIK, José Miguel. **O som e o sentido**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

Material Fonográfico consultado

NERDCAST. Expectativa VS Realidade. Edição: Radiofobia. 2021. **NERDCAST**. História vs Ficção. Edição: Radiofobia. 2020.

NERDCAST. RPG CYBERPUNK 1: O grande assalto. Edição: Jovem Nerd. 2013.

NERDCAST. RPG Call of Cthulhu 1: O mistério de William Faraday. Edição: Jovem Nerd. 2016.

PASSADO E PRESENTE NO CONTO FOLCLÓRICO DE ROMÃOZINHO: DA ORALIDADE À FOTONOVELA DIGITAL

Lara Vitória Caetano³²

Ana Paula Silva Ladeira Costa³³

Introdução

Este trabalho tem como objetivo relatar o processo de desenvolvimento de uma fotonovela que aborda o folclore brasileiro de Romãozinho, uma das principais figuras da cultura goiana e que está presente também em outras regiões do Centro-Oeste e do nordeste do país. A história desse personagem, mesmo sendo uma das principais do acervo da região, não é conhecida popularmente no restante do país.

A fotonovela *Romãozinho e o desafio na cidade*, objeto desta análise, caracteriza-se como uma obra ficcional folclórica, cujo objetivo é divulgar esse personagem da cultura regional. Seu enredo resgata a história original de Romãozinho, mas também oferece aos leitores uma abordagem contemporânea do folclore goiano. Para além da tentativa de olhar para o personagem a partir de uma perspectiva atual, a realização da fotonovela permitiu repensar este gênero literário, adequando-o para uma plataforma digital, o *Instagram*, com a utilização de recursos do campo audiovisual.

Dessa maneira, pretende-se, aqui, mostrar os caminhos percorridos para a adaptação de elementos do passado – a fotonovela e o folclore brasileiro – para um conteúdo contemporâneo. Isso exigiu a adaptação do antigo modelo impresso das fotonovelas para o modelo digital, com adequações narrativas. Partimos da hipótese de que a fotonovela é capaz de incorporar adaptações em seu processo de produção e de

³² Bacharela em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás (UEG).

³³ Professora efetiva do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG). Doutora em Comunicação Social pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e pós-doutora em Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Pesquisadora do Grupo de pesquisa Cria | UEG. E-mail: ana.costa@ueg.br

circulação, embora tenha se tornado um gênero de menor circulação. Ou seja, é um eficaz meio de divulgação da cultura popular brasileira, já que pode ser distribuída em redes sociais, sites e dispositivos digitais. O folclore brasileiro divulgado por meio das fotonovelas digitais torna-se um material acessível e chamativo ao público, conseguindo assim expandir mais a história do personagem escolhido. Desse modo, realizou-se uma pesquisa exploratória e bibliográfica, que apresenta os conceitos teóricos e históricos das fotonovelas e da abordagem do folclore Romãozinho.

É importante destacar que as plataformas de divulgação das fotonovelas foram se atualizando com o passar do tempo, com a utilização da internet e das redes sociais. Tais transformações na forma de produção e de circulação provocaram mudanças no gênero e nas possibilidades do uso da fotonovela. Tais modificações precisam ser mapeadas e estudadas. Destacamos, ainda, o fato de a fotonovela proposta abordar uma história folclórica, o que nos aproxima da “folkcomunicação”, área de pesquisa com ênfase no estudo das manifestações da comunicação popular e do folclore através dos meios de comunicação.

Folclore em Goiás: a história de Romãozinho

O folclore envolve as expressões artísticas e culturais de um povo, passadas através dos anos. José A. Teixeira (1959) foi uma das importantes figuras responsáveis pelo estudo e registro dos materiais do folclore em Goiás. Realizando viagens por todo o estado, o autor teve acesso aos materiais artísticos que lhe foram apresentados e pôde compreender aspectos sobre as relações socioeconômicas e culturais da população, que se encontrava refletida nos folclores.

O folclore manifesta-se, historicamente, por meio da oralidade. O canceiro, cantor goiano, representava uma importante função na disseminação dessa cultura. Esses homens, geralmente analfabetos, cantavam os versos, acompanhados de uma viola, alegrando e animando as reuniões do sertão. Por meio de seus poemas, foram registrados fatos políticos, sociais e econômicos da época. O canceiro servia, ainda, como um útil instrumento de propaganda de seu patrão no meio rural, aproximando a

população nas conhecidas “festas de arromba”. Assim, o cantador recebia destaque principalmente nas épocas de eleição, cumprindo a função de cabo eleitoral.

O folclore goiano também se manifesta por meio de lendas e contos, poesias folclóricas religiosas e sociais, além de histórias de superstições e magias. Com relação à poesia religiosa, destacam-se as Folias de Reis e a catira que, segundo Teixeira, sugeriam a junção da cultura indígena e europeia. De acordo com Teixeira, na década de 1940, a religião constituía a mais importante fonte de inspiração para a poesia popular (Teixeira, 1959, p. 2).

Por meio dos versos, era possível compreender a posição que as pessoas tinham em relação a determinados temas. Também era possível observar influências culturais dos povos estrangeiros deixadas na população brasileira. Silvio Romero argumenta:

As populações do sertão, quanto às crenças, representam o singular espetáculo do consórcio de duas tendências igualmente impróprias para originarem uma mitologia: os resíduos fetichicos deixados pelos índios e africanos e as crenças monotéicas da civilização europeia fornecidas pelo português (Romero, 1897 *apud* Teixeira, 1959, p. 212).

Neste trabalho, pretendemos divulgar a história de Romãozinho, personagem presente principalmente nas regiões do Centro-Oeste e parte do Nordeste. Teixeira (1959) faz um mapeamento dos principais locais que Romãozinho trilhou pelo estado a partir dos relatos dos moradores da década de 1950: a lenda parte da cidade de Boa Sorte e percorre locais como Porto Nacional, Natividade, Palma, Planaltina, Corumbá, Pirenópolis Itaberá, Anicuns. Nas regiões mais ao Sul e Sudeste, Saci ainda permanece como principal personagem.

Romãozinho é uma criança atentada e que gostava de pregar peças nos cidadãos ao redor. O garoto, que deveria levar o almoço ao seu pai, come toda a carne e deixa apenas os ossos. Ele mente, dizendo que a culpa é da mãe, que enviou apenas os ossos ao marido. Ela é então morta pelo companheiro, que acredita nas mentiras de Romãozinho. A partir daí, o garoto atentado se transforma em um duende amaldiçoado, que vive na eternidade, pregando peças nas pessoas. Para evitar as artimanhas de Romãozinho, basta lhe oferecer um prato de comida.

Romãozinho e Saci são conhecidos como duendes, e para além dessa semelhança, algumas lendas e autores reconhecem que os personagens têm grau próximo de parentesco – ambos são primos. Alair Barbosa (1984) traz em sua obra Saci e Romãozinho. No livro, o autor usa esses personagens para contar a história da construção de Goiânia e principalmente da construção do Parque de Diversões Mutirama. Romãozinho chega para “dar um jeito” no primo, que atrapalhava as construções.

Analisando a diferença entre essas figuras folclóricas, Saci é posto como um personagem mais cruel que Romãozinho, que, mesmo com suas peças, às vezes servia como garoto de recados caso as pessoas lhe oferecessem um prato de comida. Algumas dessas diferenças no meio de tantas semelhanças foram analisadas também por Teixeira. De acordo com o autor, Romãozinho seria uma modificação de Saci, de acordo com a localização e os povos que ali moraram na época da caça ao ouro:

E eles se achavam em maior número ao Norte, Nordeste e zona central. A estas regiões etnológicas corresponde a figura de Romãozinho, que outro não é senão o Saci, modificado e amoldado ao sabor do africano, como brilhantemente demonstrou Basílio de Magalhães nas seguintes linhas de sua obra Folclore no Brasil (Teixeira, 1959, p. 293).

Basílio de Magalhães explica:

Dêsse ingênuo estado somático inicial arrancaram-no (Saci) fazendo-o sofrer alterações profundas, dois fatores concorrentes: o elemento africano e a superstição religiosa dos brancos, negros e mestiços. Sem perder o antropomorfismo primitivo, não teve o pobre do Saci, condão sobrenatural bastante para repelir a superfetação africana que o salteou, até agora perdurando nele essa deformação em quase todo Brasil. Tingiu-se-lhe de preto a epiderme brônzea de mongomalaio; deu-se-lhe um barrete vermelho que é obrigado a não tirar nunca da cabeça; meteu-se-lhe na bôca um cachimbo, que traz sempre apagado - pretexto para pedir fogo ao caminhante e passou também em vários pontos do país, de unípede a bípede (Magalhães *apud* Teixeira, 1959, p. 293).

Há diferentes versões de Romãozinho espalhadas pelo Brasil. Relatos trazidos por Teixeira e Magalhães apontam que, na região Nordeste, os negros africanos transformaram o Saci em uma figura mais próxima culturalmente e até mudaram seu nome para uma forma mais “aportuguesada” – Romãozinho.

Diferente da região Nordeste, o Romãozinho goiano não apresentava nenhuma das características que lembrasse Saci – gorro vermelho e cachimbo. O personagem de Romãozinho faz referências aos povos negros africanos que atuaram como serviçais na época das atividades garimpeiras, que aconteciam no estado de Goiás. Romãozinho se prestava a fazer serviços para a população como garoto de recados e, de acordo com as análises feitas por Teixeira e seus testemunhos etnógrafos da época, Romãozinho era diferente de seu primo Saci, que possuía influências indígenas e, justamente por isso, não tinha essa característica de ser um serviçal.

Pelos relatos históricos, o Romãozinho da Bahia é o mais antigo – com suas referências dos povos africanos e indígenas. Seguido pelo Romãozinho goiano e seu sócia gaúcho, Negrinho gaúcho – que apresentam mais elementos humanos, mas se diferem em relação ao personagem do Sul, que tem uma via religiosa presente na sua história – provável influência das catequeses jesuítas nas missões das décadas antepassadas dos anos de 1950. Comparando as duas histórias, notam-se as relações das sociedades citadas nos contos, enquanto a história goiana se passa em um cenário mais rural, a sulista se passa em cenas de relações escravocratas.

Curiosamente, a história de Romãozinho pode ser comparada a outras espalhadas ao redor do mundo. Teixeira retoma a teoria das “Ideias Elementares” ou “Ideias Populares” e parte da premissa que Saci e Romãozinho não são únicos, pois têm numerosos gêmeos mundo afora (Teixeira, 1959, p. 298).

Da mesma maneira que os contos se modificaram de acordo com região e tempo, o conto de Romãozinho continuou sendo contado com o passar dos anos. Em seu livro *Romãozinho e outras histórias*, o autor Herberto Sales (2005) traz um conto sobre esse personagem e a história de sua origem, evidenciando o comportamento desse personagem em diversas situações e apresentando, ao fim, uma “lição de moral”. Sem dúvida, é um personagem culturalmente rico e que consegue trazer muitas possibilidades narrativas, apesar das diversas versões de origem e características existentes.

Fotonovela e mídias digitais: a proposta de renovação de um gênero

As fotonovelas surgiram em 1940 na Itália, mesmo período da conhecida “época de ouro” da rádio no Brasil. Tratadas como uma sublitteratura por críticos e estudiosos, teve sua popularização nos anos 1960, a partir de temas românticos, constituindo-se um importante instrumento de publicidade e entretenimento da época.

A fotonovela se compõe basicamente de uma narrativa horizontal – semelhante às histórias em quadrinhos – que utiliza textos e fotos publicados em revistas. Angeluccia Bernardes Habert a define como “uma forma de narrativa que utiliza foto e texto [...] A fotonovela é um processo de produção, seleção e montagem, fixado num texto publicado, colocado à fruição do público” (1974, p. 17).

Porém, com a ascensão da televisão, na década de 1980, as fotonovelas gradualmente perderam espaço, provocando o fim de sua circulação nas bancas. No entanto, hoje são registradas fotonovelas em plataformas digitais, especialmente em redes sociais, a exemplo de Casacaixa (2018)³⁴. O diretor, Ravel Cabral, escolheu a plataforma *Instagram*, rede social gratuita de compartilhamento de fotos e vídeos, graças às funcionalidades oferecidas pela plataforma, à facilidade de publicação e de acesso do público em geral.

Os novos aparatos facilitaram a produção e acesso aos conteúdos, permitindo que as fotonovelas sejam usadas como recursos pedagógicos. Também é possível acompanhar diferentes empresas e órgãos utilizando a fotonovela como estratégia de comunicação em suas campanhas. “Futuros Possíveis” (Figura 1) é uma fotonovela criada pelo Instituto Avon, que foi distribuída na internet por meio das redes sociais, garantindo um público mais abrangente e a troca de experiências através do espaço de comentários da página. Órgãos governamentais também utilizam as fotonovelas como estratégia de comunicação. O governo espanhol, no ano de 2008, lançou uma fotonovela com o título “Suspiros en la Ciudad”, com o objetivo de promover o sexo seguro e prevenção de doenças para um público homossexual.

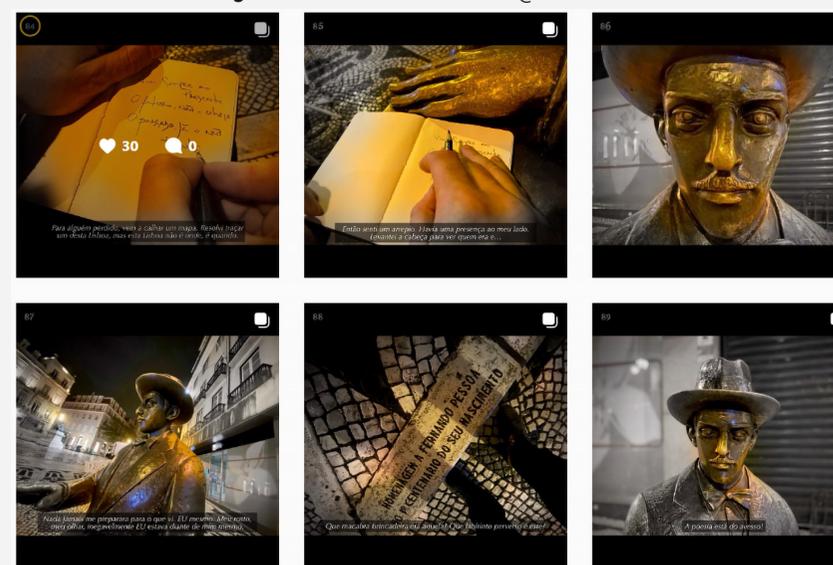
³⁴ CASACAIXA é uma fotonovela criada no ano de 2018 por Ravel Cabral e que traz a história de uma noite tradicional paulistana. Publicada na rede social Instagram, a obra apresenta um elenco de atores da Rede Globo, como Alexandre Nero e Sérgio Guizé. A obra pode ser acessada através do perfil no Instagram @vuhaofficial. Acesso em: 6 set. 2023.

Figura 1 - Fotonovela AVON – Futuro Possíveis – capa e página 1



Extraído de: <https://web.facebook.com/avonbr/photos/a.10151581414571195/10151581416026195>.

Figura 2 - Print extraído do feed @vuhaofficial



Extraído de: <https://www.instagram.com/vuhaofficial/?hl=pt-br>.

Como reflexo, os estudos sobre as fotonovelas acompanharam as mudanças no gênero. Hoje, é possível identificar diversos estudos voltados para seu como dispositivo educacional, utilizado por acadêmicos e educadores em todo o Brasil. Por meio de um mapeamento, percebemos que existem diversas pesquisas científicas e relatos de experiência que abordam o uso das fotonovelas enquanto recurso didático para disciplinas como química, física e até mesmo na área da saúde, que não são diretamente ligadas à área de comunicação (Baldasso, 2010; Frascolla, 2018; Bernardes, 2013; Aquino et al, 2019).

De acordo com Angeluccia Habert (1974), em 1974, as fotonovelas seguiam o mesmo padrão de diagramação. Com os dispositivos móveis, cujas telas se diferenciam do padrão das folhas A4 retangulares, surgiram novos formatos de diagramação, diferentes das comuns três colunas e quatro tiras, que predominaram nos anos de sucesso do gênero no Brasil. Hoje há liberdade criativa e diversidade na produção das fotonovelas. Aquelas que são publicadas nas redes sociais, como *Instagram*, podem se utilizar do seu feed (Figura 2) como um novo formato de diagramação.

A fotonovela Romãozinho e o desafio da cidade

A fotonovela *Romãozinho e o desafio na cidade* é uma obra ficcional folclórica, cujo enredo narra a história desse personagem no mundo contemporâneo. Além de oferecer uma perspectiva atual sobre o personagem, a proposta de realização dessa fotonovela exigiu a experimentação de um novo formato, com novos recursos para publicação das fotografias e dos textos.

Na fotonovela, Romãozinho migra para a cidade grande, onde dedica seu tempo a provocar as pessoas que encontra em seu caminho. Ao conhecer a jovem artista Alamoia, ele percebe que a artista não se irrita com as tentativas de danificar suas telas e murais. Assim, Romãozinho estabelece um objetivo claro – irritar Alamoia. Essa personagem, por sua vez, sabe quem é o garoto e, para se livrar dele, oferece um prato de comida. Esta não é a história original de Romãozinho. A história, que originalmente acontecia no meio rural, é deslocada para um grande centro urbano. Na fotonovela também surge

uma nova personagem, Alamoia, trazida de um folclore brasileiro narrado pela população de Fernando de Noronha. Mesmo com as adequações narrativas, a fotonovela oferece ao leitor a oportunidade de conhecer a história original, contada a partir de um *flashback*.

Figura 3 - Personagem Romãozinho apresentado no flashback e no presente



Fonte: acervo pessoal.

A realização da fotonovela foi dividida em fases de pré-produção, produção, pós-produção e publicação. Na fase de pré-produção, ficou claro que não seria viável trabalhar com um formato de roteiro *master scenes* ou um roteiro de áudio e vídeo. Para o desenvolvimento da fotonovela, foram escritos a *storyline*, que ofereceu uma descrição sucinta do enredo; o argumento; a escaleta, que trouxe a estrutura e sequência das cenas; e, por fim, realizou-se um *storyboard*, capaz de oferecer as imagens, de modo cronológico, e antever enquadramentos, ângulo de câmera e ações dos personagens dentro dos planos. O *storyboard* serviu como uma espécie de decupagem – documento que divide as cenas do roteiro em planos – e guia. Por se tratar de desenhos, além de ter os planos imaginados para as cenas, as poses dos atores também já estavam presentes no *storyboard*. Ainda na fase de pré-produção, definiram-se as locações: o parque, a casa da família de Romãozinho e um ateliê. A última tarefa da pré-produção foi encontrar fontes de apoio para o projeto.

A produção aconteceu em duas diárias, em dezembro de 2022. Para captação de imagens, foi formada uma equipe composta por assistente de foto, maquinaria, direção de arte, assistente de direção, produção e still/making of. Uma das dificuldades referiu-se à direção e à maneira de registrar fotonovelas. Por se tratar de fotos – algo estático

– diferente da gravação de obras audiovisuais tradicionais, a direção se assemelhou à de um ensaio fotográfico.

Na pós-produção, foram utilizadas ferramentas de manipulação de imagens para se obter o efeito dos olhos brancos de Romãozinho, os raios da chuva e o fogo da cozinha. Ainda foi utilizado o programa Premiere e After Effects, para acrescentar efeitos sonoros em imagens específicas nos Stories, que ajudaram a criar a ambientação da cena, já que a plataforma escolhida para a distribuição permite o acréscimo deste recurso, que é o som – um elemento que muda o sentimento do espectador perante a obra.

Figura 4 - Frame da Fotonovela

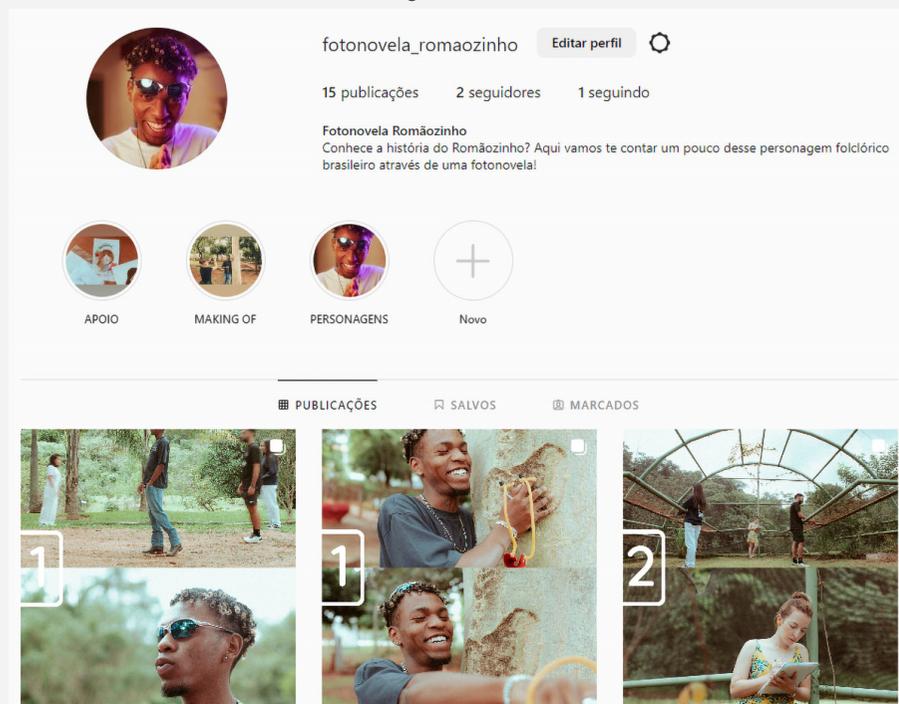


Fonte: acervo pessoal.

A fotonovela foi publicada integralmente, em ordem sequencial, no perfil @fotonovela_romaozinho. Para facilitar a visualização, cada publicação no feed foi numerada. Os diálogos, por sua vez, foram apresentados em diferentes cores, para identificar o personagem. Os *Stories*, publicações temporárias no formato vertical, foram utilizados

para oferecer aos leitores as instruções de leitura, para divulgação da fotonovela, das empresas que apoiaram o projeto e do *making of*. As legendas das fotos, em diferentes cores, demarcam os diálogos dos personagens.

Figura 5 - Perfil



Fonte: @fotonovela_romaozinho.

Considerações finais

O presente trabalho propôs uma revisão histórica de dois objetos: a fotonovela e o personagem folclórico Romãozinho. O folclore brasileiro constitui uma das fontes mais féis da cultura popular brasileira, sendo necessária sua divulgação através dos meios de comunicação digitais, permitindo que tais manifestações populares cheguem às futuras gerações.

Partindo do objetivo de realizar uma fotonovela que contasse a história desse personagem, buscou-se uma forma de transcrever a essência do antigo modelo narrativo da fotonovela para uma forma que se adequasse aos meios de comunicação atuais. Concluímos que as redes sociais se apresentam como uma interessante janela para adaptação e divulgação de fotonovelas. A publicação da fotonovela no *Instagram* preservou os elementos constituintes deste gênero, que continua se caracterizando enquanto uma narrativa por meio de fotos e textos. Ao mesmo tempo, chamamos a atenção para a oportunidade de a fotonovela incorporar novos elementos em sua estrutura quando publicada em ambiente digital: ruídos, músicas ou diálogos podem eventualmente pontuar cenas de mais destaque. O carrossel de publicações pode ofertar uma sequência de ações e a descrição de cada publicação pode oferecer uma comunicação direta ao usuário.

Desse modo, concluímos que a fotonovela constitui um eficaz meio de divulgação dos contos folclóricos, capaz de incorporar elementos visuais e textuais. Tais recursos são fundamentais para tornar a leitura mais interessante e atrativa a um público mais abrangente. Assim, acredita-se que a produção de fotonovelas sobre outras lendas ajudaria na propagação e preservação do folclore brasileiro entre um público mais jovem.

Referências

- AQUINO, T.P.B. *et al.* **Fotonovela**: trabalhando conceitos químicos de forma lúcida. Simpósio Brasileiro de Educação Química. Piauí, UFPI, 2013.
- BALDASSO, Vagner. **FOTONOVELA**: Uma possibilidade para as artes em sala de aula. Orientadora: Cilene Maria Potrich. 2010. 78f. TCC (Graduação) – Curso de Artes visuais, Faculdade de Artes e Comunicação, Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, 2010.
- BARBOSA, Alaor. **Saci e Romãozinho**. Goiânia: Imery Publicações, 1984.
- BERNARDES, A. O. **Fotonovelas no ensino de física**: utilizando novas tecnologias em sala de aula. Revistas Tecnologias na Educação. Ano 5, n. 9, dez. 2013.
- FRASCOLLA, Anna. **Fotonovela digital**: um projeto de letramento. 2018. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - PROFLETRAS - Instituto de Letras, Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA, 2018.

HABERT, Angeluccia Bernardes. **Fotonovela e Indústria Cultural:** Estudo de uma forma de literatura sentimental fabricada para milhões. Petrópolis: Vozes, 1974.

MARTINS, Mônica. **A escrita do Folclore em Goiás:** Uma história de Intelectuais e Instituições (1940-1980). Tese (Pós- Graduação) - Instituto Ciências Humanas, História, Universidade de Brasília. Brasília, 2008.

NASCIMENTO, Luciana Santos do, *et al.* **Folclore brasileiro:** a identidade cultural do povo. Seminário PIBID UESB/Campus de Itapetinga-ISSN 2526-9275 1.1 (2017).

PEREIRA, Josias; VARGAS, Vagner. **Direção de atores:** Uma aproximação com o percurso gerativo de sentido e a análise ativa. XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, Universidade Federal de Pelotas. Santa Catarina, 2014.

SAMPAIO, Isabel Silva. **Para uma memória da leitura:** a fotonovela e seus leitores. Tese de Doutorado, Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação. Campinas, 2008.

SILVA, Emmanuelle Ferreira Requião *et al.* Construção de fotonovela com auxílio dos dispositivos móveis utilizado como estratégia de avaliação sobre estrutura e função das vitaminas no organismo. **Brazilian Journal of Development**, v. 5, n. 11, p. 25972-25993, 2019.

SILVA, Mônica Marins da. **A Escrita do Folclore em Goiás:** uma história de intelectuais e instituições (1940-1980). Tese (Doutorado em História) – Programa de Pós-graduação em História da Universidade de Brasília, Brasília, 2008.

TEIXEIRA, José A. **Folclore Goiano.** São Paulo: Ed. Nacional/Brasília: INL. 1979.

SETEMBRO AMARELO NO CINEMA: PRODUZINDO CONTEÚDO AUDIOVISUAL PARA A WEB

Éder dos Santos Silva³⁵

Geórgia Cynara Coelho de Souza³⁶

Introdução

No contexto da produção audiovisual para a internet, existe uma grande pressão para que se opine sobre tudo. Uma dessas ocasiões é o Setembro Amarelo. A campanha visa esclarecer, durante o mês de setembro, as questões em torno do tema suicídio. Na pressão de se produzir sobre o assunto, muitos criadores se aventuram sem nenhum ou muito pouco conhecimento. Com isso surgem abordagens que podem desencadear mais gatilhos do que se pensa, o que acaba atrapalhando a recuperação de uma pessoa vulnerável. Como, então, espalhar conteúdos com informações verificadas e de forma a não acionar gatilhos em grupos de risco? Eis a questão que norteia este trabalho.

Recentemente, tivemos uma epidemia de suicídios acontecendo no Brasil e no mundo³⁷, principalmente durante a pandemia de COVID-19³⁸. Tratar o tema com responsabilidade é de suma importância para contornar a situação no país.

Há muitos filmes e séries que abordam o tema suicídio. Existem produções que o fazem de maneira assertiva, e outras, nem tanto. A diferença está na linha tênue entre apologia e prevenção. Mortes e sacrifícios heroicos podem disparar pensamento intrusivo, mesmo

35 Egresso do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG) em 2023.

36 Docente do Instituto Acadêmico de Ciências Sociais Aplicadas (IACSA), curso de Graduação em Cinema e Audiovisual, na Unidade Universitária Goiânia-Laranjeiras, Universidade Estadual de Goiás (UEG). Doutora e pós-doutora em Meios e Processos Audiovisuais pela Universidade de São Paulo (USP); mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Docente colaboradora do Programa de Pós-Graduação em Performances Culturais (Faculdade de Ciências Sociais da UFG).

37 Disponível em: <https://www.who.int/news/item/17-06-2021-one-in-100-deaths-is-by-suicide>. Acesso em: 14 jan. 2023.

38 Disponível em: <https://portal.fiocruz.br/noticia/fiocruzavalia-excesso-de-suicidios-no-brasil-na-primeira-onda-de-covid-19>. Acesso em: 14 jan. 2023.

que o fato no roteiro seja secundário e consequência de outros acontecimentos do arco dramático principal.

Este artigo é composto pela documentação sobre a elaboração de um vlog³⁹ para a plataforma *YouTube*, o qual levanta críticas às formas como o suicídio é retratado em produções audiovisuais; e orienta quanto aos gatilhos; ao mesmo tempo em que é um exemplar dessas práticas responsáveis. Intitulado *Setembro Amarelo no Cinema*, o vídeo, apoiado em entrevista com especialista (Ferreira, 2021), informações da Organização Mundial da Saúde OMS e estudos de Cesar (2017), está disponível no canal de um dos autores⁴⁰, que oferece como conteúdo críticas de cinema e curiosidades. O objetivo é apresentar para o mesmo público interessado por grandes produções um tema delicado e a forma como é retratado nas telas.

Uma das razões que motivaram o vlog objeto deste estudo foi a tentativa de um dos autores deste artigo de alertar uma assessora de finanças, em seu perfil profissional no *Instagram*: ela fez uma comparação entre ser feliz e ter bastante dinheiro. No fim, para ratificar sua hipótese, de que um não está atrelado ao outro, listou personalidades famosas que cometeram suicídio. Ou seja, na visão dela, essas personalidades não eram felizes mesmo ricas e bem-sucedidas.

Essa lista traz para o grupo de risco um raciocínio perigoso de que até ídolos escolhem uma saída à primeira vista digna e que todos podem escolher. Os seguidores da assessora a protegeram das críticas que dirigimos a ela. Por isso, buscamos elaborar um material mais complexo para “nos fazer ouvir”.

Pré-produção: planejamento, pesquisa, roteiro

É importante, quando abordamos as representações audiovisuais do suicídio, entendermos o Efeito Werther. A obra *Os Sofrimentos do Jovem Werther*, de Johann Wolfgang von Goethe (século XVIII), retrata seu protagonista em profunda desesperança,

39 Disponível em: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/suicide>. Acesso em: 1 set. 2023.

40 Disponível em: https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/67604/WHO_MNH_MBD_00.2_por.pdf?sessionid=F10A9FF6F73_6CC6C8FC0D5783A78C71B?sequence=7. Acesso em: 30 nov. 2022.

a ponto de tirar a própria vida após uma rejeição amorosa. Fica explícita até a forma como Werther executa o suicídio: um tiro de pistola. O sucesso da obra levou os jovens da época até a se vestirem como o protagonista. Na trama, o suicídio se torna poético, a única saída de um momento melancólico ou de intensa frustração: uma espécie de romantização da morte (Ferreira; Reis, 2020).

No caso do jovem Werther, houve o que se chama de suicídio por contágio, ou seja, suicídio por imitação. Muitos jovens na época entenderam que, passando por momentos de pessimismo, a consequência natural seria a morte. A imitação acontece também ao se observar a relevância daquele personagem ou daquela pessoa e toda a repercussão do ocorrido. Passa a existir também um certo “glamour” no suicídio.

No jornalismo, o suicídio por imitação se dá por vários fatores. O primeiro ocorre no caso de celebridades e/ou pessoas com vida pública (Cesar, 2017). Fãs e seguidores que acompanham a pessoa que cometeu o suicídio podem se sentir seduzidas pela saída que a pessoa pública escolheu. Outro fator ocorre com pessoas já com pensamentos intrusivos, que podem ser encorajadas e até mesmo direcionadas ao método de suicídio que foi noticiado.

Quando se trata de obras de ficção, a literatura tem uma maior influência quando se fala de suicídio por contágio. Uma hipótese levantada por Cesar (2017) é a da maior imersão que a literatura proporciona. Por essa hipótese, pode-se imaginar então que em produções audiovisuais de ficção há menos influência e riscos de suicídio por imitação. Mas afirmar sem o devido estudo seria irresponsabilidade. Por isso, a Organização Mundial de Saúde (OMS) adverte sobre a importância de boas práticas na construção de produções audiovisuais.

Os “fatos-chave”⁴¹ enumerados pela OMS acerca do suicídio (2021) deixam claro que sofrer influência e ter acesso aos meios de cometê-lo são fatores extremamente relevantes para levar uma pessoa à morte. Sendo assim, a retratação, tanto na ficção quanto no jornalismo, podem tanto trazer o exemplo ou soluções em relação ao método a ser utilizado.

No caso do *Setembro Amarelo*, como já antecipado, o resultado da pressão por

41 Disponível em: <https://www.youtube.com/@EderdosSantos>

posicionamento a qualquer preço são conteúdos equivocados que podem causar o efeito contrário da prevenção e acabar fazendo apologias e trazendo ideias preconceituosas sobre o tema e sobre patologias da mente. Entre as ações equivocadas nas redes, o psiquiatra Adriano da Costa Ferreira (2021), em entrevista para nossa pesquisa, alerta que disponibilizar-se para ouvir pessoas em crise nem sempre é uma boa saída. Muitas vezes a falta de estrutura psicológica e a falta de conhecimento podem agravar a situação de uma pessoa em vias de suicídio.

Até o Centro de Valorização da Vida (CVV), que é especializado no assunto, evita dar muitas opiniões e foca em ouvir as pessoas. A função do CVV é estritamente ouvir quem pode não estar sendo ouvido, e não aconselhar. Desempenham bem a função de acolher, não julgar e respeitar o momento da pessoa que faz a ligação. Esses passos são muito importantes para a prevenção do suicídio.

Durante o curso de Medicina, Ferreira (2021) relata que os acadêmicos possuem uma espécie de “treinamento de empatia”. O objetivo é retirar a raiva e o revanchismo que alguns profissionais expressam ao tratar uma tentativa de suicídio. Relata que essa raiva vem da comparação. Ao analisar de forma superficial a vida do paciente e concluir que existem pessoas em pior situação que nunca tentaram se matar, os médicos julgam o paciente como um “ingrato à vida”. Precisam, então, exercitar a empatia para entenderem que cada trauma atinge cada pessoa de uma forma.

Para a construção do vídeo *Setembro Amarelo no Cinema*, foi feita uma pesquisa por obras que retratam o suicídio de diversas formas. Desde abordagens mais prudentes até histórias que beiram a apologia, passando por obras sobre patologias da mente. As escolhas dessas obras ocorreram com alguns critérios. Obras que tratam o suicídio de forma romantizada, levando o espectador à conclusão de que tirar a própria vida era o último recurso da personagem, deve ser mencionada para identificarmos padrões relativamente nocivos à prevenção do suicídio. Outro critério foi o uso da apologia explícita, em que o suicídio dá poderes às personagens, levando não só a uma romantização, mas a uma ideia de procedimento correto a se adotar. O último critério foi utilizado na escolha de obras que tratam das patologias da mente de forma responsável, mostrando suas consequências reais e possibilidades de suavização ou, de forma lúdica, de um tratamento.

Em *Thelma & Louise* (Ridley Scott, 1991), filme dos anos de 1990 que foi visionário em várias questões de gênero e possui bastante valor cinematográfico, ocorre o suicídio das protagonistas. O filme trata a morte como último recurso, a única forma de aliviar o sofrimento de toda uma vida. Pode ser visto como uma espécie de romantização, ao retratar realidades duras a ponto de convencer o espectador de que se trata de um final digno. A força das cenas do salto com o carro para o despenhadeiro retrata as protagonistas como pessoas fortes por tomarem uma decisão corajosa. Além disso, toda a composição das imagens e sua estética trazem esse simbolismo.

A série adolescente *13 Reasons Why* (Brian Yorkei, 2017-2020), lançada em 2017, mira em temas sérios como *bullying*, violência sexual, sexismo, entre outros, mas o enredo se perde e dá como solução o suicídio de sua personagem central, abordando o tema de maneira irresponsável. O primeiro motivo é a retratação extremamente realista do suicídio, o que fornece o meio para quem assiste. O segundo motivo é o poder que a protagonista, Hanna, passa a ter sobre muitas pessoas após sua morte. Entende-se que a morte, além de ser a única saída, ainda gera um final apoteótico de uma história. Hanna corta os pulsos e é retratada de maneira bem gráfica a profundidade que a faca penetra no braço. A Netflix já retirou a cena do ar e a substituiu por uma simbologia da personagem se olhando no espelho.

Lançada em 2015, a animação *Divertida Mente* (Peter Docter, 2015) retrata a história de uma criança que muda de cidade para acompanhar o novo emprego do pai. Essa mudança gera muitas frustrações, a ponto de a filha da família não conseguir lidar com as próprias emoções. O filme é leve e trata com bastante simplicidade a importância do equilíbrio emocional, de se permitir ficar triste e os riscos da depressão. Não abordamos o suicídio aqui, mas temos princípios de patologias da mente.

O filme *Tudo em todo lugar ao mesmo tempo* (Daniel Kwan e Daniel Scheinert, 2022) mostra de forma bastante alegórica os perigos da depressão não assistida, quando o assunto é suicídio. O núcleo central trava uma verdadeira guerra por conta de uma das personagens estar em profunda agonia. Existe sensibilidade ao tratar de patologias da mente e de saídas para tratar os impulsos que levam ao comportamento suicida. Uma rosquinha doce é a alegoria, no filme, para a depressão da protagonista. O doce vai

crescendo conforme seu estado vai piorando, a ponto de consumi-la totalmente em um momento que ela não vê outra alternativa que não seja sucumbir dentro de uma espécie de buraco negro criado pela rosquinha.

As produções citadas tiveram bastante audiência e, em alguns casos, se tratam de grandes clássicos. A escolha por essas obras foi feita considerando a facilidade com que o público pudesse acessar essas referências possivelmente já presentes em seus repertórios.

Produção e pós-produção: do roteiro à postagem do vlog

O formato de vlog – vídeo produzido para a internet – se popularizou no *YouTube* em meados dos anos 2000. Até os dias de hoje, é bastante utilizado para diversos temas. Diferentemente da proposta inicial, que tratava de textos sobre o cotidiano, gravações amadoras e opiniões leves sobre quaisquer temas, hoje os vlogs são segmentados por assunto, possuem roteiros e produção mais elaborados.

Pelo fato de um dos autores do estudo já possuir um canal de crítica de filmes no formato vlog (Éder dos Santos), realizamos este trabalho como um episódio especial no canal, realizando pesquisa apropriada, elaboração de roteiro e produção propriamente dita.

Elaborado em forma de tópicos, o roteiro teve como ponto de partida os conteúdos postados todos os anos sobre o Setembro Amarelo e que, por vezes, são feitos sem zelo, sem conhecimento sobre o tema e sem observar as recomendações da OMS (2000) – recomendações presentes no manual para profissionais da mídia sobre prevenção ao suicídio. São itens simples a serem observados que fazem toda a diferença na publicação não só de notícias, mas na criação de outros conteúdos e produções audiovisuais.⁴² O referido documento faz parte do SUPRE (*Suicide Prevention Program*), a iniciativa mundial da OMS para a prevenção do suicídio que reúne pesquisas, estatísticas, boas práticas e todo tipo de conteúdo relacionado ao tema:

42 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MFEaLkrPDXM&t=5s> Acesso em: 1 set. 2023.

1. O que fazer:
 - a. Trabalhar em conjunto com autoridades de saúde na apresentação dos fatos.
 - b. Referir-se ao suicídio como suicídio “consumado”, não como suicídio “bem sucedido”.
 - c. Apresentar somente dados relevantes, em páginas internas de veículos impressos.
 - d. Destacar as alternativas ao suicídio.
 - e. Fornecer informações sobre números de telefones e endereços de grupos de apoio e serviços onde se possa obter ajuda.
 - f. Mostrar indicadores de risco e sinais de alerta sobre comportamento suicida.
2. O que não fazer:
 - a. Publicar fotografias do falecido ou cartas suicidas.
 - b. Informar detalhes específicos do método utilizado.
 - c. Fornecer explicações simplistas.
 - d. Glorificar o suicídio ou fazer sensacionalismo sobre o caso.
 - e. Usar estereótipos religiosos ou culturais.
 - f. Atribuir culpas (OMS, 2000).

Uma dificuldade na criação do roteiro foi não criar os mesmos problemas dos conteúdos incentivadores do vídeo. Para não incorrer em algo do tipo, houve diversas revisões baseadas na entrevista realizada com o psiquiatra Adriano Ferreira (2021). A entrevista esclarece a necessidade de empatia e responsabilidade nesse tipo de abordagem. Para a produção do roteiro, listamos os tópicos: empatia, responsabilidade na fala, exemplos de boas práticas e de erros comuns, usar exemplos de obras ficcionais do audiovisual por se tratar de um canal de críticas desse setor e divulgar meios de ajuda, como o CVV.

O vídeo foi gravado no estúdio da então agência de um dos autores, a Hipopótamo de Biquíni. Lá foi possível montar um cenário com os tons sóbrios que o assunto exige. O fundo preto refletia uma luz amarela, feita por ribaltas RGB, que fazia alusão ao Setembro Amarelo. Havia um recuo suficiente do fundo para queoubessem as duas luzes led que faziam o papel de contraluz, realizando o recorte necessário do corpo do apresentador, o próprio Éder dos Santos.

Para a execução exata do texto do roteiro, foi utilizado um *teleprompter*, o que possibilitou a leitura sem a necessidade de desviar os olhos da câmera. O equipamento foi composto também por tripé, espelho e *tablet*, com aplicativo Nanoprompter. O

espelho usado pelo equipamento para refletir o texto escurece naturalmente a imagem, o que exige da câmera uma configuração de maior ISO, recurso que traz um clareamento artificial da imagem.

Para a captação das imagens, também foi utilizada uma segunda câmera (ambas RP Canon). Chegando na mesa de corte ATEM Extreme, foi possível alternar na gravação as imagens das duas câmeras que estavam conectadas. As marcações prévias foram feitas com o operador da mesa. Esse sinal já cortado chegava ao computador MacBook Air M1, onde a imagem ficava armazenada em seu disco, em arquivo tipo MKV.

O microfone era um MV7 Shure conectado a uma mesa de som P8 Zoom. A mesa também se conecta ao computador, gerando um arquivo de áudio. Para haver um arquivo apenas mesclando áudio e vídeo de forma sincronizada, utilizamos o *software* OBS Studio, uma ferramenta gratuita e amplamente utilizada em situações de captura de vídeo, transmissões de *lives* e semelhantes.

As duas pessoas envolvidas na produção, Milena Carvalho e Mateus Lopes, foram responsáveis pela montagem total do estúdio, operação das mesas e direção do vídeo. Ambos eram estagiários do Estúdio Hipopótamo de Biquíni.

Ao finalizar a gravação, o arquivo foi armazenado em nuvem pela ferramenta Google Drive. O arquivo foi disponibilizado ao editor, Mateus Lopes, que realizou o processo em resolução 1920x1080 (Full HD).

Na edição, foram feitos os cortes dos erros de gravação, aplicou-se dinamismo nas cenas e foram inseridos os caracteres e imagens relevantes, conforme marcações prévias no roteiro. Após a finalização do processo, foi elaborada a capa do vídeo, com extrema referência ao Setembro Amarelo.

A conta de Éder dos Santos como usuário do *YouTube* existe desde 2006. O primeiro vídeo postado no canal foi em 2008. Nesse período, apresentava vídeos que envolviam eventos de família e amigos, sendo o público-alvo bem restrito a pessoas próximas. Apenas em julho de 2020, o canal surgiu com ares profissionais de criador de conteúdo sobre produções audiovisuais e críticas.

O canal possuía pouco mais de 200 inscritos até a data de lançamento do *Setembro Amarelo no Cinema*. Posteriormente ao lançamento do vídeo, somado aos lançamentos de outros conteúdos sobre audiovisual, tivemos um aumento de 50% nesse número, num prazo menor que dois meses (atualmente, são 464 inscritos).

É importante se definir um dia da semana fixo para postagens no *YouTube*, não importa muito que dia seja, desde que haja constância no calendário. Isso é importante para que os usuários da plataforma criem o hábito de esperar os vídeos de determinado canal em um determinado dia. No referido canal, esse dia é a quarta-feira, por uma escolha aleatória.

Em setembro de 2022, foi escolhida a quarta-feira do dia 14. A razão para isso era o dia intermediário no mês, aproveitando o engajamento das campanhas já iniciadas do *Setembro Amarelo* e evitando o fim do mês em que o assunto não estaria mais em voga. O horário escolhido leva duas coisas em consideração: a primeira é o horário nobre da internet e a segunda vem dos testes realizados no canal.

De acordo com o documento *Mídia Dados Brasil 2019*, elaborado pelo Grupo de Mídia São Paulo, o horário mais ativo da internet brasileira é entre 15 e 22 horas. E nesse intervalo há um destaque um pouco maior para o intervalo de 20 e 22 horas. Mas as redes sociais não são tão ordenadas assim. Mesmo sabendo dessa informação, cada canal, cada conteúdo e cada público vai se comportar de forma diferente, não necessariamente obedecendo os dados estáticos das médias de audiência. Após testes, Éder dos Santos constatou, por meio do *YouTube Studio*, que o horário mais adequado para postagens era o das 19 horas.

No *YouTube* existem dois tipos de marcações nas postagens: tags e hashtags, elas possuem objetivos diferentes. As hashtags são utilizadas para formar listas de vários vídeos. Por exemplo, ao usar a hashtag “#setembroamarelo”, os usuários podem clicar e ver todos os vídeos com a mesma hashtag. O máximo de hashtags, por vídeo, permitidas pelo *YouTube*, são três. Foram usadas “#setembroamarelo” e “#cinema”.

Já as tags servem para otimizar as buscas. Ao colocar a tag “setembro amarelo”, quando o usuário buscar algo semelhante à tag, o vídeo será ranqueado pelo assunto. Não há limite nas tags. As utilizadas foram: setembro amarelo, prevenção ao suicídio,

cinema, éder dos santos, ederdosss, thelma e louise, 13 razões. Colocar o nome do apresentador e principal autor da pesquisa nas tags auxilia o usuário a achar mais vídeos postados por ele, nos vídeos sugeridos pela plataforma, depois de assistir ao primeiro.

Ao ser postado na plataforma *YouTube*, o vídeo foi impulsionado – impulsionamento é o anúncio pago⁴³ que o criador de conteúdo realiza para que mais pessoas sejam alcançadas pelo vídeo. O valor do impulsionamento chegou a R\$107,89 (cento e sete reais e oitenta e nove centavos), valor baixo para os padrões de anúncios do *YouTube*. Mesmo assim, foi alcançada a marca de mais de 49 mil impressões, que são sugestões de vídeos no lado direito da tela – não é o clipe sendo exibido antes dos vídeos. Sendo assim, é um impulsionamento mais difícil de ser acessado.

A média do canal em vídeos convencionais é de 100 visualizações por vídeo, enquanto *Setembro Amarelo no Cinema* teve 989 visualizações no último acesso, em 1 de setembro de 2023. O vídeo chegou ao pico de 600 visualizações em um dia apenas, algo que jamais havia acontecido no canal.

Com o impulsionamento do vídeo, conseguimos alcançar um público interessado no tema da campanha do *Setembro Amarelo* e que estava maduro para um conteúdo mais responsável sobre prevenção ao suicídio. Houve identificação, como no comentário no *YouTube* de Marcia Pedroza: “Eu me vi quando você fala um despreparo do médico. Já ouvi isso de um médico ou de alguns amigos é falta de Deus. Parabéns pela sua iniciativa”.

Percebemos também que a maior parte do público é feminina (61,3%), da cidade de São Paulo/SP (7,1%) e com idade bastante variada, acima de 18 anos (dados do *YouTube Studios*). Ainda em relação ao impulsionamento, o alcance efetivo não é abaixo das expectativas quando levamos em consideração o valor investido. O investimento financeiro fez com que o vídeo tivesse visualizações acima da média, porém, pela quantidade de contas alcançadas (quase 50 mil), tivemos um número abaixo de mil cliques de fato. A falta de conhecimento no campo de gestão de tráfego pode ter sido um fator determinante nesse resultado.

43 Quando não há tráfego pago chamamos de tráfego orgânico, em que o vídeo postado alcança seu público de acordo com a quantidade das primeiras interações. Quanto mais comentários, curtidas e cliques, o *YouTube* entrega o conteúdo para mais pessoas.

Considerações finais

O vídeo *Setembro Amarelo no Cinema* buscou tratar dos cuidados de se falar com um público mais sensível sobre suicídio, trazendo informações confiáveis das fontes citadas e dialogando com as pessoas próximas àquelas que estão com pensamentos intrusivos. A fala direta aos criadores de conteúdo sobre os cuidados a serem tomados na elaboração de postagens e vídeos está presente no objeto deste trabalho.

Isso foi feito com as boas práticas expostas pela Organização Mundial de Saúde (2000) e com as informações adquiridas na entrevista com o psiquiatra Adriano Ferreira (2021). A dissertação de Cesar (2017) permeia nosso trabalho com informações objetivas sobre o efeito Werther e suicídio por imitação. Essas fontes foram fundamentais para a elaboração do vlog. Os dados da OMS contribuíram para a definição da abordagem do vídeo, evitando imagens explícitas, falas condenatórias e os cuidados em não fazer apologia disfarçada de prevenção. O estudo de César (2017) foi crucial para o embasamento do debate sobre a real influência das retratações em tela sobre a oscilação dos índices de suicídio no público-alvo das produções ou divulgações. A entrevista com o psiquiatra influenciou na empatia necessária para abordagem do tema, enquanto pessoas próximas aos pacientes ou pessoas em risco de suicídio.

O vídeo alcança um número bem maior de visualizações que a média do canal, como exposto anteriormente. Isso nos dá uma relativa sensação de sucesso. Porém, a tentativa de impulsionar o vídeo com influenciadores de maior alcance não se consumou e não alcançamos números maiores. Influenciadores com grande engajamento são pouco acessíveis, e quando um diálogo é estabelecido com sucesso, esbarramos em outros problemas, como a falta de relevância do meu canal, ou a falta de verba para a contratação de uma ação publicitária.

É provado, então, que, com a devida pesquisa, cuidado e empatia, é possível criar conteúdos que realmente contribuam para a campanha do Setembro Amarelo, evitando o desserviço da disseminação de informação equivocada. Poder dialogar sobre boas práticas de uma realidade que nos é tão próxima em uma mídia com a qual somos tão familiarizados traz uma sensação de fazer parte da solução.

Referências

- CESAR, Rodrigo Gomes Ferrari. **O suicídio no cinema**: os filmes de ficção e o problema da prevenção. 2017. Dissertação (Mestrado em Informação e Comunicação em Saúde) - Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde, [S. l.], 2017.
- FERREIRA, Raquel; REIS, Kaippe. Evidências entre mídia e suicídio. **Revista Eletrônica de Comunicação, Informação & Inovação em Saúde**: Efeito contágio das produções jornalísticas e ficcionais, [s. l.], ano 2020, 30 set. 2020. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/148342>. Acesso em: 19 dez. 2022.
- FERREIRA, Adriano. **Adriano Ferreira**: depoimento [ago. 2021]. Entrevistador: Éder dos Santos Silva. Goiânia/GO: entrevista inédita concedida para a pesquisa, 2021.
- ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DE SAÚDE**. Suicide: Key facts. [S. l.], 2021. Disponível em: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/suicide>. Acesso em: 30 nov. 2022.
- ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DE SAÚDE**. Prevenção do suicídio: um manual para profissionais da mídia. [S. l.], 2000. Disponível em: https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/67604/WHO_MNH_MBD_00.2_por.pdf;jsessionid=F10A9EF6F736CC6C8FC0D5783A78C71B?sequence=7. Acesso em: 30 nov. 2022.
- GRUPO DE MÍDIA SÃO PAULO**. Mídia Dados. Brasil 2019. Disponível em: <https://midiadadosgmsp.com.br/2019/>. Acesso em: 21 dez. 2022.
- THELMA & Louise**. Direção: Ridley Scott. [S. l.: s. n.], 1991. Disponível em: https://www.primevideo.com/region/na/detail/0J81T0IE28OHG7QVSNG3FWEULL/re f=atv_sr_file_c_Tn74RA_1_1_1?sr=1-1&pageTypeldSource=ASIN&pageTypeld=B07TBVBTKM&id=1671368807684. Acesso em: 30 nov. 2022.
- 13 Reasons why**. Produção: Brian Yorkei. [S. l.: s. n.], 2017. Disponível em: <https://www.netflix.com/watch/80186748?trackId=255824129>. Acesso em: 30 nov. 2022.
- DIVERTIDA Mente**. Direção: Peter Docter. [S. l.: s. n.], 2015. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/divertida-mente/uzQ2ycVDi2IE>. Acesso em: 30 nov. 2022.
- TUDO em todo lugar ao mesmo tempo**. Direção: Daniel Kwan e Daniel Scheinert. [S. l.: s. n.], 2022. Disponível em: https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.3ff5b143-94c8-43d9-9982-71298fefb5d7?autoplay=0&ref_atv_cf_strg_wb. Acesso em: 30 nov. 2022.

O FANSERVICE COMO ELEMENTO CRIATIVO NO CINEMA: UMA ANÁLISE DO FILME “HOMEM-ARANHA: SEM VOLTA PARA CASA”

Rubens Santos da Rocha Neto⁴⁴

Ana Paula Silva Ladeira Costa⁴⁵

Introdução

Em 2021, o Brasil apresentou um crescimento de aproximadamente 40% na renda total no cinema comercial, em comparação com o ano anterior (Ancine, 2022, p. 10),⁴⁶ período em que as atividades nas salas de exibição foram fortemente impactadas pela pandemia da Covid-19. Esse aumento, em 2021, deveu-se à retomada das sessões em um ritmo mais intenso, mas, principalmente, ao lançamento do *blockbuster* da Sony Pictures/Marvel Studios *Homem-Aranha: Sem Volta Para Casa*. O filme, lançado no Brasil em 16 de dezembro, apresentou um público de 11.866.771 espectadores no país nas duas primeiras semanas de exibição, levando-o ao primeiro lugar do ranking de filmes mais assistidos no Brasil em 2021. Esse mesmo filme continuou em cartaz até fevereiro de 2022, totalizando 15.635.8063 de ingressos vendidos.⁴⁷

Esses resultados observados no Brasil se repetiram em todo o mundo, fazendo com que o filme obtivesse uma renda significativa e passasse a ocupar a 7ª colocação no ranking geral das maiores bilheterias da história do cinema. Para além dos números alcançados pela bilheteria, nos chama a atenção o fato de esta produção conter um amplo número de *fanservices*, recurso utilizado em produções a fim de agradar o público,

podendo ou não interferir na história (Mendes; Curi, 2018, p. 5). O *fanservice*, que possui origem no mangá japonês, “refere-se à tendência dos criadores culturais de fornecer aos fãs elementos da história que eles desejam ver – para atender descaradamente aos desejos expressos de um público” (Beaty, 2016, p. 324, tradução nossa).⁴⁸

A partir da análise do filme *Homem Aranha: Sem volta para casa*, pretendemos compreender como a opinião dos fãs pode interferir no desenvolvimento das produções audiovisuais. Essa escolha se deu porque o filme obteve alta arrecadação de bilheteria mundialmente, mesmo enfrentando a pandemia da Covid-19, e porque a produção foi bem aceita pela crítica especializada⁴⁹. Além disso, em uma entrevista para o site *Discussing Film*, Erik Sommers, um dos roteiristas do filme, relata que havia todo um cuidado para que o *fanservice* estivesse presente nas cenas.⁵⁰ Pretendemos compreender como e onde se manifestam os processos de comunicação entre os fãs do Homem-Aranha. A partir disso, identificamos essas suposições e teorias dos fãs que foram realizadas antes do lançamento do filme, e, com isso, apontamos quais foram as estratégias para serem incluídas no longa-metragem.

Percebemos que a repercussão e a modernização dos filmes de super-herói abriram margens para novos públicos e, com isso, o intervalo entre um filme e sua sequência instiga o público para novas histórias. O interesse nesses personagens faz com que os fãs recorram às histórias em quadrinhos para saciar suas necessidades e curiosidades. A partir dessa aproximação com o personagem, os fãs exigem adaptações cinematográficas com maior fidelidade.

Para melhor compreender como são as etapas daquilo que Henry Jenkins, Joshua Green e Sam Ford (2014) definem como “burburinho” construído pelos fãs, analisamos o canal de *YouTube New RockStars*, que produz conteúdos voltados ao entretenimento, como filmes e séries populares. A escolha desse canal se deu devido à sua relevância

44 Bacharel em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás (UEG).

45 Professora efetiva do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG). Doutora em Comunicação Social pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e pós-doutora em Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Pesquisadora do Grupo de pesquisa Cria | UEG. E-mail: ana.costa@ueg.br

46 Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/oca/publicacoes/arquivos.pdf/preliminar2021.pdf>. Acesso em: 8 jun. 2022.

47 Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/oca>. Acesso em: 5 maio 2022.

48 Texto original: “This term, originating in the Western fandom for Japanese manga, refers to the tendency of cultural creators to provide fans with story elements that they long to see—to cater unabashedly to an audience’s expressed desires.” (Beaty, 2016, p. 324).

49 93% de aceitação da crítica no Rotten Tomatoes. Disponível em: https://www.rottentomatoes.com/m/spider_man_no_way_home. Acesso: 2 jun. 2022.

50 Entrevista disponível em: <https://discussingfilm.net/2021/12/20/spider-man-no-way-home-writers-chrismckenna-erik-sommers-on-balancing-the-multiverse-exclusive-interview/amp/>. Acesso em: 8 maio 2022.

na plataforma, que soma 4,02 milhões de inscritos em janeiro de 2024.⁵¹ Além disso, em seu conteúdo, há uma série de vídeos sobre o filme do Homem-Aranha, nos quais se destacam as suposições dos fãs para a sequência da franquia do herói nos cinemas e que, posteriormente, foram confirmadas no lançamento do filme.

Para análise, definimos como recorte temporal de vídeos aqueles publicados entre outubro de 2020 e dezembro de 2021. Nesse período, foram lançadas inúmeras teorias para a sequência de *Homem-Aranha: Longe de Casa* (2019). A partir daí, pretendeu-se captar os momentos nos quais o canal traz os possíveis desfechos para o personagem em seu próximo filme. Outras mídias provenientes do canal também foram utilizadas como fonte de pesquisa, como o *Instagram*, cujo perfil possui 147 mil seguidores, e o X (antigo Twitter), que possui 212 mil seguidores.⁵² Para isso, buscamos publicações referentes ao personagem da Marvel, e, assim, analisamos o comportamento e as reações dos fãs em seus comentários, para entendermos como um burburinho recebe tanto engajamento e repercussão na mídia, ao ponto de chegarem aos produtores da Marvel Studios. O mesmo recorte de tempo será utilizado como método para analisar essas publicações. A escolha dessas duas redes sociais se deu graças à importância que ambas estão recebendo no momento e devido à participação massiva dos fãs ao expressarem suas opiniões.

O fanservice e suas categorias no filme *Homem-Aranha: Sem Volta Para Casa* (2021)

Ao analisar a história de produtos televisivos, franquias cinematográficas e histórias em quadrinhos, observamos que o *fanservice* sempre esteve presente. Esse termo começou a ser utilizado a partir dos anos 1980 no Japão, em mídias como mangá e anime. O intuito dos criadores era atrair e engajar uma quantidade maior de público. Assim, eles apelavam para a hipersexualização em personagens femininas, realçando e expondo corpos. Mais tarde, essa estratégia foi utilizada também em personagens masculinos. Por fim, esse artifício foi utilizado para atrair o público por meio de seus desejos para o

51 <https://www.youtube.com/@NewRockstars>. Acesso: 24 jan. 2024.

52 Dados relativos ao mês de janeiro de 2024.

desenrolar da narrativa dessas obras. Os criadores moldavam a história de acordo com a vontade dos fãs. Ou seja, uma relação de troca entre fãs e os realizadores (Mendes; Curi, 2018, p. 5).

Este panorama aponta para o surgimento daquilo que Henry Jenkins define como cultura participativa, contrastando com o período anterior, de audiência passiva, em que os telespectadores eram meros consumidores. A cultura participativa indica um comportamento ativo de consumidores, que eventualmente exercem poder de influência sobre o conteúdo que consomem.

Percebe-se, atualmente, a profusão de pesquisas voltadas para o estudo dos fãs, especialmente influenciadas por autores como Henry Jenkins e John Fiske. No entanto, verificou-se que o campo carece de mais investigações voltadas exclusivamente para a análise do *fanservice* de grandes produções cinematográficas.

Valentina de Almeida França Mendes e Pedro Peixoto Curi (2018) explicam o significado do termo *fanservice*:

O Fanservice, um termo geralmente usado em plataformas *online* e em mídias sociais, e que corresponde a qualquer material ou ação modificada intencionalmente em função de sua audiência. Podendo variar desde uma pequena fala até um enredo inteiro, o fanservice é uma estratégia utilizada pelos criadores para manter sua audiência fiel e engajada. É algo que está presente desde a criação das narrativas seriadas, quando os fãs escreviam cartas para os estúdios para impedir que seu programa favorito fosse cancelado, até hoje em dia e por mais que o termo seja pouco conhecido, muitos sabem que a ação existe (Mendes; Curi, 2018, p. 3).

Em sua análise sobre o *fanservice* no universo Star Wars, Mendes e Curi (2018) dizem que “o *fanservice* nem sempre está relacionado a uma ação específica”. Ou seja, ele possui uma definição, mas pode ser aplicado de diversas formas.

Em nossa pesquisa, utilizamos as categorias de *fanservices* propostas pelos autores para análise do filme *Homem-Aranha: Sem Volta Para Casa*. Mendes e Curi propõem cinco tipos de *fanservices*: hipersexualização, narrativo, nostálgico, *easter egg* e *queer bait*. Dessas cinco categorias, foi identificado que o filme analisado só não possui o *fanservice queer bait*.

Fanservice de hiperssexualização

Com origem no mangá e anime japonês, o *fanservice* de hiperssexualização possui como finalidade expor o corpo dos personagens, deixando-os seminus ou totalmente nus. Tal estratégia é utilizada para atrair mais público e consequentemente novos fãs. O âmbito cinematográfico também vem se apoderando desse artifício, tanto que muitos fãs ingressaram em determinados conteúdos só com o intuito de ver essas cenas. Há fãs que discordam da necessidade em recorrer a esses elementos, pois poderão se distanciar do propósito da narrativa, assim eles encaram essa atitude como apelativa e desnecessária. Mas há uma grande parcela de espectadores que validam isso como um critério positivo (Mendes; Curi, 2018). No universo de filmes de super-heróis, essa prática é bastante recorrente.

No filme analisado, a hiperssexualização é introduzida em dois momentos: logo na introdução do filme, por meio de um plano sequência, Peter Parker (Tom Holland) fica seminus ao remover sua fantasia do Homem-Aranha. O mesmo *fanservice* se repete em uma segunda cena, na qual o personagem de Tom Holland está lavando o traje do Homem-Aranha e se encontra apenas de camisa e cueca. Esse mesmo *fanservice* é frequente nos dois filmes anteriores da trilogia.

Fanservice de queer bait

O *fanservice* de *queer bait* não é abordado no longa-metragem analisado, mas seu conceito se baseia em uma “possível” relação amorosa entre dois personagens do mesmo sexo (Mendes; Curi, 2018). O relacionamento homoafetivo em quadrinhos de super-heróis já é recorrente, mas, devido ao conservadorismo de alguns gêneros da indústria cinematográfica, o universo de super-heróis ainda está dando seus “primeiros passos”. A própria Marvel Studios já se apropriou desse tipo de *fanservice* em algumas de suas produções. Os fãs do Capitão América já indicaram momentos em que ele e seu amigo, Bucky Barnes, possuíam uma relação mais íntima. E isso se repete na série *Falcão e Soldado Invernal* (2021), em que os personagens Bucky e Sam, em meio a discussões, trocam olhares e dão indícios de ciúmes, o que levou os fãs a inúmeras suposições nas redes sociais.

Fanservice narrativo

O *fanservice* narrativo refere-se às alterações no enredo ou na narrativa com o intuito de apenas agradar os fãs (Mendes; Curi, 2018). O estúdio em muitos momentos se apropria de uma ideia construída coletivamente para a realização de seus filmes. Ideias que abordam a inserção de personagens, desenvolvimentos de arcos para a narrativa ou até mesmo a inclusão de certos atores e atrizes para determinados papéis. No filme de nossa análise, identificamos os seguintes *fanservices* narrativos:

A introdução do personagem Matt Murdock, o super-herói Demolidor, interpretado pelo ator Charlie Cox, o mesmo da série cancelada da Netflix, *Daredevil* (2015-2018). Muitos fãs clamavam a inclusão do personagem no longa-metragem, já que ele é um advogado e o Peter Parker estava passando por um julgamento. Além da inserção do personagem na narrativa, os fãs desejavam o retorno de Cox para o papel.

Para os fãs do super-herói, a versão vivida por Tom Holland era uma das piores adaptações para o cinema, principalmente por seu Homem-Aranha se destacar como um super-herói imaturo e inconsequente. No Universo Cinematográfico da Marvel, não houve a adaptação que culminou na origem do super-herói nos quadrinhos: o desfecho que introduz amadurecimento para o personagem, que é a morte de seu tio Ben. Percebendo o descontentamento de seu público-alvo, o estúdio incluiu essa tragédia na narrativa, substituindo a morte do tio Ben pela morte da tia May, solução que traz amadurecimento no arco do personagem, resultando em uma excelente recepção e altas expectativas por partes dos fãs para com o futuro da franquia.

Fanservice Nostálgico

O *fanservice* nostálgico, na maioria das vezes, é inserido em refilmagens e continuações, pois, para fazer a audiência experienciar nostalgia, é preciso que eles tenham contato com esses elementos anteriormente (Mendes; Curi, 2018). Esse tipo de *fanservice* ocorre por meio de participações especiais de atores e atrizes, da reutilização de trilhas sonoras de filmes anteriores, e até mesmo de menções diretas e indiretas de arcos de outros filmes.

O grande destaque nesse subtítulo como o *fanservice* nostálgico é a aparição dos Homens-Aranhas de Tobey Maguire e Andrew Garfield. A partir desses mesmos personagens, o *fanservice* também é inserido por meio da inclusão de fragmentos das narrativas desenvolvidas nos outros filmes relacionados aos personagens.

Outro elemento que foi utilizado como estratégia de trazer essa nostalgia aos fãs foi o elemento sonoro. As músicas temas dos personagens são inseridas em momentos específicos de suas aparições. A Marvel Studios reutilizou as trilhas sonoras compostas por Danny Elfman, Christopher Young e Deborah Lurie para a trilogia (2002-2007), para os personagens do Dr. Octopus, Homem-Areia, Duende Verde e o Peter Parker de Tobey Maguire. E para os momentos que envolviam os personagens da franquia *O Espetacular Homem-Aranha* (2012-2014), foram incluídas as trilhas sonoras compostas por James Horner e Hans Zimmer, para as cenas do Peter Parker de Andrew Garfield e para o vilão Electro.

No Brasil, a nostalgia também esteve presente por meio da dublagem. Grande parte do elenco de dubladores das produções anteriores retornaram nesse filme de 2021. O Peter Parker de Tobey Maguire contou com seu dublador original Manolo Rey, Duende Verde com Jorge Lucas, o Homem-Areia com Márcio Simões. Para o Peter Parker de Andrew Garfield, o retorno de Sérgio Cantú, o Lagarto com Eduardo Borgerth, e para o Electro o dublador Duda Ribeiro. Matt Murdock teve seu mesmo dublador de sua série na Netflix, Philippe Maia.

Fanservice de easter egg

O *fanservice easter egg* é semelhante ao nostálgico, mas não possui uma função na narrativa, sendo inserido de modo indireto e notado apenas por uma parcela de fãs mais ativos. Esse *fanservice* possui a mesma função do ovo de páscoa (*easter egg*, em inglês) na tradicional Caça aos Ovos. Os elementos são adicionados pelos realizadores a fim de gerar uma surpresa aos fãs, ou seja, essas referências são escondidas propositalmente e precisam ser encontradas pelos espectadores, sejam elas visuais ou sonoras. Porém, se não forem descobertas, não afetaria o entendimento do enredo em geral (Mendes; Curi, 2018).

O *fanservice de easter egg* foi a categoria mais utilizada em todo o longa *Homem-Aranha: Sem Volta Para Casa*, tendo como alguns exemplos:

No terraço do colégio Midtown, Peter e MJ estão deitados, conversando. Em uma das paredes do terraço há um grafite com a palavra “DITKO”, um *easter egg* do co-criador do Homem-Aranha e de grande parte de seus vilões, o desenhista Steve Ditko.

Figura 1 - Easter Eggs Steve Ditko



Fonte: *Homem-Aranha: Sem Volta Para Casa* (2021).

Na cena da batalha na ponte contra o Dr. Octopus, encontramos alguns desses *fanservices*. Em meio a um congestionamento no trânsito da ponte, alguns veículos possuem identificações que remetem a *easter eggs*. O primeiro é o táxi, que possui uma numeração específica “1228”. Na formatação estadunidense de data, os números referem-se ao aniversário de Stan Lee, o criador do Homem-Aranha, que nasceu no dia 28/12.

Figura 2 - Easter Eggs Stan Lee



Fonte: *Homem-Aranha: Sem Volta Para Casa* (2021).

Um outro veículo possui a placa com a seguinte identificação “63A5M-3”. Alterando o número “5” pela letra “S”, essas iniciais podem ter a seguinte definição “1963 - Amazing Spider-Man nº3”, HQ de estreia do vilão Dr. Octopus. Indicando ao público que essa seria a “primeira aparição” do personagem no longa-metragem.

Figura 3 - Easter Eggs Octopus



Fonte: *Homem-Aranha: Sem Volta Para Casa* (2021).

Etnografia Digital do canal New Rockstars

Antes de entender como o *fanservice* foi utilizado no longa-metragem, primeiramente é necessário compreender as manifestações dos fãs no ambiente da web. Nessa etapa, é utilizado o método da etnografia no modo digital, visto que os fãs, em grande maioria, expressam seus desejos nas redes sociais. A etnografia é um estudo do comportamento de um determinado grupo. Nesse caso, estamos analisando os fãs do personagem Homem-Aranha, com o objetivo de compreender seu comportamento nas redes sociais, que se constitui como um importante espaço de manifestações e de trocas.

Etnografia é, em linhas gerais, ‘o estudo, pela observação direta e por um período de tempo, das formas costumeiras de viver de um grupo particular de pessoas’, conforme Carmem Lúcia de Mattos (2011, p. 51). Ou seja, a etnografia retira o foco sobre o espécime humano, o indivíduo, e se interessa por grupos (pequenos ou grandes) de pessoas de alguma forma relacionadas (Blommaert; Jie, 2010; Mattos, 2011) (Ciborga, 2022, p. 25-26).

Assim, propusemos a realização de uma etnografia na internet. Entendemos que a análise etnográfica para esse texto se encaixa na etnografia digital, pois a comunicação entre os fãs supera o âmbito virtual, percorrendo também o modo offline. Para realizarmos a etnografia digital, temos como base as publicações do canal de *Youtube* norte-americano *New Rockstars*, ou seja, buscamos fãs que produzem conteúdos na internet expressando suas opiniões e desejos e, a partir disso, coletamos a comunicação entre os fãs desse canal. O canal emite seu ponto de vista a partir de uma postagem relacionada ao filme, e nos comentários da publicação, os fãs também expressam suas percepções. Nesses comentários, o canal pode analisar as opiniões do seu público e, assim, produzir novos conteúdos relacionados ao filme a partir de uma opinião coletiva.

Há uma relação de interdependência: teorias de fãs surgem na internet antes de um filme ser anunciado. Assim, os meios de comunicação se apropriam dessas teorias para buscar informações vazadas dos estúdios que estão desenvolvendo os filmes. Obtendo esses rumores sobre o filme, esse meio de comunicação divulga essas informações na internet e o burburinho se inicia. Um criador de conteúdo, que normalmente é um fã, se baseia nesse rumor e cria uma publicação nas redes sociais expressando sua opinião – normalmente no Twitter, posteriormente no *YouTube* e, por fim, no *Instagram*. Assim, os seguidores desses canais comentam suas opiniões nessas publicações. Esses comentários podem ser utilizados para a criação de novos conteúdos, pois são percepções diferentes e coletivas. E assim é lançada uma nova publicação baseada nessas teorias. Dependendo do número de visualizações ou repercussões dessa nova teoria na internet, isso pode chamar a atenção dos estúdios que estão desenvolvendo o filme e cabe a eles analisar se é conveniente incrementar algo no filme tratando dessa teoria, para assim agradar os fãs, nascendo o *fanservice*.

No filme *Homem-Aranha: Sem Volta Para Casa*, de 2021, o *fanservice* deu-se por meio dessas mesmas etapas. Uma dessas manifestações ocorreu no dia 1º de outubro de 2020, por meio de uma matéria no site *The Hollywood Reporter*⁵³, que noticiou que o ator Jamie Foxx estaria participando de negociações para retornar como o personagem Electro, no terceiro filme do Homem-Aranha. Até então, parecia uma notícia comum, mas

53 Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/spider-man-3-jolt-jamie-foxx-returning-as-electro-exclusive-4069375/>. Acesso em: 12 dez. 2022.

não para os fãs do herói, já que a franquia em que Jamie Foxx participa era diferente da franquia do atual Homem-Aranha. Assim, o burburinho entre os fãs ganhou forças, pois outra coincidência era que o ator J.K. Simmons tinha retornado como J.J. Jameson em *Homem-Aranha: Longe de Casa*, de 2019, novamente uma reprise de um papel de franquias diferentes. Também nesse filme de 2019, o assunto “multiverso” é debatido. Isso possibilitou que o desejo dos fãs para que um filme do Homem-Aranha com os três atores que interpretaram o herói pudesse acontecer.

Em outubro de 2020, o canal de *YouTube* escolhido como objeto de nossa análise produziu um conteúdo abordando essas suposições, que inicialmente foram divulgadas na publicação do *The Hollywood Reporter*. Percebemos que grande parte das teorias do vídeo se conectam com o filme que seria lançado em 2021. Analisamos também os comentários dos espectadores nesse vídeo, e notamos que muitos deles também fazem suposições para o próximo filme do herói.⁵⁴

Por mais que as teorias dos fãs estejam presentes na internet há muito tempo, e que a possibilidade do *fanservice* dos três Homens-Aranha dividirem um filme fosse algo antigo, para essa etnografia digital, escolhemos como recorte temporal o período que se inicia com a publicação desse rumor, em outubro de 2020, até um dia antes do lançamento do filme, que foi no dia 15 de dezembro de 2021.

O intuito dessa análise foi etnografar as teorias dos fãs sobre o longa-metragem a partir dos rumores que surgiram a partir das produções de conteúdo do canal *New Rockstars* bem como as opiniões dos seguidores desse canal, publicadas por meio da função “comentários” no *YouTube*. Dessa forma, foi possível identificar as teorias que são construídas de modo coletivo na internet e que podem receber uma grande repercussão, atraindo os estúdios para acompanharem os desejos dos fãs e por fim realizá-los.

Não é confirmado em quais locais, ou qual a fonte em que os roteiristas do filme se basearam. Porém, temos a confirmação de que eles se inspiraram em algumas dessas

ideias para agradar os fãs, afinal eles intitulam essa ação como “um presente aos fãs do herói”.

Assim, entende-se que o *fanservice* nesse longa-metragem é fornecido pelos realizadores para agradar os fãs e ele se constrói de modo indireto. Pretende-se, aqui, identificar algumas dessas manifestações que possam ter inspirado os roteiristas no desenvolvimento do roteiro do longa-metragem. Por meio da etnografia digital, analisamos as publicações no *YouTube* dentro desse prazo escolhido, com ênfase no filme do Homem-Aranha. Esses comentários foram selecionados, “printados” e anexados ao longo do texto.

O critério de seleção baseou-se na repercussão dos comentários, não apenas em curtidas, como em respostas de outros usuários à publicação. Outro critério de seleção baseou-se na conexão entre os desejos manifestos com mais frequência pelos fãs e sua incrementação no longa-metragem. Como se trata de um canal de *YouTube* norte-americano, as publicações em língua inglesa foram por nós traduzidas.

No primeiro vídeo analisado⁵⁵, postado no dia 2 de outubro de 2020, no *YouTube*, que possui 14 mil curtidas e 883 comentários, o canal emite uma série de suposições para o próximo filme do Homem-Aranha, que seria lançado em dezembro de 2021, devido ao rumor do ator Jamie Foxx retornar ao papel do Electro. Muitas dessas suposições não são concretizadas no filme, mas algumas sim, como a introdução do Aranhaverso, o retorno dos atores Andrew Garfield e Tobey Maguire como Homem-Aranha, as aparições desses personagens sendo feitas por meio do portal aberto pelo personagem do Doutor Estranho, o retorno de vilões como Doutor Octopus e Duende Verde. Nesse vídeo, os comentários que mais se destacam são de expectativas, como: “estou muito ansioso para ver isso”. Mas buscamos alguns comentários cujas suposições conectaram-se com o roteiro do longa-metragem. Selecionamos as seguintes manifestações dos fãs por meio desses comentários:

54 Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6k7ufyfdHhg>. Acesso dia 12 dez. 2022.

55 Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=6k7ufyfdHhg&list=PLQA3vbya342ZRityD4Hf88t4p_Dnetc.&index=16. Acesso: 15 dez. 2022.

Comentário 1:

 **Just Rhythm** há 2 anos

I think the sinister six doesn't have to be in the same universe for a single Peter Parker to fight. They might bring different villains from different universe along with Spidermen from their universe. Beginning with TASM-Electro, and later SamRaimi-Sandman or TASM-Lizard. Inter-Dimemnsional Sinister Six vs Sony's failed spidermena and MCU spiderman.(lol) Now that's movie worth waiting 5 years for.

Mostrar menos

  Responder

Tradução: “Acho que o sexteto sinistro não precisa estar no mesmo universo para um único Peter Parker lutar. Eles podem trazer diferentes vilões de diferentes universos junto com o Homem-Aranha de seu universo. Começando com TASM-Electro (o Electro de *O Espetacular Homem-Aranha 2: A Ameaça de Electro*, de 2014), e mais tarde Sam Raimi - Sandman (o Homem Areia de *Homem-Aranha 3*, de 2007) ou TASM-Lizard (o Lagarto de *O Espetacular Homem-Aranha*, de 2012). Interdimensional Sexteto Sinistro vs o Homem-Aranha fracassado da Sony e o Homem-Aranha do MCU (Universo Cinematográfico da Marvel) [...]”

Isso realmente se concretizou no longa-metragem, os vilões das outras franquias (de 2002-2007 e 2012-2014) do Homem-Aranha retornaram com seus respectivos Homens-Aranhas. E no final do filme há uma batalha entre eles.

Comentário 2:

 **sarah alizadeh** há 2 anos

I feel like it will be the best if they made Toby's and Andrew's spider men Older than Tom's like they kinda did in apiderverse

  Responder

Tradução: “Eu sinto que seria melhor se eles fizessem os Homens-Aranha de Tobey (Tobey Maguire, o Homem-Aranha de 2002-2007) e Andrew (Andrew Garfield, o Homem-Aranha de 2012-2014) mais velhos que os de Tom (Tom Holland, o atual Homem-Aranha, se ingressou em 2016) como eles meio que fizeram no Aranhaverso (animação *Homem-Aranha no Aranhaverso*, de 2018).”

Essa suposição também se concretizou no longa-metragem, no qual o Homem-Aranha de Tom Holland está bastante vulnerável e os Homens-Aranhas de Tobey Maguire e Andrew Garfield entram em cena como mentores do herói mais novo.

Comentário 3:

 **CHRIZTION** há 2 anos

I think Peter is going to be overwhelmed by all the people hunting him and somehow the other spider men from alternate realities will guide him and help him stay alive. Strange somehow will help put them back in their original realities. That's my lazy attempt. 🤪❤️

 4  Responder

▼ 1 resposta

Tradução: “Acho que Peter ficará impressionado com todas as pessoas que o caçam e, de alguma forma, os outros Homens-Aranhas de realidades alternativas irão guiá-lo e ajudá-lo a permanecer vivo. Strange (ou Estranho) de alguma forma ajudará a colocá-los de volta em suas realidades originais. Essa é a minha tentativa preguiçosa.”

Esse fã denomina sua teoria como “preguiçosa”, mas é uma das que mais possui semelhança com o roteiro do filme, pois o Peter de Tom Holland não entende a quantidade de vilões que surge e o caçam. Também, os outros Homens-Aranhas o guiam, e, no terceiro ato, o Doutor Estranho coloca os vilões em seus respectivos universos.

Comentário 4:

 **JDog** há 2 anos (editado)

I doubt they'll have the Spider-Men fight each other as it'll just generate an unnecessary rivalry between the fan bases.

I think that Electro will be one of the first characters to seep through into Tom's universe and he'll be the main focus for a lil bit and then more and more characters will begin to flood through.

Or maybe we could even see Holland's Spidy go to another universe, but that kinda seems like a TON of work to pull off.

Mostrar menos

 3  Responder

Tradução: “Duvido que eles façam com que os Homens-Aranha lutem entre si, pois isso apenas gerará uma rivalidade desnecessária entre as bases de fãs. Eu acho que Electro será um dos primeiros personagens a se infiltrar no universo de Tom e ele será o foco principal por um tempo e então mais e mais personagens começarão a aparecer.

Ou talvez possamos até ver o Aranha de Holland ir para outro universo, mas isso parece uma tonelada de trabalho para fazer.”

Essa teoria possui uma grande relevância pois esse fã expõe pontos que estão inclusos no roteiro final e antes do lançamento do filme era bastante discutido entre a comunidade de fãs (inclusive é debatida no próprio vídeo). Dentre esses pontos, temos: uma possível “batalha entre Homens-Aranhas”. No filme, no momento em que é introduzido o Peter de Tobey e Andrew, os personagens se estranham mas de forma breve. Então não há uma batalha entre eles. Outro ponto é o fato do Electro ser um dos primeiros vilões a serem apresentados, ele possui um tempo de tela, mas não é o vilão principal.

O próximo vídeo selecionado é referente à reação do apresentador do canal ao assistir o último trailer do filme *Homem-Aranha: Sem Volta Para Casa*, vídeo lançado dia 16 de novembro de 2021,⁵⁶ que possui cerca de 1,5 milhões visualizações, com 78 mil likes e 4.560 comentários. Desses, destaco dois comentários que possuíam repercussão entre os outros usuários:

Comentário 5:



Tradução: “É 100% que Andrew Garfield que salvará MJ (Michelle Jones) de cair, como uma forma de se arrepender por não ter salvado Gwen em seu filme (em *O Espetacular Homem-Aranha 2 - A Ameaça de Electro*). Isso seria doentio.”

Comentário que é relacionado a uma teoria que possuía muita repercussão entre os fãs, que surgiu no lançamento desse trailer. Na cena, MJ (Zendaya) cai da Estátua da Liberdade e, mas o Homem-Aranha de Tom Holland é impedido de salvá-la. Os fãs cogitaram que o Homem-Aranha de Andrew Garfield a salvasse. Se redimindo do acontecimento de seu último filme, em que sua namorada Gwen (Emma Stone) é arremessada de um prédio e ele não consegue salvá-la, sucedendo a sua morte. Para muitos fãs, salvar a namorada do outro Homem-Aranha, em uma situação semelhante,

seria um dos maiores *fanservices* relacionado ao Homem-Aranha de Andrew. E isso de fato ocorre no filme, ressaltando o poder que os fãs têm na construção do roteiro.

Essas manifestações são exemplos de como a comunidade de fãs utiliza a internet para se expressar e tentar alcançar os produtores dos produtos que são consumidores. Ou seja, a repercussão de uma opinião coletiva pode definir o futuro de uma produção.

Definimos essa manifestação como um ciclo interdependente. Como vimos, os canais de *YouTube* se inspiram em burburinhos que surgem no Twitter ou nas redes sociais e, a partir disso, lançam conteúdos abordando essas ideias. Posteriormente pede aos seus espectadores que emitam suas opiniões a partir dessa já lançada e essas novas opiniões irão inspirar mais conteúdo. Assim, grandes produtores cinematográficos podem partir dessa premissa ao monitorar o que os fãs estão desejando para suas futuras produções.

Entendemos que essas obras seriam construídas de modo coletivo entre fã e realizador, por meio de uma comunicação via internet que pode ser direta ou indireta.

Considerações finais

Esta pesquisa buscou compreender de que modo se manifestam as relações entre fãs para com as produções cinematográficas e de que modo essas obras fílmicas se valem da colaboração entre fãs e realizadores. Por meio de pesquisa bibliográfica, verificou-se que a relação entre fã e realizador sempre esteve presente, porém de modo indireto e com outras abordagens. Pesquisas de audiência em programas de televisão comprovam que a audiência possui um papel fundamental na criação e na continuidade desses produtos. Dispositivos digitais possibilitam que a audiência tenha um contato mais “direto” com os realizadores e produtores das obras audiovisuais, disponíveis em múltiplas plataformas.

Se os fãs questionarem as decisões criativas expressas nas obras cinematográficas, e se as manifestações desses fãs ganharem relevância, o produtor poderá levá-las em consideração, trazendo-as para o produto final. Com isso, o principal espaço de atuação desses fãs é a internet e, de modo mais específico, as redes sociais. Ao lançarem uma reclamação ou uma ideia para a produção que consomem, eles podem ser notados e assim

⁵⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=X4isJPkybU>. Acesso: 16 dez. 2022.

seus desejos podem ser incluídos na versão final dessas obras fílmicas.

A análise do canal de *Youtube New Rockstars* e os comentários de sua audiência nas publicações foram relacionadas com o filme *Homem-Aranha: Sem Volta Para Casa*, permitindo compreender quais elementos foram discutidos pelos fãs, aquilo que Henry Jenkins (2014) denomina como “burburinho”. Embora não haja uma confirmação de onde os produtores e roteiristas da obra analisada buscaram inspiração, foi possível, por meio da análise, confirmar a hipótese de que os realizadores estão interessados em saber aquilo que os fãs desejam ver em suas obras. Hoje, os produtores escutam os fãs, de modo que essa co-criação entre fãs e realizadores resulta em ideias colaborativas que estão disponíveis na internet.

Percebe-se que o filme objeto de estudo deste trabalho, por mais que contenha outras formas de *fanservice*, ancora-se bastante no fator nostálgico. E a análise do filme possibilitou compreender que essa nostalgia é explorada em diversos elementos de composição fílmica: diálogo, imagem e som. Esse fator foi explorado até na versão dublada brasileira, que buscou seus dubladores “originais” para agradecer seus fãs de modo nostálgico. Foi identificada a utilização em excesso da categorização de *fanservice* em *easter eggs*. Compreendemos que esse tipo de *fanservice* é o mais comum em produções do gênero de super-heróis.

Também foi possível compreender que as obras fílmicas que se valem de *fanservice* podem conquistar mais o apreço do público. Essa estratégia é recorrentemente utilizada pela Marvel Studios, que possui quatro filmes no ranking de maiores bilheterias mundiais. Assim, podemos afirmar que a utilização do *fanservice* ocorre especialmente nas produções de *blockbusters*, mais comuns em filmes de gênero de super-heróis e em grandes franquias.

Por fim, percebemos a necessidade de mais estudos voltados à utilização do *fanservice*. Esse elemento possui uma estratégia de marketing e engajamento com sua audiência, pois, ao incluir o elemento do *fanservice* em uma produção cinematográfica de modo que haja coerência com a narrativa do filme, poderá fazer sucesso com seu público-alvo, que se sentirá envolvido com o processo criativo do filme. De tal modo, essa necessidade entra como forma de entender o processo dessa inclusão e quais estratégias os estúdios poderiam adotar para agregar a utilização do *fanservice* como elemento criativo nas produções cinematográficas.

Referências

ANCINE. **Mercado Cinematográfico Informe Anual Preliminar 2021**. gov.br. Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/oca/publicacoes/arquivos.pdf/preliminar2021.pdf>. Acesso em: 8 maio 2022.

BEATY, Bart. **Superhero fan service: Audience strategies in the contemporary interlinked Hollywood blockbuster**. In: *The Information Society*. Volume 32, Edição 5, Calgary, Canada, 2016. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/01972243.2016.1212616>.

CIBORGA, Coletiva. **Etnografia Digital - um guia para iniciantes nos estudos da linguagem em ambientes digitais**. Goiânia: Cegraf UFG, 2022. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/bitstream/ri/21619/4/E-book%20-%20Etnografia%20digital%20um%20guia%20para%20iniciantes%20nos%20estudos%20da%20linguagem%20em%20ambientes%20digitais%20-%202022.pdf>.

CURI, Pedro. **Entre Fan Arts, Fan Fictions e Fan Films: O Consumo dos Fãs Gerando uma Nova Cultura**. In: VI ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura. Salvador, Facom - UFBA, 2010.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo: Aleph, 2014.

JENKINS, Henry. **Textual poachers: television fans and participatory culture**. New York: Routledge, 1992.

MCQUAIL, Denis. **Teoria da Comunicação de Massas**. 3. ed. Lisboa: Serviço de Educação e Bolsas - Fundação Calouste Gulbenkian, 2003.

MENDES, Valentina. CURI, Pedro. **Que o Fanservice Esteja com Você: A Influência dos Fãs no Universo Cinematográfico de Star Wars**. In: 7o Seminário de Iniciação Científica ESPM – São Paulo, 2018.

SALAZAR, André J.. **'Spider-Man: No Way Home' Writers Chris McKenna & Erik Sommers on Balancing the Multiverse – Exclusive Interview**. *DiscussingFilm*. Disponível em: <https://discussingfilm.net/2021/12/20/spider-man-no-way-home-writers-chris-mckenna-erik-sommers-on-balancing-the-multiverse-exclusive-interview/> [amp/](#). Acesso em: 8 maio 2022.



PARTE III

PRÁTICAS, TÉCNICAS E POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL

O TÉCNICO DE IMAGEM DIGITAL NO BRASIL NA PERSPECTIVA DE ALGUNS PROFISSIONAIS BRASILEIROS

Gleig de Souza e Silva⁵⁷

Sandro de Oliveira⁵⁸

Introdução

Este trabalho é fruto de uma pergunta que perdura e que um dos coautores tenta responder desde estudante de cinematografia durante a graduação: afinal de contas, o que é TID, e o que esse profissional faz?⁵⁹ E quem são os TIDs no Brasil? A partir daí, poucas respostas foram encontradas fazendo buscas em *blogs* ou *sites* no país. Em uma pesquisa inicial, foi possível encontrar informações sobre o TID em português somente em um *blog* de fotografia chamado *Blog Emania* que havia publicado um artigo escrito por Fernando Rozzo, em 23 de outubro de 2015.⁶⁰ Rozzo não apresenta um histórico, referências, nomes de profissionais nem filmes que haviam utilizado esses profissionais aqui no Brasil. Conseguiu, contudo, esboçar o que faziam os profissionais naquele período, afirmando que o TID

57 Diretor de Fotografia desde 2016 e membro da Associação Brasileira de Cinematografia - ABC. Graduado em Cinema e Audiovisual pela UEG, iniciou a carreira como iluminador cênico no teatro de Bolso, Cidade Livre, em 2012 e como assistente de elétrica, maquiagem e câmera no mercado audiovisual de Goiânia e Região Metropolitana em curtas-metragens, filmes institucionais, DVDs musicais, vídeos, videoclipes, videodança e documentários. Coordena o Núcleo Audiovisual do Pontão de Cultura, Cidade Livre, onde disponibiliza formação em audiovisual para a região de Aparecida de Goiânia desde 2021.

58 Docente do Instituto Acadêmico de Ciências Sociais Aplicadas (IACSA), curso de Graduação em Cinema e Audiovisual, na Unidade Universitária Goiânia-Laranjeiras, Universidade Estadual de Goiás (UEG). Pesquisa o ator experimental no cinema em grupos de pesquisa como o CRIA (Centro de Realização e Investigação Audiovisual), GEAs (Grupo de Pesquisa do Ator no Audiovisual) e ACCRA (Approches Contemporaines de la Création et de la Réflexion Artistiques), do Laboratório de Pesquisa sobre Artes e Mídia da Universidade de Estrasburgo, na França.

59 O termo original desta atividade profissional é Digital imaging technician (DIT), que, em tradução literal do inglês, é Técnico de Imagem Digital. Ao longo do texto deste trabalho, usaremos a abreviatura já em língua portuguesa: TID.

60 Único encontrado até aquele momento. Disponível em: <https://blogblog.emania.com.br/d+i+t/>. Acesso em: 11 dez. 2022. Atualmente existem diversos movimentos de formação de TID e GMA como cursos realizados pela Escola de Audiovisual Bucareste e a ABC cursos de cinema.

III. PRÁTICAS, TÉCNICAS E POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL

não é, no entanto, um colorista ambulante. Os looks pretendidos pelo Diretor de Fotografia devem ser criados pelo colorista final, na pré-produção, com base em testes filmados pelo Diretor de Fotografia.⁶¹ Estes looks são as emulsões digitais e não devem ser mais do que 3 ou 4, no máximo, um para cada setup geral. Devem ser criados em ambientes controlados com garantias de máxima confiabilidade – monitores calibrados, salas com condições ideais de visualização, etc. Não devem ser criados no decorrer da gravação, durante a gravação ou em ambientes não controlados e com monitores de transmissão de qualidade duvidosos (Rozzo, 2015).

Mas logo veio a pandemia e, por coincidência, todos os profissionais TIDs no Brasil estavam em casa, com sets parados por conta do isolamento social. Logo aconteceram diversas lives e seminários *online* com alguns desses profissionais que atuavam no Brasil e no exterior. Especificamente em 2020 e 2021 aconteceram as lives de alguns dos profissionais entrevistados para este trabalho. Nesse período, tive a oportunidade de conhecer os profissionais mais em evidência no mercado nacional, como Rafael Giuliano, Marcelo Krowczuk, Matheus Cury e Mario Jannini que atuavam no mercado nacional, além de Ilya Akiyoshi, que atua em Nova York, e Vladimir Mancaro, no Canadá. Posteriormente, ao longo de 2021, foram realizadas as entrevistas com esses TIDs atuantes e que são importantes para a criação desse esboço de uma historiografia referente a essa função do departamento de fotografia. Os saberes do TID são, também, contudo, dependentes da tecnologia de ponta que está em constante transformação e atualizações. Em alguns trechos conclui-se que certas atividades do TID já podem não mais existir, ou ter surgido algum programa ou equipamento que automatize alguns processos, ou mesmo sejam abandonadas certas práticas e procedimentos, portanto, corre-se o risco de serem colocados termos que já estão em desuso.

Este trabalho consiste em analisar as entrevistas fornecidas por esses profissionais a fim de criar um parâmetro histórico no qual possamos entender como cada profissional entrou no mercado e como se consolidou ao longo dos últimos anos. Tentaremos entender as diferenças entre TID e GMA (Gerenciamento de Imagens Audiovisuais) e principalmente o que esses profissionais executam no set de filmagem. Nesse sentido, foi necessário buscar nos próprios profissionais suas trajetórias e formações, em busca de evidências que nos permitissem a criação de uma possível história.

61 Look: "é uma aplicação digital da concepção cromática estabelecida para o filme através da manipulação de pixels para a simulação dos processos de pintura da imagem" (Souza Pedro Pinto, 2018, p. 34).

Este trabalho consiste em analisar as entrevistas fornecidas por esses profissionais a fim de criar um parâmetro histórico no qual possamos entender como cada profissional entrou no mercado e como se consolidou ao longo dos últimos anos. Tentaremos entender as diferenças entre TID e GMA (Gerenciamento de Imagens Audiovisuais) e principalmente o que esses profissionais executam no set de filmagem. Nesse sentido, foi necessário buscar nos próprios profissionais suas trajetórias e formações, em busca de evidências que nos permitam a criação de uma possível história.

A metodologia utilizada foi a formação de grupo focal, constituído por TIDs brasileiros atuantes no mercado nacional ou que já atuaram em algum momento. Foram realizadas entrevistas individuais com eles, a fim de obter detalhes mais ricos sobre suas experiências pessoais, decisões e sequências das ações, com perguntas dirigidas sobre as motivações, usando tópicos guias (Bauer; Gaskell, 2002).

A finalidade real da pesquisa qualitativa não é contar opiniões, mas explorar o espectro de pontos de vista e as diferentes representações sobre o assunto em questão. O objetivo das entrevistas foi realizar um levantamento do histórico de como se estabeleceu a função do TID dentro do set de filmagem até sua consolidação junto a grandes produções nacionais.

Os entrevistados foram Vladimir Mancaro, Rafael Giuliano, Ilya Akiyoshi, Marcelo Krowczuk, Matheus Cury e Mario Jannini (representante da ARRI no Brasil).⁶² As entrevistas ocorreram entre agosto de 2021 e outubro do mesmo ano. O tempo médio de cada entrevista foi de uma hora. Escolheu-se a entrevista porque ela tem foco na narrativa, isto é, “comunidades e grupos sociais e subculturas contam histórias com palavras e sentidos que são específicos a sua experiência e ao seu modo de vida” (Bauer; Gaskell, 2002).

O artigo se estrutura em dois grandes eixos: o primeiro, O Advento do DIT no Brasil, em que fazemos uma breve análise sobre qual contexto ele está inserido; e o segundo, O que faz um TID, em que procuramos entender o que os TIDs entrevistados fazem no set de filmagem e quais suas principais atribuições, mesmo cientes da complexidade e da incapacidade de dar conta de todos os processos.

⁶² Empresa fabricante das câmeras de cinema ARRI, além de lentes, iluminação e acessórios.

Reflete-se também sobre o impacto profissional e técnico que foi gerado com a mudança da tecnologia analógica para a digital, ponto inicial da criação dos TIDs no Brasil. Importante salientar que este estudo exige muita leitura de notas de rodapé, muito em razão dos termos usados se referirem a uma área do conhecimento específica e técnica, que são os conceitos mais específicos utilizados nos departamentos da direção de fotografia, como: *Lut, Workflow, Waveform, Livegrade e exposição*.⁶³

O advento do TID no Brasil

Hoje é perceptível que todos nós estamos imersos na imagem digital, não só pela facilidade em manipular seus arquivos, mas também é inegável que pelas suas características de portabilidade, armazenamento e manipulação são extremamente fáceis de ser modificados, apagados e adulterados. O arquivo digital, contudo, não é importante somente para nós, mas também para o cinema, que ganhou muito quando o arquivo digital passou a ser produzido por câmeras que agora usam sensores que substituíram a película.

Depois de filmada uma cena, ela era levada a um laboratório, onde se fazia revelação, processos químicos e depois era digitado. Isso foi totalmente substituído por processos que não mais são analógicos, físicos e químicos, não mais vemos a película, agora vemos a mídia de armazenamento e o filme ali dentro e podemos a qualquer momento inserir um cabo USB e acessar esses arquivos. Como no artigo Desdobramentos contemporâneos do Cinema Experimental, publicado na revista Revista Digital de Tecnologias Cognitivas, a autora Natália Aly reflete sobre o cinema, o arquivo digital e suas especificidades de manuseio:

⁶³ LUT é a sigla em inglês para Look Up Table, ou Tabela de Consulta. É uma tabela de valores que contém informações sobre como aplicar cor em monitores e câmeras. Essa tabela é usada para mapear os valores de entrada de cor de um sinal de vídeo para os valores de saída que serão mostrados em um monitor ou gravados em uma câmera. WORKFLOW é o nome dado ao processo de gestão de programas e mídias digitais dentro do set de filmagem. Os profissionais tendem a gerir por meio de padrões já usados no mercado ou workflows sugeridos pelas empresas patrocinadoras, como a Netflix, Amazon, HBO e etc. O WAVEFORM é a visualização da imagem a partir de ondas na qual vemos todas as imagens em que a exposição é vista de baixo para cima, em baixo são as zonas escuras da imagem e em cima são as zonas claras das imagens. LIVEGRADE é um programa da Pomfort no qual é possível mostrar os Luts em todos os monitores para as equipes do set de filmagem verem o que está sendo filmado. Exposição é a forma como se configura a câmera para sua melhor leitura da luz através do sensor digital, isto para evitar a perda do material, pois a câmera cinematográfica, assim como a película usam a sensibilidade da luz.

Cinema digital também é envolver cenas filmadas com efeitos gráficos (de animação e games à estética do vídeoclipe). Isso, pelo motivo da flexibilidade que o arquivo digital tem de permitir as mais variadas alterações, unindo não apenas a hibridização das mídias, bem como a mescla de linguagens (Aly, 2012, p. 86).

Com essa mudança do analógico para digital veio outro elemento que possibilitou uma alteração da produção importante nos sets de filmagem: a visualização da cena por todo os departamentos, usando o video assist. A imagem deixa de ser somente o olho da direção de fotografia e passa a ser compartilhada com todos os outros olhares: direção de arte, equipe de som e até mesmo o cliente quando o set de filmagem é de publicidade. A possibilidade de fazer mais tomadas sem ficar com a preocupação se o rolo do filme irá acabar – e era muito caro o rolo do filme no Brasil –, isso fez inclusive que o cinema brasileiro aderisse rapidamente às câmeras digitais.

Podemos falar que o digital entrou no cinema assim como o som, sem pedir licença. As principais referências de filmes que experimentaram câmeras digitais no início dos anos 2000 foram *Star Wars episódio II* (George Lucas, 2002) e o filme *Miami Vice* (Michael Mann em 2006), nessas obras foi usada a câmera da *Sony* chamada F900. Essa câmera na época não foi a primeira câmera a filmar totalmente digital em 24p, mas uma das primeiras a fazer o *High definition*⁶⁴. Na figura abaixo vemos uma câmera F900 cujo sensor que fica na parte da frente chamado CCD produz uma imagem de tamanho em full HD, ou seja, de 1920 x 1080 pixels⁶⁵.

Figura 1 - Câmera F900



Fonte: https://pro.sony/en_CZ/products/digital-cinema-cameras/hdw-f900r.

64 São chamados de Frame Rate, na qual um segundo vídeo são 24 imagens fixas, criando a sensação de arrasto da imagem e não perceptível pelo conceito de permanência da nossa retina. High Definition (HD - alta definição) refere-se a três formatos principais: 720p (1024x720), 1080i (1920x1080), 1080p (1920x1080).

65 CCD significa Charge Coupled Device. Um CCD é essencialmente um dispositivo analógico – um contador de fótons; ele converte fótons em carga elétrica e converte a voltagem resultante em informação digital: zeros e uns.

Houve o lançamento, posteriormente, da câmera *Red One* pela empresa *Red Digital Cinema Camera Company*, fundada em 2005. Segundo a fala do TID Ilya Akiyoshi essa câmera estabeleceu-se no mercado tanto pelo preço, como por conta do sensor *CMOS* (*Complementary Metal Oxide Semiconductor*) super 35 e arquivos *Raw*, que simplesmente mudaram a forma como eram realizadas as produções do cinema digital: primeiro, pelos valores e pelas possibilidades de pós-produção que os arquivos produzidos por essas novas câmeras apresentavam; segundo, por ser uma câmera digital. Afonso Beato (2008) apresenta alguns de seus parâmetros, como os 12 bit codificação para gravação em *4K raw files* – .r3d que significa que chegava ao mercado a resolução em 4094 x 2160, que é quatro vezes maior que a *full HD* 1920x1080 e que o *Raw* que contém 12 bits de informação. O bit é um estado digital/elétrico ligado ou desligado. Tem apenas dois valores possíveis: 0 ou 1, assim 8 bits refere-se a 256 possibilidades e 12 bits a 4.096 por 2.160 pixel, logo, refere-se a quantos bits de dados são registrados por pixel (Brown, 2014).

Esse trabalho não pretende, portanto, contar a história das câmeras digitais no Brasil, isso porque exigiria uma pesquisa mais aprofundada, ou mesmo um filtro em relação ao terreno arqueológico no qual estão inseridas essas câmeras. Falar do TID no Brasil, contudo, é, de certa forma, contar a história da chegada dessas câmeras, isso porque, quando ainda era uma câmera digital de conversão por meio de fitas magnéticas (muitas vezes chamado de analógica), já havia um técnico, muitas vezes designado pela locadora, a cargo de configurar, cuidar e garantir que os profissionais conseguiriam usar as câmeras corretamente. Historicamente, todos os profissionais no set de filmagem eram habituados à película e às câmeras digitais. Mas mesmo trabalhando com os mesmos conceitos, exigiam outras técnicas de configuração. Entrou em cena outro parâmetro na produção audiovisual: o eletrônico.

Logo, alguns profissionais foram se especializando nessas funções novas e ainda sem especificação, muitas vezes chamadas de engenheiro de vídeo ou Técnico de HD, em razão de ainda não estar estabelecida a função que, ainda em estado embrionário, fazia ainda parte da equipe de câmera, com remuneração semelhante à dos assistentes de câmera.

Esses profissionais pioneiros do digital também ficaram a cargo de configurar os monitores a fim de que os diretores vissem o que estava sendo filmado, estando aí o grande mérito do digital até aquele momento. Nesse mesmo período, entre 2000 e

2008, as câmeras avançaram em resolução, saindo do 720p para o 1080p, 24 quadros e possibilidade de monitoração das imagens, destacando aqui somente alguns parâmetros.⁶⁶

Com a consolidação no mercado de empresas que começaram a usar câmeras digitais nas suas produções, se tornou necessário não somente descarregar os arquivos nos computadores, mas também converter o arquivo Raw em rec 709, aplicar o Look nos monitores e converter os arquivos para que já chegassem à pós-produção aptos a uma montagem rápida. Logo, jovens como Vladimir Mancaro, Marcelo Krowczuk e Felipe Delgado Benhur Jonas, entre outros, iniciaram suas carreiras nessa função, que foi se desenvolvendo não somente no Brasil, mas no mundo inteiro.

Dos pioneiros com câmera digital, Mario Jannini foi o que experimentou as possibilidades das câmeras que eram digitais, mas usavam mídias analógicas para gravação dos arquivos. Ele iniciou trabalhos nos filmes publicitários das Casas Bahia em 2003/2004 e ali fazia as configurações na câmera, a fim de já deixar a cor o mais corrigida possível, pois muitas vezes o filme saíria no dia seguinte. Ele também era responsável por atuar como colorista, que também fazia a gestão da exposição e dava rec na câmera. Foi na publicidade, e antes de ser representante da *Arri*, que Jannini também se tornou referência para alguns dos profissionais que hoje atuam como TID no Eixo Rio – São Paulo, como Matheus Cury.

A chegada da câmera digital foi o pontapé para *Ilya Akiyoshi*, ainda no início de carreira de assistente de câmera. Trabalhou na *Motion*, representante da *Panavision* no Brasil, em 2004/2005, atuando nos filmes da Xuxa e do Renato Aragão, que foram os primeiros em *HD* do Brasil cujos fotógrafos eram novatos no digital, fazendo seus primeiros filmes com este equipamento.⁶⁷ Muitos desses fotógrafos estavam tendo suas primeiras experiências em filmar longas-metragens com câmera digital, e sua presença no set de filmagem era extremamente necessária. *Akiyoshi* trabalhou no set de filmagem como assistente de câmera em *The Musical* (Tamra Davis, 2022), *Pause with Sam Jay* (criado por Sam Jay e Prentice Penny, 2022), *Hustle* (Direção Jeremiah Zagar, 2022) e *Archive 81* (criação de Rebecca Sonnenshine, 2022).

⁶⁶ Nomenclatura referente a imagens que possuem as dimensões de 1920 pixels de largura e 1080 pixels de altura.

⁶⁷ HD é um acrônimo de Hard Drive (Disco Rígido). Pode ser usado para se referir tanto ao Disco Rígido quanto ao Disco Externo que armazena arquivos do computador.

III. PRÁTICAS, TÉCNICAS E POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL

Esses profissionais mencionados anteriormente foram os primeiros TIDs a trabalhar no Brasil e usar essa nomenclatura para suas funções. Além deles, outros também foram inseridos no mercado de TIDs, como Vladimir Mancaro, Marcelo Krowczuk, Matheus Cury e Rafael Giuliano. Fica evidente que todos têm em comum uma relação muito próxima com a tecnologia e com a chegada de computadores, equipamentos de monitoração como monitores que à época já exibiam os dados com mais informações. Havia uma necessidade premente de se ter uma pessoa no set de filmagem para resolver todos os problemas técnicos da câmera, conhecimento indispensável em grandes produções.

Se formos fazer um esboço de cronograma do início das carreiras dos entrevistados neste trabalho, seria possível perceber que eles foram entrando na carreira como TIDs de acordo com o surgimento das câmeras digitais, com exceção de Mario Jannini e Vladimir Mancaro, que começaram antes das câmeras digitais citadas neste artigo, em 1994 e 97, respectivamente. Após o lançamento da câmera F900, os outros entrevistados neste trabalho começaram suas carreiras, como foi o caso de Krowczuk, Akiyoshi e Giuliano.

O que faz um TID?

Inicialmente, quando os entrevistados são perguntados sobre qual é a função do TID no set de filmagem, se gerava uma pausa na fala dos entrevistados e reflexões também sobre o que não é um TID. Primeiro, porque há uma necessidade de entender no geral o que é um TID, para depois entendermos o que faz um TID, isso porque o que se faz no set de filmagem converge entre os profissionais e os saberes necessários para atuar na área. Vemos que todos trocaram diretamente ou indiretamente experiências ao longo dos anos, tanto os pioneiros quanto os que se inseriram no mercado posteriormente.

A conceitualização do que é o TID está muito ligada às atividades ligadas à função no set, também por haver uma técnica atrelada à tecnologia. Se tivéssemos que atribuir um resumo ao que é um TID, contudo, diríamos que é um profissional atuante no set que visa garantir a conformidade dos arquivos captados pela câmera com as especificidades técnicas exigidas pela produção de um filme. Em outras palavras, daqui em diante, tentaremos entender quais são esses parâmetros que atribuem à conformidade e como esses processos colocam o TID nesse *status* de importância nas grandes e médias produções e porque não em pequenas produções.

Vladimir Mancaro faz uma comparação entre o foquista e o TID, dizendo que considera necessária essa comparação, pois, como a função do TID no set é nova e pouco discutida, isso vai adquirindo centralidade na produção, afinal, existem diversos foquistas, que são profissionais muitos bons e não é difícil você encontrá-los em grandes centros urbanos. A mesma coisa não acontece com o TID, pois não existem tantos TIDs no mercado audiovisual brasileiro, e cada vez mais esse profissional torna-se importante, quando a fotografia do filme precisa. Matheus Cury ressalta que essa função aparece na medida da passagem da película para o digital e diz ainda que a filmagem digital reduz custos. Contudo, novos equipamentos são utilizados, exigindo mais estudos e domínio da técnica para a realização das filmagens.

Muitos dos entrevistados seguem o mesmo caminho, afirmando que são responsabilidades do TID a configuração e exposição da câmera. E em conformidade com essa compreensão, Akiyoshi afirma que o TID tem função de segurar a estética do fotógrafo. Obviamente que existem diferentes diretores e diretoras de fotografia, e quando os TIDs fazem tal afirmação, o fazem a partir da experiência prática com profissionais da fotografia que têm total confiança em suas capacidades técnicas e estéticas para compartilharem decisões no set de filmagem.

Há dois tipos de postura, ou de procedimentos dos TIDs: há o TID de base, que fica em sua unidade móvel (o veículo geralmente usado é uma van), fazendo apenas o trabalho de conversão e muitas vezes assinam como TIDs. E há a categoria de TID de set, que usa um carrinho móvel e caminha pelo set com sua estrutura e acompanha desde o *livegrade* até a configuração das câmeras. Hoje, a segunda categoria é a mais considerada como TID, não excluindo, no entanto, a primeira.

Coexiste com o trabalho do TID um profissional chamado de GMA, que é o antigo logger, e muitos sets de filmagem podem ter um DIT e um GMA na mesma produção, de acordo com as necessidades técnicas de uma série de grande porte, que lida com muitos arquivos e câmeras.

Tem pessoas que trabalham como TID no Brasil que só sabem fazer conversão de material, então fica sentado dentro de uma unidade móvel (van) atrás do gerador; é o último carro da equipe lá atrás baixando o

material e convertendo. Eu já fiz isso, todos nós passamos por isso, e isso é assinando como um TID achando que é o suficiente. Mas uma vez que você sai da unidade, dá três passos e entra no set, monta um carrinho e começa a seguir a câmera aí você vira o cara do fotógrafo(a) (Mancaro, 2021).

Mario Jannini ressaltou aspectos importantes que um TID deve possuir: “O TID tem um papel de ser 50% técnica e 50% de política, bem sabe 50% política porque assim não adianta o cara ser o melhor do mundo tecnicamente” (Janini, 2021). Aponta, como os demais, o aspecto da capacidade relacional do TID para que o seu trabalho aconteça. Saber fazer as críticas pontuais, para assim estabelecer um bom relacionamento com a equipe de fotografia.

Expôs, como os demais TIDs entrevistados, que existem funções a serem desenvolvidas no set: gostar de trabalhar com computador, saber usar os programas para checar o material, entregar o material perfeito e íntegro e dominar as ferramentas que utiliza. Ele entende que no set de filmagem o TID é um coringa, que pode ser posto em várias funções, pois “ele é a ponte entre a captação e a pós” (Janini, 2021). Assim, não é só saber se o material está de boa qualidade, mas se está de acordo com a pós-produção, alinhado ao que foi pedido.

Jannini tem a mesma compreensão de Matheus Cury de que o TID tem a função de calibrar os equipamentos e saber como utilizá-los. Para o TID Marcelo Krowczuk, a função é parametrização das coisas, seja da exposição, seja cuidar do *livegrade* e não ficar cuidando dos arquivos *offloading*.⁶⁸ Essa definição converge, porém, com uma distinção abordada por Matheus Cury, que diferencia o TID de base e o TID de set, em que o primeiro tem um olhar mais verticalizado sobre o material e outro estaria atuando corrigindo o material ao vivo, não excluindo, assim, as duas funções. A relação de confiança estabelecida entre TID e fotógrafos orientará a sua função, pois o fotógrafo(a) e/ou diretor(a) indica como deseja a exposição na pré-produção, assim muitas vezes é importante salientar o limite da função para não atrapalhar o set de filmagem e, principalmente, não expor opiniões e não interferir nos trabalhos dos outros departamentos.

68 Offloading são os arquivos que estão sendo logados dos cartões de gravação dos arquivos para as mídias de armazenamento como HDs.

Considerações finais

As trajetórias profissionais dos entrevistados, por mais singulares que se apresentem, trazem pontos de convergência que são: curiosidade, o interesse por tecnologia, a capacidade de pesquisa e domínio de conceitos e práticas de pós-produção de imagem, além da chegada da câmera *Red One* ao Brasil. Por estarem inseridos naquele momento de transição da película para o digital, suas trajetórias são, de algum modo, semelhantes a de outros TIDs, foquistas e diretores de fotografia do cinema brasileiro. Quando perguntados sobre o que um TID precisa ter de qualidade, é comum a resposta que acuidade em analisar a imagem e capacidade de negociação são itens básicos, pois grande parte do trabalho também é político. Familiaridade com a pós-produção e com as câmeras talvez sejam as qualidades que unem todos os profissionais, proporcionando a todos se tornarem profissionais reconhecidos e atuantes.

Observa-se também que, mesmo atuando em mercados diferentes, como atualmente estão Ilya Akiyoshi e Vladimir Mancaro, os saberes dos TIDs aqui no Brasil são semelhantes aos de outros mercados, como o dos Estados Unidos e do Canadá, sendo notável a contribuição desses profissionais para o audiovisual brasileiro.

É importante salientar, contudo, que mesmo com essa tentativa de recriação das trajetórias dos profissionais, retoma-se também a chegada de equipamentos e abertura dos profissionais da fotografia para testar essas câmeras, e produzirem filmes que ao mesmo tempo possibilitaram que muitos dos profissionais hoje atuantes como TID pudessem estar e permanecer no cinema e desenvolver essa função dentro do departamento de fotografia e do cinema digital.

Referências

ALY, Natália. Desdobramentos Contemporâneos do Cinema Experimental. **TECCOGS: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, n. 6, p. 60-92, jan./jun. 2012.

BAUER, Martin W.; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto imagem e som: Um manual prático**. 5. ed. Petrópolis - RG: Editora Vozes, 2002.

III. PRÁTICAS, TÉCNICAS E POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL

BEATO, Affonso. Notas Sobre A câmera RED ONE. Notas compiladas a partir da apresentação da câmera para o Comitê de Tecnologia da ASC. **Associação Brasileira de Cinematografia (ABC)**, Rio de Janeiro, 01/05/2008. Disponível em: <https://abcine.org.br/site/notas-sobre-a-camera-red-one/>. Acesso em: 12 jul. 2023.

BOOTH, Wayne; COLOMB, Gregory G.; WILLIAMS, Joseph M. **A arte da Pesquisa**. Tradução Henrique A. Rego Monteiro. 2. ed, São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BROWN, Blain. **The Filmmaker's Guide to Digital Imaging**. For Cinematographers, Digital Imaging Technicians, and Camera Assistants. Londres; Nova York: Focal Press, 2015.

MOURA, Edgar. **50 anos luz, câmera e ação**. 2. ed., São Paulo : Editora SENAC São Paulo, 2001.

PEIXOTO, Edgar. **Da Cor**. Camboriú: Editora Iphoto, 2016.

GUIMARÃES, Paulo A. T. **Cinema Digital e um modelo de tecnologia alternativa de film transfer**, 2008. 125f (dissertação de Mestrado). Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, Estudo dos Meios e da Produção Mediática.

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed., Porto Alegre: Artmed, 2007.

ROZZO, Fernando. **O que é D.I.T.?** Blog Emania, São Paulo, 23/10/2015. Disponível em: <https://blog.emania.com.br/d-i-t/>. Acesso em: 12 jul. 2023.

TRIM, Robert L. **Digital Imaging Technician - A Very Practical Guide to On- set Asset Management of Digital Media**. 7. ed., Chesapeake: Trim Entreprises LLC, 2022.

SOUZA, Pedro Felipe Pinho. **O Look no Cinema Digital**. Orientadora: Anna Paula Silva Gouveia. 2018. 136 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade de Campinas, Campinas - SP, 2018.

STOCK, Bamboo. **Dicionário do Audiovisual: O guia definitivo pra você nunca mais passar vergonha no set de filmagem sem saber o que está acontecendo**. Disponível em: <https://bamboostock.net/ebook/>. Acesso em: 15 jan. 2023.

SCOTT, A.; TRIEU T. **Post modern: post-production workflows and techniques for digital filmmakers**. Londres: Routledge; Focal Press Book, 2015.

O ATOR QUE VIVE A CENA: MÉTODO DA PREPARADORA DE ELENOS FÁTIMA TOLEDO

Natália Dantas Tobias e Silva⁶⁹
Sandro de Oliveira⁷⁰

Introdução

A preparação do ator na fase de pré-produção fílmica se insere naquele campo de práticas, saberes e técnicas de trabalho que o cinema está sempre a reavaliar e promover adaptações de acordo com os recursos materiais das produções, as características estéticas da obra e princípios estilísticos dos autores. Fato é que um número razoável de atuações vistas no cinema parte de preparação intensa dos atores pelos preparadores de elenco. Tais métodos de preparação de atores mudam enormemente em relação aos seus procedimentos empregados, aos objetivos a serem atingidos e ao material humano disponível. No cinema brasileiro moderno, frequentemente surgem novos métodos e profissionais de preparo de elencos, mas talvez o mais marcante e reconhecido deles seja o Método.FT®, criado pela preparadora de elenco Fátima Toledo.

Toledo foi responsável pela preparação de elenco de alguns dos mais notórios filmes brasileiros da história. Durante seus mais de 40 anos de atuação no cinema brasileiro, seu método foi reconhecido nacionalmente como uma forma eficaz de trazer para a tela uma performance do ator que se adéque aos propósitos da obra.

O nome de Fátima Toledo tem ligação direta com alguns exemplos desta vertente de atuação intensa e orgânica no cinema nacional, como: Stênio Garcia interpretando

69 Egressa do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG) em 2022. É diretora publicitária com várias campanhas para empresas goianas. Concluiu o curso técnico em artes dramáticas no Instituto Basileu França e atuou em filmes como *Dias vazios* (Robney Bruno Almeida, 2019).

70 Docente do Instituto Acadêmico de Ciências Sociais Aplicadas (IACSA), curso de Graduação em Cinema e Audiovisual, na Unidade Universitária Goiânia-Laranjeiras, Universidade Estadual de Goiás (UEG). Pesquisa o ator experimental no cinema em grupos de pesquisa como o CRIA (Centro de Realização e Investigação Audiovisual), GEAs (Grupo de Pesquisa do Ator no Audiovisual) e ACCRA (Approches Contemporaines de la Création et de la Réflexion Artistiques), do Laboratório de Pesquisa sobre Artes e Mídia da Universidade de Estrasburgo, na França.

III. PRÁTICAS, TÉCNICAS E POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL

o índio Boronai em *Brincando nos Campos do Senhor* (Hector Babenco, 1991), Wagner Moura como capitão do BOPE em *Tropa de Elite* (José Padilha, 2007), Leandro Firmino como Zé Pequeno em *Cidade de Deus* (Fernando Meirelles, 2002) e a dupla Marília Pêra e Fernando Ramos da Silva em *Pixote, a lei do mais fraco* (Hector Babenco, 1980). Conclui-se de tais exemplos que o principal objetivo de uma atuação fílmica moderna é fazer com que o ator desapareça dentro do personagem que interpreta, seja ele um índio, capitão da polícia, prostituta ou chefe de tráfico.

A principal justificativa deste trabalho vem do fato de que sua coautora teve experiência direta com o Método.FT® durante as gravações do filme *Dias Vazios* (Robney Bruno Almeida, 2019). Gravado em 2018 e com as filmagens supervisionadas por Fátima Toledo remotamente, a preparação do elenco foi realizada pelo assistente de Toledo, Bruno Santos. Apesar da sua não presença física, Toledo esteve envolvida desde o começo do projeto, cuja preparação do elenco durou duas semanas. A respeito da experiência com o método de trabalho de Toledo, foram no total três meses de preparação de elenco, passado o casting. Os dois primeiros meses de preparação foram inteiramente em Goiânia, durante os cinco dias úteis da semana. No início, a bioenergética teve grande importância no processo, sendo aplicada por uma hora e quarenta minutos de manhã e mais uma hora, em sua forma reduzida, à tarde. Alguns dos exercícios executados pelo elenco foram o da valsa, o exercício kundalini e, principalmente, técnicas aplicadas com o objetivo de estreitar as relações entre os membros do elenco.

Partindo das informações apresentadas, este trabalho tem como objetivo principal desvendar o Método.FT® de Fátima Toledo seguindo os passos de análise a seguir: a) estudar a trajetória de Toledo no cinema, analisando suas principais obras; b) analisar as influências e heranças do Método.FT®, principalmente Stanislavski e Augusto Boal nos seus procedimentos e técnicas. Daremos especial atenção à relação entre os exercícios teatrais e a herança Stanislavski-Boal, falando de bioenergética, interação física e verbal e também destrinchando os exercícios lúdicos; c) a experiência da coautora deste trabalho durante as gravações do filme *Dias Vazios*, fazendo um paralelo entre a teoria de bioenergética e a prática observada *in loco* durante as gravações do filme. Aqui, faremos um estudo da materialização dos exercícios físicos, verbais e de autoconhecimento nos filmes cujo elenco foi preparado por Toledo, partindo da literatura de Boal, principalmente em *Jogos para atores e não atores*, e analisando de que formas tais exercícios são

aplicados nas obras da preparadora, assim como tratando da relação entre os atores nas obras mencionadas e quais as influências do método de Toledo em todo esse processo.

A análise dos exercícios e técnicas utilizadas por Toledo nos filmes que prepara é de grande relevância para este trabalho, visto que temos como principal objeto desvendar o Método. FT®. Pode-se dizer, portanto, que os dois primeiros capítulos deste estudo servem como preparação para o terceiro, que, além de tratar da aplicabilidade do método de Toledo, também faz um paralelo com uma de suas principais influências, a obra de Augusto Boal.

Fátima Toledo e a preparação de atores

Fátima Toledo nasceu em Maceió, Alagoas, em 1953, e foi a primeira — hoje reconhecida como a mais conceituada —, preparadora de elenco do Brasil. Atua no mercado há mais de 40 anos e é considerada referência no setor, criadora do método de interpretação exclusivo denominado de Método. FT®. Formada em artes visuais pela Faculdade Paulista, Toledo é hoje proprietária do Studio Fátima Toledo, em São Paulo, o único lugar do mundo em que o seu método é desenvolvido, divisor de águas no cenário cinematográfico brasileiro. O Método. FT® constitui-se em uma gama de procedimentos de autoconhecimento que adapta a bioenergética voltada para vivências pessoais e relações humanas.

O interesse pelas artes existia em Toledo desde criança, quando brincava de trapézio na casa da tia e dirigia dramatizações históricas na sua escola. Seu primeiro trabalho como preparadora de elencos foi extremamente desafiador, quando foi convidada por Hector Babenco para ser sua assistente de elenco em *Pixote, a lei do mais fraco* (1980):

Eu não sabia o que eu estava fazendo ali, como preparação, o Hector que inventou isso na minha vida. Agradeço até hoje, porque amo isso. Eu queria ser atriz e quando descobri a preparação, me apaixonei. Lembro que o Fernando [Ramos da Silva, o personagem-título do filme] teve um problema no primeiro dia de filmagem. Nós não trabalhávamos com câmera nos ensaios. Então, no primeiro dia, com aquela parafernália de equipamento, fiquei apavorada! O Fernando idem! Ele emudeceu. O Hector me deu cinco minutos para “trabalhar o garoto” e voltar. Levei o garoto junto com os outros para uma sala e não lembro o que eu fiz, porque eu estava em pânico. Era a minha primeira vez no cinema. Acabou que ele voltou e acabou fazendo (Ferron; Pretti, 2010, p. 5).

Na época que foi convidada para trabalhar em *Pixote*, Toledo era educadora em oficinas de teatro a internos da Febem (hoje Fundação Casa). Seu potencial foi percebido por Babenco, que, devido aos bons resultados de Toledo nos pré-testes para “coach” de elenco no filme *Pixote*, a contratou para preparar os jovens atores do filme. A partir daí, Toledo tentou treiná-los com a bagagem que trazia, utilizando métodos clássicos de interpretação, como o de Constantin Stanislavski. A arte e a carreira de Toledo, portanto, partiram de um acontecimento não planejado. Com a intenção inicial de ser atriz, se Toledo é hoje um nome notório quando se fala em preparação de atores no cinema nacional, parte responsável por algumas das maiores obras que o cinema brasileiro já produziu, a razão para tal foi uma aposta de Hector Babenco e um fator que muitas vezes não pode ser quantificado ou explicado.

Fato é que Toledo possui vasta experiência no cinema brasileiro, contudo, em seu *currículo* multipremiado, existem alguns de seus trabalhos de excelência que valem a pena ser comentados: *Pixote – A lei do mais fraco* (1980) e *Cidade de Deus* (2002). Toledo comenta o convite que recebeu de Hector Babenco para ser sua assistente em *Pixote* reiterando os elogios que fez a Babenco e sua importância para o seu aprendizado sobre conceitos básicos do cinema, como a disposição de câmeras e encenação. Toledo afirma que “não tinha a menor noção de posição de câmera, então, era natural que certas cenas levantadas não funcionassem. Hector corrigia o necessário e me explicava porque fazer aquelas alterações” (Cardoso, 2017, p. 37). Dessa forma, fica evidente que Hector não só apostou nos talentos de Toledo, como também foi verdadeiro professor para a preparadora.

Sobre o clima do filme, Toledo denota que a cada dia havia uma nova descoberta, às vezes lúdica, às vezes dolorosa e traumática. Apesar da falta de experiência, em alguns momentos, Toledo já mostrava seu talento, como quando precisou trabalhar a agressividade de um ator mirim para a cena da briga no refeitório, durante as filmagens de *Pixote*.⁷¹ Ela usou a estratégia do exercício do zoológico, em que foi pedido para cada ator escolher e estudar sobre um animal, trazendo características dos mesmos para os exercícios de preparação, explicitando sobre a cena da briga do refeitório, ela relembra que “No aquecimento, eu trabalhei [...] agressividade, pois não bastava força, era preciso

⁷¹ *Idem, ibidem.*

violência, reação física e só se chega neste ponto, no caso de um touro, se o deixarmos na defensiva, com medo instintivo”.⁷²

Ainda sobre *Pixote*, Toledo utilizou técnicas e métodos de treinamento e preparação dos atores que utilizavam características físicas que traduziriam a personalidade dos personagens no filme. Não havia leitura de roteiro e nem menção à construção dos personagens. Os atores foram majoritariamente treinados utilizando-se de experiências reais da vida cotidiana dos educandos da Febem, reavivando experiências já conhecidas dentro dos exercícios.

O Método. FT® começou em *Pixote* já com dois procedimentos que se tornaram marca de seu estilo de preparação dos atores: a) exercícios específicos para cada cena objetivamente; b) trabalho que focava na relação entre as personagens. Ou seja, não foi um trabalho isolado sobre cada um, mas que enfatizava as experiências sensoriais vividas pelos atores.⁷³

Interessante notar que, passados vários anos da produção de *Pixote*, o cenário de trabalho que Toledo encontrou em *Cidade de Deus* (Fernando Meirelles e Kátia Lund, 2002) foi similar ao filme de Babenco, com atores de teatro amadores cheios de vícios da linguagem teatral, com falas ensaiadas, textos decorados, gestos refletidos e entonações manufaturadas. Portanto, o início de seu trabalho aqui teve como foco a abertura do caminho para a espontaneidade, com objetivo principal de eliminar os hábitos adquiridos pelos atores. Depois, foi necessário que Toledo identificasse e compreendesse o “universo social e cultural dos meninos”, de forma que interagisse com os valores daquelas pessoas, mas sem deixar de lado as características técnicas do seu ofício. Nos 22 anos que separam as duas produções, é notável o fato de que Toledo reencontrou em *Cidade de Deus* a paixão e a gana que possuía no começo da carreira:

Cidade de Deus foi como se eu estivesse começando novamente e redescobririndo a minha profissão. Entre outras coisas, isto ocorreu porque depois de muitos anos, voltei a trabalhar com o elenco inteiro e a participar intensamente da construção do filme (Cardoso, 2017, p. 151).

Desse ponto, surge um dos principais objetivos do Método.FT®: oferecer aos

⁷² Longe de ser um exercício desconhecido, Toledo remonta aqui uma prática comum no trabalho de Augusto Boal.

⁷³ Cf. Cardoso, 2017, op. cit.

III. PRÁTICAS, TÉCNICAS E POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL

atores condições para que enfrentem verdadeiramente as situações do filme, sendo que o método é bem-sucedido quando encontra um elenco que está verdadeiramente trabalhando com afinco e se entregando genuinamente aos exercícios propostos.

Nem todos os exercícios eram aceitos e compreendidos de forma similar, por exemplo, enquanto Matheus Nachtergaele e Seu Jorge levaram à exasperação as falas e réplicas de um exercício chamado “Sim e Não”, Leandro Firmino (personagem Zé Pequeno) não compreendeu muito bem alguns exercícios sugeridos por Toledo. Também, o Método. FT® não ensaia os atores para proferirem falas e executarem gestos específicos nas cenas, mas os deixa suscetíveis para estarem no set de filmagem prontos para oferecerem uma atuação orgânica, credível e intensa quando receberem as instruções dos diretores(as).

Herança de Stanislavski-Boal e da bioenergética

Para uma melhor compreensão de como funciona o Método. FT® e de que forma Toledo atinge artisticamente o elenco que prepara, é preciso compreender quais são suas influências e de onde veio a inspiração para a criação de seu método de trabalho. Esse trabalho parte da hipótese de que o estilo das manifestações autorais nos filmes em que Toledo trabalhou como preparadora de elenco se estende de um naturalismo psicológico obtido por meio de uma preparação majoritariamente calcada em exercícios e jogos para atores. Toledo, desde o início de sua carreira, bebe de fontes clássicas do ator no cinema, como o Actors’ Studio de Lee Strasberg e Stella Adler, método voltado a uma atuação naturalista de cunho psicológico cujo artífice e criador foi o encenador, dramaturgo e teórico Constantin Stanislavski.

Um dos principais pontos da obra de Stanislavski tem relação direta com um dos fundamentos do método criado por Fátima Toledo: o ator não deve fingir ser outra pessoa, mas transforma-se nela, tornando o processo de atuação algo natural. Neste ponto, o escritor soviético denota a importância das críticas ocasionais feitas pelo diretor ou preparador de elenco aos atores. A fragilidade e limitação dos atores, sejam amadores ou profissionais, é sentida pelos mesmos quando encontram um papel de alta complexidade e exigência. Neste ponto, o ego some e dá lugar para a insegurança, desconforto e ansiedade, o que faz com que percam a fala, esqueçam suas linhas,

se atrapalhem com a velocidade de seus textos. E este reconhecimento da própria mortalidade pelos atores é de grande relevância para o crescimento deles e para que o ator realmente consiga transformar-se no personagem. Stanislavski explica que um dos principais métodos para atingir essa naturalidade em cena e a excelência no ofício tão buscada é entender o objetivo do diretor da cena, a intenção do texto, procurando a verdade, dignidade e o estilo próprio de suas atuações (Stanislavski, 2013).

Conectando o escritor soviético com a preparadora brasileira, Toledo conta que a diferença entre os dois métodos está no fato de que Stanislavski trabalhava com as máximas: “Se eu estivesse nessa situação” ou “se fosse eu”, enquanto ela usa “eu estou” ou “eu sou”. Dessa forma, é como se o Método.FT® derivasse de Stanislavski, mas também evoluísse a instâncias mais específicas. Sobre essa diferença, Ferron e Pretti (2010, p. 4) concluem que

[...] Não existe personagem naquele momento – não para o ator. É claro que tem o personagem que estou percorrendo durante o filme, estou atrás dele, pelo ator. Mas não faço o ator construir nada desse personagem, para ele não se cercar. O que eu faço é o ator viver a situação do filme, sendo ele. Ele é ele. Ator. Dentro daquela situação. A situação é fictícia, ele não. Então não tem o “se eu fosse”. Existe o “eu sou” neste momento!

Toledo demonstra, nesse comentário, uma clara tentativa de se afastar de Stanislavski quando concebe a arte do ator como uma transformação momentânea completa no personagem. Uma vez ou outra, contudo, ela utiliza uma das técnicas do soviético em seus filmes. Foi o caso de *Cidade de Deus*, em que pediu para que o ator buscasse em sua memória afetiva uma “dor real” e física, como uma enxaqueca ou dor de dente, que havia experimentado.

Para complementar a base da utilização da memória afetiva de Stanislavski, Toledo utiliza no seu trabalho outro arcabouço de técnicas de treinamento, vindo de outro dramaturgo que, apesar de ser proveniente de uma tradição teatral diferente da de Stanislavski, revolucionou o teatro brasileiro com suas encenações realistas épicas no Teatro de Arena: Augusto Boal.

Durante toda a sua carreira, o objetivo de Boal foi criar uma linguagem capaz de traduzir a realidade brasileira, um jeito estritamente brasileiro de atuar, falar e sentir

(Instituto Augusto Boal, 2020), materializado em shows como *Opinião* (1964) e as peças *Arena conta Zumbi* (1965) e *Arena conta Tiradentes* (1967). Em toda a sua obra teórica, Boal detalha todas as suas oficinas para não atores em vários países, destrinchando sua técnica de treinamento para seus “espect-atores”, ouvintes das suas oficinas de “teatro invisível” ou “teatro fórum” que são convidados a participarem da encenação, incentivados a encontrar as soluções para os problemas apresentados no palco, provocando neles novas maneiras de pensar seu mundo e lutar contra opressões sociais. O teatro dos oprimidos

será o ensaio e não o espetáculo acabado. Isto tem muito de verdade, ainda que seja igualmente verdadeiro que o teatro pode apresentar imagens de “trânsito”. [...] Pude observar esta verdade: os públicos populares estão sobretudo interessados em experimentar, ensaiar, e se chateiam com a apresentação de espetáculos fechados. Nestes casos, tentam dialogar com os atores em ação, interromper a história, pedir explicações sem esperar “educadamente” que o espetáculo termine (Boal, 1991, p. 164).

Nesse ponto, há uma clara ligação entre Boal e Toledo, de forma que o teatro invisível se aproxima fortemente de um dos principais conceitos do Método.FT®, a não existência do personagem que o ator interpreta, mas sim a transformação do ator naquele sujeito que vivencia temporariamente. Boal tem como princípio crer que mundo ficcional e o real se interseccionam, nunca deixando de concluir que a ficção é somente uma outra forma de manifestação da realidade, mas tão intensa e sólida quanto ela, já que “a única ficção que existe é a palavra ficção, porque designa uma coisa que não existe!” (Boal, 1998, p. 23-24). Podemos concluir, então, que quando um ator trabalha em um filme, ele não está dentro de uma ficção, apenas inserido em uma das muitas formas de realidade, mesmo que estas existam por tempo limitado. Este conceito dialoga diretamente com Toledo, que inclusive proíbe a palavra “personagem” dentro do seu estúdio de treinamento de atores.

Fato é que, comum a todos estes personagens, há um conceito de extrema importância para a aplicação da teoria na prática, traduzindo todas as necessidades e informações do roteiro em exercícios funcionais, que sejam capazes de atingir os atores. Exercícios esses muito estudados por Augusto Boal, em especial em sua obra *Jogos para atores e não atores com vontade de dizer algo através do teatro*.

A Bioenergética, ou Análise Bioenergética (AB), surgiu a partir dos campos das

psicoterapias corporais e hoje é considerada como uma técnica terapêutica capaz de oferecer uma visão integral da saúde das pessoas, promovendo tratamentos não invasivos, pautados no vínculo humano e em exercícios corporais e respiratórios promotores da potencialização da vitalidade no ser humano.

Aplicando as teorias da Análise Bioenergética ao teatro, surgem algumas expressões que fazem uma ligação orgânica entre os dois meios: a AB como um conjunto de ações psicoterapêuticas e a arte do palhaço. De acordo com Hermida (2010, p. 1-2), algumas palavras que fazem tal ligação são: “[...] palhaço, subjetividade, bioenergética, características corporais, personalidade, memória corporal, processos criativos, entre outras”. Aqui há uma clara aproximação entre os conceitos de bioenergética e duas das principais influências de Toledo, Stanislavski e Boal, auxiliando, assim, para que as técnicas da AB se tornassem uma das marcas registradas da preparadora de elencos. Parafraseando Jaques Lecoq, fundador da Escola Internacional de Teatro em França, Hermida (2010, p. 2) denota que

[...] o palhaço não tem que representar nenhum papel. Isso permite ao ator afirmar com força que sua realidade de jogador criativo num processo que passa, entre outras experiências, pelo reconhecimento de aspectos da própria personalidade.

Portanto, o ator preparado por Toledo e o palhaço de Lecoq não representam um papel, eles são aquilo que performam, mesmo que temporariamente. Esses procedimentos dialogam com as experiências da coautora deste texto vivenciadas durante os testes de elenco e das gravações do filme *Dias Vazios* (2018), dirigido por Robney Bruno Almeida e preparado por Fátima Toledo (remotamente) em conjunto com Bruno Danuia (presencialmente).

Fica evidente a importância da bioenergética dentro do Método.FT®. já que todos os dias antes das gravações de *Dias vazios* era dedicado tempo para alguns exercícios de AB, tanto em sua forma completa, com duração total de uma hora e meia, quanto em sua forma reduzida, com duração de aproximadamente quarenta minutos. O primeiro passo ao chegar ao set era justamente entrar na “posição da bioenergética”, caracterizada pelos pés afastados, posicionados para frente e na altura do ombro, os joelhos levemente flexionados e o tronco encaixado. Assim que a posição estivesse

encaixada, a “respiração do afeto” tornava-se igualmente relevante. Caracterizada por um ritmo mais intenso e pela boca semiaberta, o objetivo ali era deixar sair pela boca toda energia e qualquer sensação que viesse no momento. Pela falta de prática alguns colegas de cena tiveram ânsia de vômito ou chegaram a vomitar, além da ocorrência de desmaios, efeitos colaterais considerados normais para a ocasião.

Durante a aplicação das técnicas de bioenergética pelos atores, Fátima Toledo vai falando para eles mentalizarem certos gatilhos, objetivando que o corpo liberasse tudo o que estivesse preso dentro de si. Entre os exercícios aplicados dentro do set de *Dias Vazios*, um dos mais comuns era, enquanto na posição tradicional da bioenergética e respirando conforme a “respiração do afeto”, Toledo pedia para que o ator desferisse cotoveladas no ar enquanto gritava palavras de ordem, como “me solta/me larga/me deixa!”. Outro exercício era o de tapar suas próprias bocas com as duas mãos e fizessem um movimento semelhante a um bebê mamando. Também pedia que os atores abrissem e fechassem as mãos repetidas vezes e/ou girassem os punhos até que sentissem desconforto. Por fim, um dos mais utilizados dentro do set, era o exercício de apoiar todo o peso do corpo em cima de uma perna e ainda fazer força para baixo, daí respirar e gritar.

O objetivo de Fátima Toledo com todas essas técnicas, ela dizia, era liberar as emoções por meio do cansaço físico e da dor, do incômodo. Em um dia dentro do set de *Dias Vazios*, durante algum desses exercícios mencionados, chorava-se muito e “precisei socar almofadas para que, só assim, conseguisse liberar toda a dor que estava sentindo”. Ao final, o sentimento é de alívio e leveza, apesar de o caminho para chegar até lá não ser fácil, a ideia é exatamente essa. Passados alguns dias de bioenergética diária, não se precisava mais de gatilhos ou técnicas para liberar emoções, apenas ficar na posição já era suficiente para tal.

Dias vazios

A preparação de elenco para *Dias Vazios* foi realizada em conjunto por Bruno Santos (assistente) no set de filmagem e a própria Toledo por meio de videoconferência em momentos pontuais. Pelo fato de a história do filme se passar em uma cidade do interior de Goiás, a principal técnica aplicada pela equipe de Toledo foi o “Exercício do Quadrado”,

que consistia em deixar o ator sentado ou deitado e de olhos vendados dentro de um quadrado desenhado no chão por tempo indeterminado. O objetivo do mesmo era internalizar no elenco a monotonia, o tédio e a sensação de vazio que a cidade-cenário emanava. Durante o tempo em que o ator se encontra no quadrado, suas sensações são comprometidas, de forma que ele não entende o conceito de passagem de tempo como as pessoas em situações comuns. Algumas das sensações advindas com o filme de Robney Bruno Almeida são o próprio tédio e a incapacidade dos personagens de encontrarem coisas para fazer em um local em que nada acontece. Aqui mora o impacto do Método.FT®, de forma que Toledo cria uma ligação entre o set de filmagem, a história do filme e os personagens, que em cena flutuam em uníssono, visto que, como demonstrado na discussão de *Cidade de Deus*, o homem é produto do seu meio.

Nas cenas do filme em que os personagens adolescentes Jean e Daniel estão sozinhos nas ruas da pequena cidade, seus rostos transparecem falta de vida, solidão e uma tristeza já intrínsecas às suas existências. Santos e Toledo prepararam, então, um exercício que fazia emular na mente dos atores juvenis esse tédio, vazio e falta de perspectiva causados pelo ambiente em que viviam.

Aqui o já mencionado “Exercício do Quadrado” se mostra presente. Por meio dele, os atores executam um caminhar lento e o virar de cabeça em meio ao nada traduzem a solidão trazida pela técnica de Toledo. Outro exercício utilizado aqui fazia com que o elenco escutasse músicas que os deixassem tristes enquanto caminhavam sozinhos pela cidade. Tal técnica em conjunto com o “Exercício do Quadrado” se mostraram relevantes para as cenas mencionadas, visto que o elenco do filme transparece solidão constantemente.

Nas cenas em que há a presença da freira (atriz Carla Ribas) e os alunos do colégio foi usada técnicas para suscitar uma relação hierárquica entre a direção do colégio e os alunos. Foi usado para essas cenas o “Exercício da ordem” que consistia em Carla Ribas ordenar que os personagens Arthur e Vinicius executassem algumas ações e eles tinham que obedecer. Como comum no Método.FT®, este exercício foi levado ao extremo, fazendo com que os rapazes tirassem suas roupas durante os ensaios, estabelecendo relações de superioridade e inferioridade entre eles e alimentar uma certa sensação de raiva e rancor nos meninos com a Freira. Comum em situações escolares, a relação de poder entre a freira e o personagem Jean é perfeitamente visível nas cenas, visto que

a primeira mantém o corpo ereto e firme, olhar direto, sem demonstrar qualquer tipo de emoção mais intensa. Jean, por sua vez, mantém a coluna torta, a cabeça baixa e um olhar que transparece tristeza e uma sensação de tédio de tudo aquilo. O método de Toledo aqui foi fundamental para o resultado final, visto que Jean aparece desconfortável e se coloca em posição inferior à da freira, sensações essas trabalhadas pela preparadora.

Por fim, nas cenas em que há nudez dos atores e atrizes, houve alguma dificuldade para se sentirem confortáveis no set de filmagem, já que essa era a primeira experiência profissional de muitos deles. Para tentar resolver este problema, Bruno Santos pediu para que a atriz Nayara Tavares ficasse sozinha em um quarto escuro e deu a ela cremes e loções para que passasse no seu corpo. O objetivo desta técnica era fazer com que Nayara se sentisse mais à vontade consigo mesma e com sua intimidade, para que só aí pudesse gravar as cenas de nudez. Santos e Toledo decidiram também retirar todos os homens do set de filmagem, permanecendo no local somente profissionais indispensáveis para a realização da cena. Além disso, durante as filmagens de nu completo, os atores e atrizes usavam adesivos para tampar as partes íntimas, deixando à mostra apenas o necessário para a cena.

Considerações finais

A maioria dos exercícios mencionados tem uma duração estendida ou são repetidos várias vezes até a exaustão, incluindo aí a própria bioenergética, que sempre a primeira a ser feita em todos os dias da preparação para os filmes, como no caso de minha experiência com *Dias Vazios* (2018). Da mesma forma, não à toa Fátima propõe muitas atividades físicas um tanto quanto desconfortáveis e cansativas ao longo da preparação. O corpo nesse caso atua como um receptor de sensações, que, por vezes, é simplesmente o incômodo de uma posição desconfortável ou de um movimento repetitivo. Quanto mais o incômodo cresce, mais o ator é forçado a liberá-lo. Seja pela respiração ou através de gritos e xingamentos, cada indivíduo reage de um jeito, nunca deixando de lado o que é realmente relevante aqui: que o ator esteja entregue e mantenha-se na exaustão do exercício até gerar a explosão no momento da atuação. À medida que os exercícios vão se repetindo, as mesmas sensações são acionadas com mais facilidade, sem que o ator precise forçar ou fingir, pois estas já estão em sua memória corporal.

E são por esses artifícios utilizados que o método ganha um caráter visceral, causando dúvidas e controvérsias na comunidade artística, sobretudo entre os críticos de cinema. Aqueles que conhecem o Método.FT® certamente ouviram algumas polêmicas relacionadas às condutas de Toledo, que muitas vezes são questionadas devido às cenas fortes de filmes de grande repercussão como *Tropa de elite*, *Cidade de Deus* e *Pixote*, filmes que possuem o impacto da violência dos personagens e nos ambientes que os cercam.

Em *Dias Vazios*, a coautora desse trabalho pôde viver experiências e sensações profundamente intensas, por vezes até sentindo-se levada pelo método ao encontro de sua personagem Alanis, sem que ela mesma se forçasse a isso. Hoje é possível entender que tal fenômeno foi fruto da não existência do conceito de personagem para Fátima Toledo, e que os próprios atores e atrizes vivem as situações propostas, enquanto o preparador apenas fornece as circunstâncias e modula as intensidades. Mesmo que o personagem tenha uma personalidade totalmente diferente do ator, este tem tudo o que precisa para exercer uma atuação genuína e orgânica.

Referências

BOAL, A. **Teatro do Oprimido e Outras Poéticas Políticas**. 6. ed., Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1991.

_____. **Jogos para atores e não-atores**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1998.

CARDOSO, M. **Fátima Toledo**: Interpretar a vida, Viver o cinema. 2. ed., São Paulo: Editora LiberArs, 2017.

DE SOUZA, A. S. **Preparação de Elenco**: Método Fátima Toledo e Constantin Stanislavski. Orientadora: Danielle Gaspar. 2017. 63 f. Monografia para Conclusão do Curso (Cinema) – Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro - RJ, 2017.

TOLEDO, Fátima. Entrevista. [Entrevista concedida a] F. M. Ferron e L. Pretti. **Cultura Livre**, maio, 2010. Disponível em: <https://vimeo.com/14279907>. Acesso em: 13 abr. 2024.

HERMIDA, S. H. Possíveis ligações entre a psicologia bioenergética e a arte do palhaço. **VI Congresso de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas**, UFBA. ANAIS. Disponível em: <http://www.portalabrace.org/vicongresso/territorios/Santiago%20Harris%20Hermida%20-%20Poss%EDveis%20liga%E7%F5es%20entre%20a%20Psicologia%20Bioenerg%E9tica%20e%20a%20arte%20do%20Palha%E7o.pdf>. Acesso em: 9 jul. 23.

INSTITUTO AUGUSTO BOAL. **Vida e Obra**. Disponível em: <http://augustoboal.com.br/vida-e-obra/>. Acesso em: 15 out. 2020.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. **Bioenergética**: Conhecendo as Práticas Integrativas e Complementares em Saúde, 1. ed., Brasília: Ministério da Saúde, 2018.

STANISLAVSKI, C. **A preparação do ator**. 30. ed., Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2013.

TOLEDO, F. **Fátima Toledo no Profissão Repórter**. [Entrevista concedida a] Jackeline Salomão. Programa Profissão Repórter, Rede Globo, 2014. Disponível em: <https://vimeo.com/111776413>. Acesso em: 18 out. 2020.

_____. **Agora é Tarde**. [Entrevista concedida a] Rafinha Bastos. Programa Agora é Tarde, Rede Bandeirantes, 24/06/2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2bU1yEVG-yo&t=2159s>. Acesso em: 19 out. 2020.

STUDIO FÁTIMA TOLEDO. Disponível em: <https://www.studiofatimatoledo.com.br/atelie>. Acesso em: 5 dez. 2019.

FOUND FOOTAGE: PRÁTICAS DE MONTAGEM E METODOLOGIAS PARA MANIPULAÇÃO DE IMAGENS DE ARQUIVO

Paulo Henrique de Morais Balduino⁷⁴

Rafael de Almeida⁷⁵

Introdução

Na atualidade, em que os processos de reprodutibilidade e manipulação de imagens ganham contornos de acessibilidade, a produção e a reciclagem delas parece incessante. É nesse espaço de hiperprodução que o *found footage*, apesar de sua origem tão longínqua quanto a do próprio cinema, vem ganhando notoriedade. Reconhecendo a importância da técnica e a contemporaneidade do assunto, buscamos, em nossa pesquisa, colocar em diálogo o *found footage*, suas metodologias, a direção e a montagem cinematográfica.

Reconhecemos o aspecto plurifacetado e as diversas definições que o *found footage* pode abarcar, e não desconsideramos também os artistas, dispositivos e os meios em que eles podem estar inseridos. Partimos da concepção do *found footage* enquanto técnica de realização cinematográfica ancorada na pós-produção. Desse modo, consideramos todas as práticas de reciclagem que buscam a produção de filmes a partir de imagens e sons produzidos inicialmente para outro fim como *found footage*, sendo indiferente ao dispositivo, seja película analógica, mídias digitais e outros.

De forma específica, pretendemos investigar o *found footage* enquanto técnica de realização cinematográfica, a partir de uma análise de como a direção amparada pela montagem se relaciona com a técnica e suas metodologias. Nesse sentido, tentaremos localizar o realizador dentro dos processos de produção de filmes que partem da

⁷⁴ Graduado em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás (UEG).

⁷⁵ Doutor em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas - Unicamp. Professor do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG).

manipulação de imagens de arquivos. Nos interessa aprofundar sobre os códigos e os mecanismos que a técnica desenvolveu com o passar do tempo, dando uma atenção especial para as metodologias propostas por William C. Wees, pesquisador e entusiasta das imagens encontradas.

Enquanto problema de pesquisa, nos questionamos como a montagem aliada à direção cinematográfica e às metodologias propostas por William C.

Wees operam de forma criativa em filmes que se valem da técnica de *found footage*. E, valendo-se dessa questão, abrimos margem para investigar a técnica enquanto prática de realização cinematográfica autônoma, localizando alguns trabalhos de relevância e identificando como o realizador e o espectador se relacionam com esse tipo de cinema.

Dito isso, propomos, enquanto hipótese, que na cinematografia de *found footage* as relações criativas e ininterruptas entre direção e montagem estão condensadas em torno da figura do realizador audiovisual que tendemos a nomear como diretor-montador. Figura que surge de uma demanda específica dentro do *found footage*: a necessidade de que as decisões estéticas e artísticas assumidas pela direção comecem somente durante a fase de pós-produção, algo que foge à lógica de produção do cinema ficcional.

Ou seja, partimos da compreensão que esse realizador dirige enquanto monta e monta enquanto dirige. Nesse sentido, opera de forma indissociável ambos os processos, revelando uma compreensão do conceito de montagem que amplia sua definição habitual de tão somente uma técnica da pós-produção, para um modo de pensar a organização dos elementos fílmicos continuamente, desde a concepção da ideia. Portanto, a prática de montagem do diretor-montador permite uma articulação mais criativa das imagens, considerando suas próprias circunstâncias de origem e a possibilidade de transformar práticas de consumo de imagem em um prisma de ressignificação.

Enquanto percurso metodológico, nos debruçamos inicialmente por um estudo sobre *found footage* e suas particularidades enquanto técnica de realização cinematográfica ancorada na pós-produção. Após a compreensão dos processos operacionais da técnica, bem como suas particularidades e possibilidades, buscamos entender a figura do diretor-montador que, valendo-se de uma montagem contínua, usa da técnica para se expressar artisticamente. Em seguida, apresentamos de forma aprofundada as

metodologias propostas por William C. Wees, revelando estratégias criativas possíveis para o diretor-montador. Nesse ponto, pretendemos, a partir de alguns exemplares fílmicos, apresentar aplicações das metodologias, sem maiores pretensões de realizar análise fílmica com as obras destacadas. Por fim, partiremos para uma compreensão do diretor-montador enquanto figura criativa central na cinematografia de *found footage*, capaz de articular por meio da montagem contínua processos inerentes à direção e à montagem de forma simultânea em filmes que reciclam as imagens das narrativas midiáticas por uma perspectiva crítica.

Found Footage: pós-produção e apropriação de imagens

Não é de hoje que o reemprego e a apropriação estão presentes em manifestações artísticas. O ciclo de influência e ressignificação ocorre principalmente em movimentos de vanguarda, seja nas artes plásticas (*collage*, *ready-made*, *assemblage*), música (*hip-hop*, *trap*⁷⁶, *remix*) ou em produções audiovisuais (*found footage*, *videoclipes*, *trailer*). No cinema, o *found footage* é o nome mais notório quando o assunto é apropriação, reciclagem, ressignificação e manipulação de imagens. Estando ancorado dentro das práticas da pós-produção, essa manifestação artística

[...] corresponde tanto a uma multiplicação da oferta cultural quanto - de forma mais indireta - à anexação ao mundo da arte de formas até então ignoradas ou desprezadas. Pode-se dizer que esses artistas que inserem seu trabalho no dos outros contribuem para abolir a distinção tradicional entre produção e consumo, criação e cópia, *ready-made* e obra original (Bourriaud, 1981, p. 8).

Bourriaud (1981) deixa evidente o caráter transgressor da prática, que se vale não necessariamente de uma maior oferta cultural, mas, sim, das facilidades de acesso à tal oferta na atualidade, aliadas a uma valorização das atividades pautadas na apropriação e na manipulação. Assim, rompe-se com o endeusamento e preciosismo para com as produções artísticas, aceitando suas capacidades de ressignificação e reconhecendo isso enquanto uma prática artística tão legítima quanto a própria produção das obras apropriadas e manipuladas.

76 Trap é um subgênero do rap que se originou na década de 2000 no sul dos Estados Unidos, caracterizado por se apropriar de trechos de músicas já existentes.

Outro aspecto que notamos é a ruptura das convenções entre audiência e obra, em que o público consumidor sai de um local de passividade para assumir uma postura tão ativa quanto a do próprio artista. Isso só é possível porque o “método *found footage* parece dialogar, mais do que emular ou simular, ‘as diferentes fases da análise de conteúdo’ que se organizam ‘em torno de três polos cronológicos: a pré-análise; a exploração do material; o tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação” (Bardin, 2011, p. 125). Essa capacidade de diálogo crítico constante, seja antes, durante e depois da realização da obra é que coloca o método do *found footage* entre outras práticas artísticas transgressoras desenvolvidas ao longo do tempo.

Para o *found footage* o diálogo crítico é constante e mutável, a relação que o próprio realizador estabelece com os materiais apropriados pode se transformar durante a produção de um filme. Notamos também que a crítica ganha um *status* de agente transformador que de fato vai ser refletida na obra por meio da montagem. Nesse sentido, o *found footage* separa-se de uma releitura ou cópia, estando preocupado não apenas com a apreciação, mas sim em estabelecer uma comunicação entre as circunstâncias para com os materiais apropriados. Nos parece então que:

O método da reapropriação de materiais de arquivo proposto pelo *found footage* parece afinado a alguns conceitos da ciência da informação. Ou, ao menos, parece sugerir a hipótese de um novo campo de diálogo entre as disciplinas dos estudos do cinema (história, estética) e da ciência da informação (organização, mediação), por conta da natureza e da operação do filme de reapropriação (Adriano, 2016, p. 185).

Apropriar ou apropriar-se novamente no *found footage* aparenta estar vinculado a um novo campo de diálogo que se estabelece entre várias áreas do saber. Para produzir a partir do *found footage* não se pode descartar o contexto histórico, seja dos arquivos apropriados ou do período em que o filme é realizado, ao mesmo tempo que se leva em consideração o diálogo crítico construído a partir dos aspectos: estético, técnico, informacional, linguístico e cultural dos materiais apropriados.

Entendemos que esse diálogo pode ocorrer com outras práticas de produção artística, a questão é que para o *found footage* isso se torna quase uma regra auto-imposta, dada a natureza da sua realização, já que de “forma sintética, o *found footage* é o nome da técnica cinematográfica que se vale de materiais alheios, produzidos originalmente com

outras finalidades” (Almeida, 2020, p. 5). Dito isso, conseguimos fazer um recorte mais claro do que é a prática artística além de entender essa auto-imposição. O artista, ao trabalhar com materiais que não são seus, inevitavelmente precisa exercitar um diálogo crítico com eles, olhando para esses materiais como um realizador e não apenas como espectador. Observa, então, seus mais diversos aspectos e reconhece potencialidades neles que antes não foram vistas, deixando evidente que:

o found footage não é apenas a matéria-prima com a qual se trabalha, não designa simplesmente o material intercalado para evocar ou ilustrar um discurso: found footage é a técnica, o conteúdo e o próprio foco do discurso, o tema explícito desse tipo de cinema (Weinrichter, 2008, p. 15, tradução nossa)⁷⁷.

Vislumbrar uma nova perspectiva para um material é buscar construir um novo discurso com ele. Desse modo, a técnica de realização do *found footage* por si só já é discursiva ao ser pautada nessa possibilidade. Assim, todo filme realizado a partir da técnica já carrega consigo esse discurso.

Partindo do que Weinrichter propõe, o *found footage* também transcende o escopo da técnica de realização, exercendo um diálogo não apenas com os arquivos apropriados, mas também entre técnica, tema, conteúdo e discurso. Com tamanha capacidade discursiva e estando inserido em tantos locais distintos dentro das práticas de realização artística, nos parece que a heterogeneidade do *found footage* é sua maior característica.

Assim, apesar de serem parte primordial da técnica, os arquivos parecem não ser a motivação mais forte para a realização:

elaborar um filme não a partir de uma imagem ou motivo, mas de uma proposta, de um protocolo que diz respeito, reflexivamente, ao próprio cinema. A relativa indiferença para com o motivo se adequa muito bem, portanto, ao found footage, o que constitui prova concreta de seus métodos (Brenez; Chorodov, 2015, p. 7).

Não é como se Brenez e Chodorov estivessem ignorando a relevância da imagem e do motivo para a realização por meio do *found footage*. Ao contrário, parecem reconhecer

⁷⁷ No original: el metraje apropiado no es sólo la materia en bruto con la que se trabaja, no designa simplemente el material que se intercala para evocar o ilustrar un discurso: *found footage* es la técnica, el contenido y el foco mismo del discurso, el “tema” explícito de este tipo de cine (Weinrichter, 2008, p. 15).

III. PRÁTICAS, TÉCNICAS E POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL

a técnica como um procedimento autônomo dentro das práticas cinematográficas, por isso as imagens e os motivos parecem não ganhar tanta importância para elaboração de um filme em comparação com o discurso. Com isso, as possibilidades de estéticas e temáticas parecem ser imensuráveis para o *found footage*. Então, para os artistas o mais interessante seria elaborar um filme a partir de uma proposta que seja potencializada pelo *found footage* enquanto técnica de realização.

Desse modo, aos realizadores dessa prática aparenta não ser suficiente se apoiar apenas em suas habilidades técnicas:

Para realizar seu filme de reapropriação, o cineasta mobiliza não apenas sua perícia artística e técnica, mas ainda sua expertise crítica e teórica. Para escolher e editar imagens filmadas por outros, em outros tempos e outros espaços, o cineasta agencia seu repertório de informações culturais e sua competência de acesso aos arquivos (Adriano, 2016, p. 186).

Para o *found footage* um dos fatores de maior relevância é como ocorre a articulação dos arquivos apropriados por meio da visão artística que se empresta para eles, em um claro exercício de direção cinematográfica. Ou seja, realizar um filme a partir da técnica do *found footage* vai para além do simples exercício de juntar pedaços filmados por outros. Trata-se de buscar, dentro do repertório individual, referências culturais, conhecimento teórico e técnico para a articulação crítica dos arquivos, junto à proposta criativa de direção e à própria singularidade do realizador enquanto indivíduo. Para que isso ocorra, como já foi pontuado, o realizador não pode se desassociar da figura de um crítico das imagens.

Diretor-montador: A propósito de uma montagem contínua

A capacidade crítica do realizador ao elencar valor, padrões e associações junto aos arquivos a transforma numa ferramenta de alta performance para o *found footage*. Com uma quantidade imensurável de arquivos para apropriação no mundo contemporâneo, ter discernimento do que cabe ou não a determinada obra é de suma importância para o realizador. Dessa forma, podemos entender que o *found footage* desempenha um papel importante enquanto técnica que critica a própria produção massiva de imagens. Porque se antes:

a proliferação caótica da produção levava os artistas conceituais à desmaterialização da obra de arte, hoje ela desperta nos artistas da pós-produção estratégias de mixagem e de combinações de produtos. A superprodução não é mais vivida como um problema, e sim como um ecossistema cultural (Bourriaud, 2004, p. 48).

Buscando estratégias de recombinações e mixagem para proliferação desenfreada de imagens, que são fruto de uma cultura de consumo e produtividade pertinente ao capitalismo, os realizadores do *found footage* conseguem elaborar discursos críticos ao mesmo tempo que reconhecem a produção massiva como um ecossistema cultural orgânico, consequência de um sistema socioeconômico e dos desenvolvimentos tecnológicos advindos dele. Para além disso, o artista consegue reconhecer que ele mesmo é fruto desse ecossistema, desenvolvendo a sua capacidade de articulação com esses arquivos a partir da sua própria condição de consumidor. Assim, o realizador, ao produzir um filme a partir do *found footage*, parece realizar uma crítica à sua própria circunstância.

Ao lidar com essa ultraprodução imagética, o artista de *found footage* trata todo arquivo como “um banco de dados de imagens e de sons disponíveis para apropriações, um sistema de informação audiovisual que é fonte e repositório, referência e inspiração, memória e conhecimento” (Adriano, 2016, p. 179). Para mais, precisa-se desenvolver uma competência de acesso a eles, que é facilitada pela enorme quantidade de sites de compartilhamento de vídeos e arquivos disponíveis na internet, entre eles *YouTube*, *Vimeo* e *Freesound*⁷⁸.

Assim, ao estarem inseridas nesse contexto de hiperprodução, as imagens aparentam ganhar um aspecto ainda mais forte de simulacro. No *YouTube*, por exemplo, onde pessoas diferentes podem compartilhar um mesmo arquivo, isso fica ainda mais evidente. Com tantas origens diferentes de um mesmo vídeo e vários arquivos duplicados, tudo parece ser uma representação, não só daquilo que as imagens reproduzem, mas do próprio arquivo, onde se torna quase impossível distinguir o “arquivo de origem” ou o “oficial vídeo”⁷⁹. De qualquer forma, todo esse aspecto de simulacro não nos parece negativo, porque:

⁷⁸ Freesound é um repositório colaborativo de amostras de áudio licenciadas.

⁷⁹ Termo comumente usado na descrição de vídeos.

III. PRÁTICAS, TÉCNICAS E POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL

assim surge a simulação na fase que nos interessa – uma estratégia de real, de neo-real e de hiper-real, que faz por todo o lado a dobragem de uma estratégia de dissuasão (Baudrillard, 1981, p. 14).

Baudrillard (1981) faz em seu trabalho uma análise muito mais complexa da capacidade de dissimulação e representação das imagens do que talvez caiba aqui, mas se torna intrigante pensar que sua visão do simulacro enquanto real possa ser adotada pelos autores do *found footage*. Reconhecer que talvez não importe tanto a origem do arquivo, por mais que ele ainda leve consigo um aspecto de simulação, que outrora era pertinente a ele, em dado momento ele simula aquilo que o realizador deseja e tal simulação se torna real dentro do novo contexto em que o arquivo foi inserido.

Com tantos arquivos com possibilidade de reapropriação e ressignificação, o artista precisa executar um trabalho que se assemelha ao de um garimpeiro, procurando joias preciosas em meio a um rio de pedras. Para executar tal tarefa, a figura do diretor é de suma importância, entendendo que:

O diretor sempre se defronta com a tarefa de criar o filme a partir de uma série de imagens plasticamente expressivas. A arte do diretor consiste na habilidade de encontrar tais imagens plásticas: na faculdade de criar a partir de planos separados pela montagem, “frases” claras e expressivas, unindo estas frases para formar períodos que afetam vivamente e, a partir deles, construir um filme (Pudovkin, 1983, p. 71).

Embora Pudovkin (1983) não se refira especificamente à direção no cinema de *found footage*, nos parece extremamente apropriado para pensar essa técnica, já que define o papel do diretor como alguém que encontra imagens para determinado filme. Pensando no cinema convencional, o ato de “encontrar imagens” advém de uma ideia de produzir imagens descobertas na concepção artística de um realizador. Já para o *found footage*, o encontrar ganha um caráter factual, mas sem deixar de lado essa concepção artística característica do processo de direção cinematográfica, que envolve uma delimitação de temática, estética e conceito. Entendemos que todos esses elementos são fundamentais para a figura do diretor, que carrega consigo a responsabilidade pela qualidade técnica e plástica do filme, independentemente da prática cinematográfica.

No *found footage*, o diretor depende ainda mais da montagem para conseguir imprimir

sua idealização artística, porque é por meio dela que planos separados e desconexos são transformados “em frases claras e expressivas” (Pudovkin, 1983, p. 71). Também partindo da concepção que “a essência do cinema tem suas bases fincadas na fragmentação e heterogeneidade”, compreendemos que “a montagem é, portanto, ferramenta primordial para organizar a descontinuidade da qual partem as narrativas cinematográficas” (Alm, 2020, p. 156). Ao organizar a descontinuidade e gerar uma narrativa por meio desse processo, a montagem se torna uma notória ferramenta para os adeptos da técnica de *found footage*, pois por meio dela consegue-se desenvolver um tipo de relação entre arquivos de origens e propriedades díspares.

Desse modo, a técnica de *found footage*, que prevê somente o uso de imagens apropriadas, se relaciona com a figura do montador durante todo o processo de realização filmica, já que a prática é pautada no processo de pós-produção. Tal concepção parece dialogar com uma visão de cinema defendida na extinta união soviética, em que:

Todo filme do “cine-olho”⁸⁰ está em montagem desde o momento de que se escolhe o tema até a edição definitiva do material, isto é, ele é montagem durante todo o processo de sua fabricação (Vertov, 1983, p. 263).

O conceito de montagem contínua adotado por Dziga Vertov, defende que a montagem não está presente apenas na interlocução entre um plano e outro, mas, sim, em todo o processo de realização cinematográfica, na conjuntura desse tipo de fazer cinema que tenta se desassociar de outras práticas artísticas e encontra na montagem um caminho para isso, porque segundo os cineastas do cine-olho, montar significa:

organizar os pedaços filmados (as imagens) num filme, “escrever” o filme por meio das imagens filmadas, e não, escolher pedaços de filmes para fazer “cenas” (desvio teatral) ou pedaços filmados para construir legendas (desvio literário) (Vertov, 1983, p. 263).

Vertov (1983) parece reconhecer a montagem como a prática mais original dentro da realização cinematográfica, além disso, aparenta reconhecer que só por meio dela um

⁸⁰ Grupo formado por Dziga Vertov, Elizaveta Svilova e Mikhail Kaufman. Realizaram uma série de filmes com imagens colhidas do “real” junto a produção de vários textos e manifestos, em que ele declara seus princípios das relações entre olho/câmera/realidade/montagem. Todos os seus experimentos cinematográficos baseiam-se no exercício exaustivo de construção da expressão através da articulação desses quatro elementos.

filme pode manifestar uma identidade original, expressando uma pulsante manifestação estética e se desviando de outras práticas artísticas. Abdicando das circunstâncias históricas, políticas e culturais em que os cineastas do cine-olho estão inseridos, é interessante notar como a visão que eles detinham sobre a montagem possui reverberações expressivas para o cinema de *found footage*. No qual, praticamente toda a capacidade artística do diretor será impressa no filme por meio de uma montagem contínua.

Consideramos que o trabalho da direção cinematográfica é “criar o filme a partir de uma série de imagens plasticamente expressivas” (Pudovkin, 1983, p. 71). E apesar das divergências conceituais dos teóricos russos da montagem, ainda entendemos que montagem é “organizar os pedaços filmados (as imagens)” (Vertov, 1983, p. 263) junto a uma “ideia que nasce da colisão de planos independentes” (Eisenstein, 2002, p. 52). Para a técnica do *found footage*, que prevê tão somente o uso de imagens encontradas, nos parece que direção e montagem se fundem na figura de um mesmo indivíduo, um diretor-montador.

Entendemos que o diretor-montador nasce como uma demanda da própria técnica de realização. O diretor, para articular sua visão criativa num filme de *found footage*, precisa da competência de um montador. Não estamos nos referindo a uma competência técnica como o “apertar de botões”, mas, sim, no aspecto conceitual, no entendimento das potencialidades da montagem para produção de discursos e narrativas por meio da relação que ela desenvolve entre planos.

Em outras práticas de realização cinematográfica, também se faz importante para o diretor ter conhecimento sobre montagem, mas para o *found footage*, que desenvolve um trabalho de montagem contínua durante seu processo de realização, esse conhecimento tem de ser mais crítico, porque é por meio dele que o diretor vai exercer sua função. E entendemos que as escolhas de montagem passam pelo crivo da proposta de direção artística da obra, considerando aspectos narrativos e dramáticos, mesmo que no *found footage* ocorra um borramento entre as sequências dessas etapas.

Para entender melhor esse trabalho de montagem ininterrupta, podemos verificar sua atuação em três fases.

Primeira fase. A montagem é o inventário de todos os dados documentados que tenham alguma relação, direta ou não, com o tema tratado [...]. Segunda fase. A montagem é o resumo das observações feitas pelo olho humano sobre o assunto tratado [...]. O plano de filmagem: resultado da seleção e triagem das observações do olho humano. [...]. Terceira fase. Montagem central. Resumo das observações inscritas na película pelo "cine-olho". Cálculo cifrado dos grupos de montagem. Associação (adição, subtração, multiplicação, divisão e colocação entre parênteses) dos trechos filmados do mesmo tipo. Permuta incessante desses pedaços-imagens até que todos sejam colocados numa ordem rítmica em que os encadeamentos de sentido coincidam com os encadeamentos visuais [...] (Vertov, 1983, p. 263-264).

Aplicando as fases da montagem contínua defendida por Vertov ao cinema de *found footage*, podemos de forma simplificada, defini-las em: a) primeira fase – delimitação de temática e pesquisa dos arquivos a serem apropriados; b) segunda fase – observação detalhada dos arquivos e escrita do roteiro de montagem, com a seleção das imagens a serem inseridas no filme; c) terceira fase – montagem na ordem técnica, desenvolvimento da interlocução entre os arquivos e planos selecionados.

Podemos considerar que o trabalho do diretor e do montador se mesclam em todas as fases desse processo de realização baseado na técnica de *found footage*. Vejamos:

a) Na primeira fase: O diretor precisa da aptidão de um montador para uma seleção prévia dos arquivos. Se tratando da apropriação de materiais alheios, o diretor precisa ter perícia para escolha dos arquivos, potencializada pela capacidade de qualificação inerente de um montador, que transforma horas de material bruto em poucos minutos de filme, selecionando o melhor do material captado.

b) Na segunda fase: O diretor realiza um processo de decupagem que se assemelha ao cinema convencional; só que, em vez de pensar em planos para serem gravados, ele seleciona planos preexistentes. Com isso, ele precisa da eficiência do montador para validar a funcionalidade em termos práticos do que está sendo proposto.

c) Na terceira fase: O montador precisa da temperança de um diretor, executando seu trabalho para além da parte técnica, resolvendo problemas na montagem e se apoiando na proposta de direção do filme.

Os processos de realização apontados parecem se mesclar de forma fluida, visto a natureza da técnica de realização. Isso ocorre porque o cinema de *found footage* parece ser pensado de forma simultânea, onde todos os processos técnicos e conceituais estão sendo executados ao mesmo tempo, na ocorrência da montagem contínua. Esse processo se estende até a recepção, em que:

não se trata mais, ou não se trata apenas, de produzir um espectador crítico, ciente das condições de produção das imagens; tampouco somente um espectador oscilante, que duvida, mas um espectador-montador, que tem que se virar para criar uma visão própria do que experimentou (Lins, 2010, p. 138).

O espectador-montador surge da necessidade que o público do cinema de *found footage* tem em dedicar uma atenção maior para a construção de significado entre as imagens de fontes díspares, configurando uma relação de sentido que pode ou não dialogar com a concepção original proposta pelo diretor-montador. Guiado por um resiliente traço de coerência deixado pelo autor, partindo da sua singularidade enquanto indivíduo, o espectador no *found footage* monta seu próprio filme.

O aspecto plurifacetado do *found footage* o coloca em uma posição de vanguarda dado o próprio:

gesto de apropriação, que ainda acontece (legal e até esteticamente) conflitante. Ao mesmo tempo, ocupa um lugar de fronteira dentro da instituição experimental, porque prefigura ou incorpora um paradigma pós-moderno, devido ao uso frequente de materiais da cultura popular e pelo novo sentido que o gesto de apropriação adquire em um momento que não é a vanguarda histórico, mas o do capitalismo tardio (Jameson, Bürger) (Weinrichter, 2008, p. 115, tradução nossa)⁸¹.

À medida que a técnica vem sendo reconhecida e ganhando uma maior notoriedade, parece ficar claro que se apropriar a partir da técnica de *found footage* está ligado à ideia de consumo. Não se pode desvincular a prática do capitalismo e da produção incessante de imagens e informação, que gera a necessidade de um espectador que além de emancipado seja montador.

81 No original: gesto mismo de la apropiación, que todavía resulta (jurídica e incluso estéticamente) conflictivo. Al mismo tiempo, ha ocupado dentro de la institución experimental un lugar fronterizo porque prefigura o encarna un paradigma posmoderno, por su frecuente utilización de materiales de la cultura popular, y por el nuevo sentido que adquiere el gesto de la apropiación en un momento que no es el de las vanguardias históricas sino el del capitalismo tardío (Jameson, Bürger) (Weinrichter, 2008, p. 115).

Reconhecemos a prática do *found footage* enquanto um universo amplo, em que cada artista pode deter meios específicos e distintos no manejo dos materiais apropriados. Dessa forma, assumimos o desafio de propor a existência da figura do diretor-montador dentro da cinematografia de *found footage*, com a consciência de que esse conceito pretende abarcar práticas e poéticas que podem ser percebidas como muito distintas entre si e realizadas por meio de diferentes metodologias de criação, considerando a própria história do cinema e o desenvolvimento dos diferentes suportes. No entanto, reconhecemos que todos os procedimentos a partir da técnica de *found footage* estão embasados por uma perspectiva de montagem contínua e ancorados na etapa de pós-produção, constituindo-se conceitualmente pelo agenciamento realizado pelo diretor-montador junto a imagens preexistentes.

Tratando o consumo como parte intrínseca do processo de realização, a técnica investe esforços na busca por constituir uma articulação crítica, narrativa e discursiva de arquivos imagético-sonoros de origem distintas. Desenvolvendo uma composição de relação a partir de pedaços filmados por outros, a prática do *found footage* convoca a figura do diretor-montador, um realizador que transita entre espectador, diretor e montador constantemente.

Metodologias da técnica de *found footage*: compilação, collage e apropriação

Assim como em outras vertentes cinematográficas, com tempo, prática, pesquisa e muita experimentação, o *found footage* foi desenvolvendo metodologias de trabalho. Podemos entender o processo de reapropriação praticado pelo *found footage* como uma técnica, porque:

Um exercício prévio de pesquisa delimita os materiais a serem apropriados; um procedimento estético define a forma de exploração dos materiais em novo objeto, distinto e distante do arquivo de origem; um processo operacional organiza a estrutura em que e com que estes materiais são construídos, demandando novos exercícios interpretativos (Adriano, 2016, p. 184).

III. PRÁTICAS, TÉCNICAS E POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL

Inspirado pela concepção do cine-olho vertoviano, bem como pela visão de Carlos Adriano sobre os procedimentos do *found footage*, entendemos claramente que apesar de toda a aura de experimentação, que é justa, a prática é dotada de um procedimento lógico e sistêmico. Assim, se faz necessário desvincular o processo de realização da aleatoriedade, pois quando se realiza por meio do *found footage* o processo é pensado e sistematizado como em qualquer outra prática artística, sobrando pouco espaço para o acidental.

Ao longo dos anos, a prática do *found footage* foi se modificando e criando diferentes linhas de articulação para as imagens encontradas. William C. Wees propõe, de forma objetiva, a organização da técnica de *found footage* em três metodologias distintas:

1. com a metodologia de compilação, o *found footage* estaria em busca de materiais de arquivo com forte caráter factual, capazes de se associar à realidade e induzir uma leitura documentarizante, como em filmes documentários convencionais, amparados por uma tendência estética realista.
2. com a metodologia de collage, o *found footage* maneja os arquivos menos pelo seu caráter de documento, do que pelas possibilidades criativas instauradas pela sua compreensão enquanto imagem, levando a uma leitura estética, como nos filmes de vanguarda, apoiados por uma tendência estética moderna.
3. com a metodologia de apropriação, o *found footage* manusearia as imagens de arquivo por sua condição de simulacro, por sua capacidade de falsamente imitar a realidade, direcionando a uma leitura artística somente, como em clipes musicais, sustentados por uma tendência estética pós-moderna (Almeida, 2020, p. 154-155).

Num primeiro momento, tais metodologias parecem engessadas e rígidas, mas compreendemos que, na verdade, Wees está tentando construir linhas gerais de atuação para os arquivos. Assim, propõe que tudo depende de como o realizador articula as metodologias com a proposta conceitual de cada projeto, havendo sempre espaço para novas possibilidades no cruzamento dessas metodologias, bem como nos deslocamentos delas rumo a outros espaços de atuação artística.

Compreendendo a relação de significado das imagens no uso das metodologias, em linhas gerais, podemos argumentar que filmes de compilação:

operam na suposição de que há uma correspondência direta entre as imagens e suas fontes de perfil no mundo real. Além disso, eles não tratam o processo de compilação em si como problemático. Sua montagem pode tornar os espectadores “mais atentos aos amplos significados de materiais antigos”, mas, via de regra, não os tornam mais alertas à montagem como método de composição e (mais ou menos explícito) argumentos (Wees, 1993, p. 36, tradução nossa)⁸².

O que fica evidente no comentário de Wees é que filmes de compilação buscam imagens pelo seu carácter factual, ancorado pela capacidade de aproximação com a realidade. Numa visão simplificada, podemos associar a metodologia de compilação a filmes de viés histórico e documental, em que os arquivos são usados pela sua condição de registro. Entretanto, aceitamos que esses filmes podem reinterpretar imagens, mas via de regra, não estão propondo uma alteração de significado delas.

Dessa forma, enquanto exemplo ilustrativo da metodologia de compilação e sem maiores pretensões de análise, destacamos o documentário *Nostalgia da Luz* (Patricio Guzmán, 2010). Apesar de não usar exclusivamente a técnica do *found footage*, mas, sim, valendo-se dela em determinados momentos, a obra consegue, por meio de um exercício de montagem construir uma atmosfera poética para o filme, ao passo que trabalha com os materiais de forma a corroborar com o discurso ao qual o filme se propõe. Assim, notamos que para filmes de compilação, a natureza da imagem permanece, mas ela ainda está sujeita a adquirir traços da visão de mundo do realizador.

Outra questão interessante apontada por Wees e que também notamos no filme de Patricio Guzmán é a montagem pensada pela metodologia de compilação atua como um meio de organização narrativa, que não busca chamar a atenção para si ou para suas possibilidades criativas. Assim, entendemos que a capacidade discursiva da montagem que é constituída principalmente por meio de um método de composição, pautado na relação entre planos, na maior parte dos casos, não é explorada pela compilação.

Desse modo, a metodologia parece exigir pouco do seu espectador enquanto um

82 No original: Compilation films may reinterpret images taken from film and television archives, but generally speaking, they do not challenge the representational nature of the images themselves. That is, they still operate on the assumption that there is a direct correspondence between the images and their profilmic sources in the real world. Moreover, they do not treat the compilation process itself as problematic. Their montage may make spectators “more alert to the broader meanings of old materials;” but as a rule they do not make them more alert to montage as a method of composition and (more or less explicit) argument (Wees, 1993, p. 36).

montador, mas talvez por isso o torna atento aos significados mais abrangentes dos arquivos, pois em certa medida, o espectador desfruta de cada arquivo apropriado de forma isolada, sem precisar gerenciar de forma mais consciente uma relação entre os planos.

Partindo na contramão do que é esperado da compilação, a metodologia de collage está preocupada em buscar formas de:

desconstrução, ou pelo menos a uma recontextualização que impeça uma recepção não-reflexiva de representações como realidade (como presumida pelo filme de compilação), bem como uma recepção indiferente ou cínica incentivada pela apropriação pós-modernista (Wees, 1993, p. 47, tradução nossa)⁸³.

A collage aparenta manifestar um pulsante desejo de transgressão da atuação da montagem, explorando ao máximo suas possibilidades e buscando alcançar novos caminhos e perspectivas para ela. Isso fica evidente quando Wees afirma que a metodologia está buscando formas de desconstrução e recontextualização de arquivos apropriados. Percebemos que para que isso ocorra a partir da técnica do *found footage*, se faz necessário um uso exaustivo da montagem enquanto meio para ressignificação de arquivos. Nessa perspectiva, um caso notório de uso da collage é o filme *Viajo Porque Preciso, Volto Porque te Amo* (Marcelo Gomes; Karim Aïnouz, 2010). Ao usar de arquivos criados para outros fins, na situação, um documentário que nunca chegou a ser realizado, os cineastas ressignificam imagens pelo auxílio da montagem. Se em dado momento as imagens tinham uma grande ligação com o real, por meio da collage os arquivos ganham um carácter ficcional, tornando-se uma representação das memórias e eventos que acontecem com o protagonista do filme, apesar do resiliente traço de ligação com a realidade.

Ressignificar parece ser a palavra-chave para a collage, que busca imagens pelo seu carácter estético, apoiado pelas suas possibilidades criativas na construção da relação entre as imagens. Em *Viajo Porque Preciso, Volto Porque te Amo* (Marcelo Gomes; Karim Aïnouz, 2010), tais possibilidades tornam-se evidentes. Ao final do filme, imagens

83 No original: deconstruction, or at the very least to a recontextualizing that prevents an unreflective reception of representations as reality (as presumed by the compilation film), as well as an indifferent or cynical reception encouraged by postmodernist appropriation (Wees, 1993, p. 47).

de atletas realizando saltos ornamentais, em um parque de atração em Acapulco, são usadas como uma metáfora para a superação de uma desilusão amorosa que norteava o protagonista durante todo o filme.

Quando nos debruçamos sobre as metodologias propostas por Wees, percebemos ainda mais a inerente relação da montagem e o *found footage*. Nesse sentido, a apropriação parece não fugir do aguardado, já que:

também capitaliza as manipulações da montagem e a natureza equívoca das representações cinematográficas, mas carece das estratégias desconstrutivas e do ponto de vista crítico característicos dos filmes de collage (Wees, 1993, p. 40, tradução nossa)⁸⁴.

A apropriação incorpora as possibilidades de manipulação advindas da montagem ao seu processo de atuação, mas diferente da metodologia de collage, ela não busca um manuseio crítico de imagens, pelo menos não de forma consciente. A apropriação parece buscar imagens pelo seu caráter artístico, amparado pela sua condição de simulacro. A partir dessa perspectiva, conseguimos relacionar o porquê da prática estar comumente associada a tendências pós-modernas, pois ao trabalhar com imagens na perspectiva de simulacros:

Já não tem de ser racional, pois já não se compara com nenhuma instância, ideal ou negativa. É apenas operacional. Na verdade, já não é real, pois já não está envolto em nenhum imaginário. É um hiper-real, produto de síntese irradiando modelos combinatórios num hiperespaço sem atmosfera (Bourriaud, 1981, p. 8).

Sendo produzidos e preservados pela mídia de massa, os simulacros têm lugar em “hiperespaços sem atmosfera” como o *YouTube* e outras plataformas de agregação de vídeos. São nesses espaços que a apropriação encontra um terreno fértil para sua atuação, já que não busca imagens pelo que elas representam ou podem representar, mas, sim, por seu valor artístico. Dessa forma, a metodologia da apropriação assume que imagens são sempre representações de representações. Logo, na impossibilidade de alcançar um significado real, se faz mais interessante trabalhar com aquilo que lhe cabe

⁸⁴ No original: also capitalizes the manipulations of editing and the equivocal nature of cinematographic representations, but lacks the deconstructive and critical strategies characteristic of collage films (Wees, 1993, p. 47).

III. PRÁTICAS, TÉCNICAS E POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL

de veracidade, seu valor artístico. Considerando isso, um caso notório que poderíamos colocar é o filme *Outer Space* (Peter Tscherkassky, 1999).

Ao se apropriar de imagens do filme *The Entity* (Sidney J. Furie, 1982), Peter Tscherkassky cria um aniquilamento das formas narrativas rompendo com o espaço cinematográfico tradicional, gerando novas imagens a partir da manipulação violenta de outras. Quando levamos em consideração o distanciamento de significado para com os arquivos utilizados, próprio da metodologia de apropriação, em que o realizador se abstém em certa medida de qualquer “respeito” pela obra original, conseguimos avistar as potencialidades do *found footage*, que cria filmes vanguardistas e provocadores como *Outer Space*.

A partir do trabalho de Peter Tscherkassky, podemos aspirar que a montagem para a metodologia de apropriação busca em parte atingir o seu espectador principalmente pela via sensorial. Não excluimos que as outras metodologias propostas por Wees também trabalham nessa perspectiva, mas é a apropriação que está disposta a abdicar de qualquer convenção cinematográfica, estética e plástica para alcançar novas percepções e sensações por meio do cinema.

A título de exemplo, em um trecho de *Outer Space* acompanhamos variações monocromáticas aliadas a cortes rápidos, sobreposições e uma colagem sonora que busca a desarmonia. Tais mecanismos de linguagem colocam o espectador num estado de constante estímulo vertiginoso, levando-o, na grande maioria dos casos, a uma experiência distinta dentro da perspectiva cinematográfica. Alcança assim o objetivo da montagem a partir da metodologia de apropriação do *found footage*: provocar uma experiência.

A partir desse vislumbre das formas de trabalhos do *found footage* propostas por Wees, entendemos que boa parte das imagens manifestam condições para serem trabalhadas dentro de qualquer uma das metodologias. Isso porque, simplificando, podemos defini-las como diretrizes de montagem para manipulação das imagens. Essas diretrizes propõem caminhos para que o diretor-montador use do seu conhecimento e expertise sobre montagem para imprimir sua proposta de direção em cada trabalho. O que podemos notar é que essas diretrizes estão sempre sujeitas a uma ótica de respeito

pelas imagens. A relação que o artista desenvolve com as imagens apropriadas dita bastante o nível de manipulação que ele se propõe a realizar.

Na metodologia de compilação, acreditamos que perspectiva de respeito está numa visão mais íntegra. Ao compilar arquivos por meio dessa metodologia, o realizador se relaciona com essas imagens enquanto registro, enquanto fato imutável, propondo uma manipulação pouco incisiva. Podemos notar que mesmo em algumas exceções, em que a compilação não parte puramente do interesse factual, mas por um desejo ou fetiche desenvolvido por determinado objeto, a manipulação das imagens ainda ganha contornos pouco enérgicos.

Por meio da collage, a relação de respeito parece ganhar traços mais brandos, em que o realizador, apesar do apreço pelas imagens, não as coloca num lugar de reverência, mas sim de intimidade. Tal gesto permite um manejo que proponha mudanças significativas, mas que ainda consiga manter um resiliente significado semântico proposto originalmente pelas imagens. Nesse sentido, poderíamos notar que a collage, em certa medida, permitiria um diálogo mais recíproco e mútuo com as imagens, reconhecendo possibilidades criativas e discursivas nelas que não foram notadas em outrora.

Buscando imagens pelos seus valores artísticos e plásticos, desconsiderando em boa parte quaisquer outros valores atribuídos a elas, a apropriação trabalha sobre uma visão de afronta, no que diz respeito à relação que desenvolve com os materiais apropriados. É a ausência de qualquer apreço que permite a metodologia se valer da montagem para uma manipulação por vezes violenta de arquivos, podendo, por meio dessa rebeldia, alcançar resultados plásticos e conceituais totalmente novos para as imagens encontradas.

Diante das perspectivas de respeito apresentadas, cabe ao diretor-montador construir uma consciência criativa e domínio para com a metodologias que busca trabalhar, considerando a própria relação que ele desenvolve com as imagens. Para mais, se faz interessante pensar que as imagens sempre carregam consigo um significado resiliente e estão à mercê do tempo, então um trabalho pensando a partir de determinada metodologia pode adquirir traços de outra, dependendo do espectador-montador e da mudança de significado que elas possam sofrer pelo tempo.

Considerações finais

Levando em conta o percurso percorrido, acreditamos ter evidenciado que a figura do diretor-montador é que detém melhor aptidão para uma articulação criativa de arquivos em filmes realizado pela técnica de *found footage* e suas metodologias. Consideramos isso, partindo:

1. Da concepção de que *found footage* é uma técnica pautada na pós-produção, na qual pedaços filmados por outros ganham novos contornos de significados a partir de um processo de direção, que se vale, quase na totalidade, da montagem para impressão de uma visão artística nos filmes;

2. Da percepção de que as metodologias do *found footage* propostas por William C. Wees são, de forma simplificada e desconsiderando suas particularidades, diretrizes de montagem sujeitas a uma ótica de respeito pelas imagens. E que, por meio da compilação, a perspectiva de respeito é mais íntegra, propondo uma montagem pouco manipulativa; já na collage ela adquire traços mais brandos; e na apropriação a ótica é de afronta, sem qualquer compromisso em executar uma montagem que privilegia o significado semântico original do arquivo apropriado.

3. Do reconhecimento do conceito diretor-montador como uma figura proposta para pensar o lugar ocupado pela direção na cinematografia de *found footage*, se diferindo de práticas amplamente reconhecíveis e aplicadas pelo cinema ficcional ao longo de seu desenvolvimento histórico, no que diz respeito às práticas de direção e montagem. Propomos uma reinvenção dessas formas de fazer a partir de uma prática experimental e exploratória junto a materiais de arquivos diversos. Desse modo, o realizador no *found footage*, a partir de um conhecimento aprofundado sobre montagem cinematográfica, trabalha sob a ocorrência da montagem contínua, pois a técnica exige procedimentos distintos e específicos. Montagem na qual articula todo o seu repertório técnico, cultural e científico incessantemente para produzir filmes em que o exercício da montagem não se encerra mesmo após a exibição; já que filmes e imagens podem ganhar novos significados semânticos dada a própria condição mutável de seus espectadores e do tempo.

Posto isso, percebemos que o *found footage* e suas metodologias estão sempre norteando a montagem enquanto método criativo e dispositivo técnico para manipulação

de arquivos. Ao percebermos isso, podemos atribuir ao diretor-montador a ideia de engrenagem elementar do *found footage*, que coloca em movimento direção, técnica e metodologia, para uma articulação criativa de arquivos que critiquem a própria condição do realizador junto às narrativas midiáticas, mas permitem também a criação de espaços únicos de reciclagem, em que se tem o privilégio de dividir sua própria visão das imagens e sons que constantemente lhe atravessam.

Referências

ADRIANO, Carlos. Reapropriação de arquivos cinematográficos em tempos de Youtube. **Ágora**, Florianópolis, v. 26, n. 53, p. 171-192, jul./dez. 2016.

ALMEIDA, Rafael de. Entre a chegada e a partida: reciclagens do cinema doméstico no filme-ensaio. **Matrizes**, V. 11 - Nº 2 maio/ago. 2017.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Éditions Galilée (French) & University of Michigan Press (English), 1981.

BOURRIAUD, Nicholas. **Pós-produção**: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins, 2004.

BRENEZ, Nicole; CHODOROV, Pip. Cartografia do *found footage*. **Revista Laika**, v. 3, n. 5, jun. 2014.

EISENSTEIN, Serguei. **A forma do filme**. Jorge Zahar Editor Ltda, Rio de Janeiro, 2002.

LINS, Consuelo. Do espectador crítico ao espectador-montador: Um dia na vida, de Eduardo Coutinho. **Devires (UFMG)**, v. 7, p. 132-138, 2010.

PUDOVKIN, V. O diretor e o roteiro. In: XAVIER, Ismail. (org.). **A Experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983.

VERTOV, Dziga. Extrato do ABC dos Kinoks (1929). In: XAVIER, Ismail. (org.). **A Experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983.

WEES, William C. **Recycled Images**: The Art and Politics of *Found Footage* Film. Anthology Film Archives, Nueva York, 1993.

WEINRICHTER, Antonio. **Metraje encontrado**: la apropiación en el cine documental y experimental. Fondo de Publicaciones del Gobierno de Navarra, 2009.

COPRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA NA AMÉRICA LATINA E AS RELAÇÕES ENTRE BRASIL E ARGENTINA

Ana Luiza Mendes Santos⁸⁵

Ana Paula Silva Ladeira Costa⁸⁶

Introdução

O conceito de coprodução cinematográfica refere-se à colaboração entre dois ou mais países, envolvendo aspectos financeiros, criativos ou técnicos, com o objetivo de produzir uma obra cinematográfica. Quando produzidos de acordo com as legalidades de cada país, os filmes em coprodução internacional são reconhecidos pelas autoridades competentes como filmes nacionais (Rocha, 2011, p. 1; Rocha, 2012, p. 29). No Brasil, a prática de coprodução é atualmente normatizada pela Lei Federal nº 11.437/06 e regulamentada pela Agência Nacional do Cinema, Ancine (Brasil, 2006).

A coprodução é vista como uma oportunidade para impulsionar a produção audiovisual, promover culturas, compartilhar experiências e expandir o alcance dos filmes produzidos, podendo viabilizar um destaque internacional entre as pessoas e os países envolvidos. Além do compartilhamento de custos, a colaboração entre os países na coprodução cinematográfica inclui também o desenvolvimento, a captação, a produção e a distribuição dessas produções.

As coproduções cinematográficas geralmente são realizadas para compartilhar o risco financeiro entre as empresas, para o aproveitamento de vantagens fiscais e de financiamento de cada país ou região, bem como para expandir o alcance e o público das produções em diferentes mercados. Rodrigo Kopke Salinas (2016) destaca que

85 Bacharela em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás (UEG).

86 Professora efetiva do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG). Doutora em Comunicação Social pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e pós-doutora em Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Pesquisadora do Grupo de pesquisa Cria | UEG. E-mail: ana.costa@ueg.br

III. PRÁTICAS, TÉCNICAS E POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL

há coproduções oficiais, que são caracterizadas pelo amparo de acordos legais de coprodução; e coproduções não oficiais, que podem ser locais ou internacionais, mas que são realizadas sem o amparo de acordos legais e, por tanto, sem a múltipla nacionalidade.

[...] quer se trate de uma coprodução oficial ou não oficial, financeira ou não financeira, é da essência do contrato de coprodução o compartilhamento dos riscos mediante a obrigação das partes conjugarem os seus esforços para a produção conjunta de uma obra audiovisual, de qualquer gênero e formato, e cujos direitos autorais e receita econômica serão compartilhados (Salinas, 2016, p. 115).

No caso das coproduções oficiais, as regras e regulamentos variam de país para país, mas geralmente envolvem acordos legais que estabelecem o percentual de investimento, o número de membros da equipe e elenco de cada país, e as responsabilidades de cada produtor (Rocha, 2011, 2012, 2017).

As coproduções permitem, ainda, que mercados cinematográficos compartilhem experiências culturais, conhecimentos e recursos. Ao mesmo tempo, geram benefícios, como a viabilização de um destaque internacional entre as pessoas e os países envolvidos e o produto pode se tornar mais atraente para o público global. Por consequência, esses filmes podem usufruir das mesmas vantagens previstas aos filmes produzidos internamente em cada país. Quando são mediados por acordos da Ancine (Brasil, 1999, Decreto nº 3.054), os filmes nacionais realizados em coprodução devem contar com a participação de atores, técnicos e intérpretes de nacionalidade brasileira ou do(s) outro(s) país(es) envolvido(s), ou que tenham residido em um desses dois países por pelo menos três anos antes do início da produção do filme, a menos que haja uma exceção nas leis nacionais correspondentes.

Este trabalho pretende trazer à discussão as coproduções cinematográficas latino-americanas, com ênfase para as relações estabelecidas pelos mercados brasileiro e argentino. Segundo levantamento realizado por Hadija Chalupe (2014), a Argentina é o segundo país em número de coproduções cinematográficas com o Brasil, ficando atrás apenas de Portugal. A coprodução cinematográfica entre Argentina e Brasil constitui uma estratégia de fortalecimento e de integração econômica, política e cultural

de ambos os países e também do Mercosul, por meio da ampliação do mercado de exibição. Tais acordos proporcionam a complementação e integração das indústrias cinematográficas e audiovisuais da região, a harmonização de políticas públicas do setor, a livre circulação de bens e serviços cinematográficos na região e a harmonização dos aspectos legislativos.

Diante do exposto, buscamos compreender de que modo se articulam os mercados de cinema brasileiro e argentino entre os anos de 2012 a 2021. Propusemos este recorte de análise pois, neste período, houve um aumento significativo da coprodução cinematográfica entre o Brasil e a Argentina por meio de assinaturas de acordos bilaterais e editais, uma crescente demanda por produções latino-americanas no mercado internacional e grandes mudanças, com a chegada do streaming. Por fim, tal recorte permite atualizar trabalhos já realizados anteriormente por Flávia Pereira da Rocha (2017) e Hadija Chalupe da Silva (2014).

Parte-se da hipótese de que são dois mercados que dependem de mecanismos de apoio e de fomento para a produção cinematográfica e que, a partir do surgimento de novos acordos bilaterais, multilaterais, publicação de editais de coprodução, houve um aumento do número de coproduções entre esses países. Assim, a coprodução cinematográfica de ambos os países se consolidou como importante ferramenta para a produção e distribuição de filmes na América Latina e no mundo.

Para compreender as tendências de circulação do cinema e audiovisual de ambos os países, com ênfase em questões políticas e culturais que afetam os mercados, realizou-se pesquisa bibliográfica. Para compreender as tendências de produção e consumo, realizamos análise de dados obtidos a partir da Ancine e do INCAA (Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales). Por fim, o trabalho propôs a realização de entrevistas junto a produtoras com experiência na realização de coproduções cinematográficas com produtoras argentinas. Foram discutidos três eixos distintos: 1) experiências de coprodução; 2) oportunidades e resultados 3) desafios e dificuldades. Participaram das entrevistas André Ristum (Sombumbo Filmes), Michael Wahrmann (Sancho Punta) e Lucia Murat (Taiga Filmes).

Coprodução cinematográfica na América Latina e as relações entre Brasil e Argentina

O cinema latino-americano é marcado por suas especificidades culturais e históricas, que são resultado de processos de colonização, independência e desenvolvimento econômico desigual. A dependência em relação aos países do Norte Global, especialmente os Estados Unidos, tem sido uma questão recorrente na produção cinematográfica da região. Como consequência, a produção e a coprodução cinematográfica latino-americana é marcada pela tensão entre a necessidade de expressar uma identidade própria e a pressão dos mercados internacionais e, ao analisar as coproduções cinematográficas na América Latina, é importante levar em consideração o contexto histórico e político em que essas parcerias foram estabelecidas.

O cineasta e teórico Octavio Getino defendia uma abordagem que promovesse a participação igualitária entre os países envolvidos, com o objetivo de fortalecer a diversidade cultural e a independência dos filmes produzidos. Suas pesquisas apontavam para a importância da cultura popular como uma forma de resistência contra a dominação cultural (Getino, 2011; González, 2012). A abordagem sobre o cinema como uma forma de luta cultural pode ser útil para entender como as coproduções cinematográficas latino-americanas podem ser usadas para desafiar a dominação cultural do Norte Global e promover uma maior diversidade e pluralidade cultural na região.

Tal perspectiva é compartilhada por Rufo Caballero, que argumenta que: A coprodução tem sido uma das alternativas usadas por empresários e cineastas latino-americanos para enfrentar a estreiteza de seus mercados locais, especialmente diante do domínio oligopolista da distribuição por parte de grandes empresas norte-americanas e da pequena dimensão dos respectivos mercados domésticos (Caballero, 2006, p. 7, tradução nossa).

A coprodução cinematográfica pode ser uma maneira eficaz de combater a dominação cultural do Norte Global, que praticamente domina as indústrias cinematográficas e exportam suas produções para todo o mundo. A coprodução pode servir como uma forma de criar um diálogo entre diferentes culturas e visões de mundo, e de promover a troca de conhecimento e técnicas cinematográficas.

O debate sobre os aspectos culturais desse processo indica a existência de um paradoxo, na medida em que a homogeneização, ligada à expansão da forma mercadoriana, a serviço dos capitais transnacionais, confronta-se com uma diversificação das identidades, através de uma valorização do território e a reconstrução dos traços e valores comuns tradicionais (Bolaño, 2006, p. 1).

Porém, a coprodução também oferece o perigo de se transformar em uma ferramenta de exploração totalmente comercial, em que os países mais poderosos (o Norte Global) utilizam de sua posição dominante para impor suas visões artísticas e culturais aos demais parceiros. Para evitar isso, é necessário defender a importância de se estabelecer regras claras e justas para a coprodução e que levem em conta as necessidades e interesses de todos os envolvidos.

Mesmo em nações com maior capacidade produtiva, como Argentina, México e Brasil, as coproduções ganham cada vez mais importância na tentativa de se posicionar melhor nos mercados internacionais. A origem de tal estratégia no contexto ibero-americano responde à possibilidade e à decisão de aproveitar a existência de laços históricos, tanto linguísticos como culturais, para fortalecer um espaço audiovisual comum (Caballero, 2006, p. 8-9, tradução nossa)⁸⁷.

Por meio dos dados extraídos do Observatório Brasileiro do Cinema e Audiovisual (OCA/Ancine), observamos as tendências de coprodução do Brasil no ambiente latino-americano.

Quadro 1 - Relação de coprodução com países latino-americanos (2012-2021)

País coprodutor	Majoritária	Minoritária	Total de coproduções
Argentina	17	36	53
Chile	3	8	12
Uruguai	8	11	20
México	2	2	4
Colômbia	2	2	4

Fonte: Dados extraídos da Ancine e organizados pelas autoras.⁸⁸

⁸⁷ Texto original: "Inclusive en las naciones con una mayor capacidad productiva, como Argentina, México y Brasil, las coproducciones asumen cada vez mayor importancia para intentar un mejor posicionamiento en los mercados internacionales. El origen de tal estrategia en el contexto iberoamericano responde a la posibilidad y a la decisión de aprovechar la existencia de lazos históricos, tanto lingüísticos como culturales, para fortalecer un espacio común audiovisual".

⁸⁸ www.gov.br/ancine/pt-br/oca/cinema/arquivos-pdf/listagem-de-coproducoes-internacionais-2005-a-2021-2.pdf

III. PRÁTICAS, TÉCNICAS E POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL

Como se observa a partir do Quadro 1, no período de 2012 a 2021, há uma predominância de acordos de coprodução com a Argentina, em comparação com os outros países vizinhos. O Brasil estabeleceu 53 coproduções cinematográficas com a Argentina, em contraste com as 12 realizadas com o Chile e as 20 realizadas com o Uruguai. Isso revela um aumento significativo de produções caracterizadas por relações bilaterais entre tais países. De acordo com levantamento realizado anteriormente por Hadija Chalupe (2014), foram realizadas 29 coproduções entre Brasil e Argentina no período de 1995 a 2012. Não foram encontrados registros de coproduções com vários países da região, como: Bolívia, Paraguai, Peru, Equador, Venezuela e Cuba. É importante destacar que, das 53 coproduções realizadas com a Argentina, 21 obras envolveram a participação de outros países, além do Brasil e Argentina, como por exemplo: França, Uruguai, Colômbia e Chile. Também há casos em que há mais de um agente coprodutor na Argentina.

Brasil e Argentina: uma relação histórica

A coprodução cinematográfica entre Brasil e Argentina foi um processo que teve início na década de 1960, mas só foi oficializado em 1988, com a assinatura do Acordo Bilateral de Coprodução Cinematográfica entre os dois países. Antes disso, as produções conjuntas eram realizadas sem o amparo de um acordo formal. O objetivo do acordo era incentivar a produção conjunta de obras que contribuíssem para o desenvolvimento das relações culturais e comerciais entre os países. Porém, tal acordo só entrou em vigor em 1995 e em 1999, foi promulgado (Brasil, 1999, Decreto nº 3.054).

Ambos estavam motivados pelo objetivo de facilitar a produção conjunta de obras que contribuíssem para o desenvolvimento das relações culturais e comerciais entre os dois países, bem como aumentar sua competitividade tanto nos respectivos territórios nacionais como nos de outros estados. Após o firmamento do acordo, surgiram vários outros juntamente com editais que facilitaram mais ainda a coprodução entre os dois países.

Em 1968, o Brasil já havia assinado um Convênio de Coprodução Cinematográfica com a Argentina, comprometendo-se a estabelecer uma troca permanente de recursos e a

concluir um acordo de coprodução (Brasil, 1968, Decreto nº 39), porém, foi suspenso por quase vinte anos, e sua promulgação só ocorreu em 1981 (Brasil, 1981, Decreto nº 86.582). O acordo tinha como objetivo servir como exemplo para outras cinematografias da América Latina e favorecer a criação de um “mercado cinematográfico comum latino-americano” e além da troca, encorajar a distribuição recíproca de filmes brasileiros e argentinos (Silva, 2014, p. 104).

Em 2003, foi criada a Reunião Especializada de Autoridades Cinematográficas e Audiovisuais do Mercosul (RECAM), com o objetivo de analisar, desenvolver e implementar mecanismos de complementação e integração das indústrias da região (Rocha, 2015, p. 2). Cinco anos depois, em 2008, a RECAM anunciou o Programa Mercosul Audiovisual, um momento importante para a consolidação da cooperação regional, já que destinou 1,8 milhão de euros para a cooperação audiovisual entre Argentina, Brasil, Paraguai e Uruguai, no triênio 2009-2011, com o INCAA responsável pela gestão deste convênio (Rocha, 2015, p. 4).

Sete anos mais tarde, em 2010, a Ancine e o INCAA assinaram um Protocolo para Fomento à Distribuição de Filmes de Longa-Metragem, que previa o apoio à distribuição de oito filmes de cada país por ano. O acordo estabelecia que o apoio seria concedido pela Ancine como subsídio a fundo perdido e pelo INCAA, como aporte de fomento cinematográfico não reembolsável (Rocha, 2015, p. 4). No mesmo ano, foi assinado o Protocolo de Coprodução Cinematográfica entre Ancine e o INCAA, resultando na concessão de apoio financeiro por meio de edital publicado anualmente desde 2011, beneficiando quatro projetos por ano, sendo dois de produção majoritária brasileira e dois de produção majoritária argentina (Rocha, 2015, p. 2).

Outras iniciativas e programas incentivam a coprodução entre os dois países, como o Programa Ibermedia, que foi criado em 1998, resultante do Convênio de Integração Cinematográfica Ibero-Americana (Brasil, 1999, Decreto nº 2.777) assinado pelo Brasil e, atualmente, por mais 20 países, que integram a Conferência de Autoridades Audiovisuais Cinematográficas Ibero-americanas (CAACI) e financia projetos de produção, distribuição, promoção e capacitação cinematográfica, por meio de editais anuais e de concursos entre países ibero-americanos, incluindo Brasil e Argentina, e também o Fundo Setorial do Audiovisual (FSA) que é um fundo público brasileiro que

financia projetos audiovisuais em diversas áreas, incluindo a coprodução com países estrangeiros, como a Argentina.

Por fim, destacamos a importância de eventos como encontros de mercados, fundos de cooperação e concursos binacionais. Temos como exemplo o encontro de mercado latino-americano Ventana Sur, em que são realizados negócios cinematográficos deste lado do mundo. Realizado conjuntamente com o Marché Du Film do Festival de Cannes, tem se tornado o maior mercado cinematográfico da América Latina.

A cooperação entre Brasil e Argentina no campo audiovisual também envolveu encontros e debates. Em agosto de 2012, representantes dos dois países reuniram-se para discutir a agenda bilateral e fortalecer os laços culturais e cinematográficos. Como resultado do encontro, foi assinado um acordo de cooperação cultural entre os dois países, visando a promoção e facilitação da coprodução de filmes e obras audiovisuais, bem como o intercâmbio de profissionais e conhecimentos no campo do audiovisual. Em setembro do mesmo ano, foram divulgados os resultados parciais dos editais do Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Audiovisual Brasileiro (PAQ) e do edital de coprodução Brasil-Argentina.

Em 2013, Ancine lançou editais de incentivo à coprodução com quatro países, incluindo a Argentina. Cada edital estabeleceu as diretrizes e requisitos para a participação. Em 2014, foi lançado um edital de coprodução que unia Brasil, Argentina e Uruguai. A Ancine apoiou projetos de coprodução com esses países, reforçando a cooperação e o desenvolvimento do setor.

Também em 2014, a Ancine e o INCAA renovaram o seu acordo de cooperação. Em novembro do mesmo ano, foi realizado um encontro para produtores audiovisuais em Buenos Aires, com o objetivo de estabelecer conexões e parcerias entre profissionais brasileiros e argentinos. No mesmo ano, o Programa Cinema do Brasil, em parceria com a Apex-Brasil (Agência Brasileira de Promoção de Exportações e Investimentos), programa de apoio à internacionalização do audiovisual brasileiro, ofereceu suporte às produções nacionais no Ventana Sur.

Em março de 2015, a Ancine anunciou o edital de cinema Brasil-Argentina, com oportunidades de financiamento para projetos de coprodução entre os dois países.

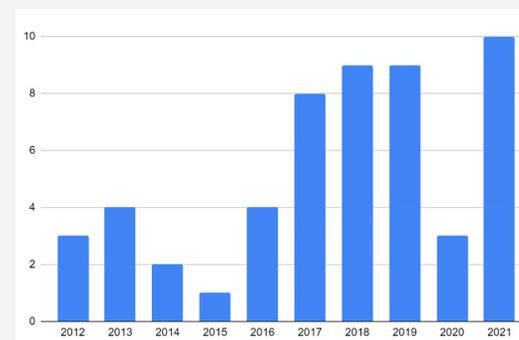
Em maio deste mesmo ano, ocorreu o 2º Encontro de Coprodução Cineramab, que recebeu inscrições de profissionais interessados em apresentar seus projetos e estabelecer parcerias entre Brasil, Argentina e Uruguai. Essa iniciativa proporcionou um ambiente propício para a troca de ideias, networking e o desenvolvimento de acordos de coprodução entre os países. Em novembro de 2015, Ancine, INCAA e o Instituto do Cinema e do Audiovisual do Uruguai (ICAU) realizaram o terceiro encontro de produtores em Buenos Aires. Essa reunião foi um importante marco para fortalecer as relações e a colaboração entre esses países do Cone Sul. No mesmo mês, o INCAA anunciou que planejava expandir a quantidade de salas de cinema na América do Sul, contribuindo para aumentar a circulação de filmes e promover a diversidade cultural na região.

Em 29 de abril de 2016, foi anunciada a abertura de editais de coprodução entre o Brasil e três países: Portugal, Argentina e Uruguai. Em paralelo, também em 2016, a Ancine e o INCAA também promoveram o Concurso Ancine – INCAA. Essa iniciativa visava estimular a coprodução entre os dois países, fornecendo recursos financeiros e apoio institucional para projetos audiovisuais selecionados por meio do Fundo de Cooperação Ancine - INCAA. O concurso representou uma oportunidade para os produtores brasileiros e argentinos desenvolverem projetos conjuntos, fortalecendo os laços culturais e criativos entre os dois países. O objetivo é viabilizar a produção de filmes de longa-metragem, documentários e obras para televisão.

Entre junho e julho de 2017, foi divulgada a abertura de inscrições para um edital de coprodução entre o Brasil e a Argentina. A Chamada Pública BRDE/FSA PRODECINE 07/2017, promovida pela Ancine, tinha como objetivo selecionar projetos de obras cinematográficas de longa-metragem, nos gêneros de ficção, documentário ou animação, para investimento do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA) em regime de coprodução com a Argentina. Essa iniciativa é promovida pelo BRDE (Banco Regional de Desenvolvimento do Extremo Sul) em parceria com o FSA (Fundo Setorial do Audiovisual).

Por fim, merece destaque o Programa Ibermedia, uma iniciativa de cooperação cinematográfica entre países ibero-americanos, lançado em 1997 e que já estreou mais de 1600 filmes. O programa estabeleceu como um importante mecanismo de apoio à produção cinematográfica por meio de convocatórias, financiamentos e programas de formação.

Gráfico 1 - Relação de Coproduções Cinematográficas entre Brasil e Argentina por ano (2012-2021)



Fonte: Dados extraídos da OCA/Ancine e organizados pelas autoras.⁸⁹

Como podemos observar no Gráfico 1, de 2012 a 2021, a coprodução cinematográfica entre Brasil e Argentina apresentou um crescimento notável. Começando com três coproduções em 2012, o número aumentou gradualmente nos anos seguintes, atingindo o pico de dez coproduções em 2021. Houve flutuações em alguns anos, como em 2015, quando houve apenas uma coprodução. No entanto, a tendência geral mostra um fortalecimento das relações e uma vitalidade na coprodução cinematográfica entre esses dois países, evidenciando a importância da colaboração internacional na indústria do cinema.

Tendências de consumo: bilheterias e espaços de exibição

Nossa pesquisa buscou, por meio da análise dos dados de bilheteria, compreender as tendências de produção, bem como os hábitos de consumo dos espectadores dos dois países. Tais dados permitem uma análise do desempenho dos filmes em coprodução, pois demonstram o impacto comercial e a resposta do público. Além disso, os dados de espectadores e salas de exibição fornecem informações sobre a distribuição e alcance dos filmes em coprodução.

⁸⁹ In: www.gov.br/ancine/pt-br/oca/cinema/arquivos-pdf/listagem-de-coproducoes-internacionais-2005-a-2021-2.pdf

O Quadro 2 revela dados de bilheteria de coproduções que envolveram Brasil e Argentina. As informações são relativas ao consumo no mercado argentino no período de 2012 a 2023. A coprodução mais assistida na Argentina no período entre 2012 e 2021, é *El misterio de la felicidad/O Mistério da Felicidade*, do diretor Daniel Burman, lançado em 2014. Em segundo lugar, temos *El Ardor* (2014), do diretor Pablo Fendrik, que também é uma coprodução com o Brasil. A tabela inclui produções com outros países, como por exemplo, Espanha, Colômbia, Brasil, França, Uruguai, Portugal, Chile e México.

Quadro 2 - Filmes brasileiros de maior sucesso de bilheteria na Argentina entre 2012 e 2023 (organizado em ordem crescente, por ano)

Filmes brasileiros de maior sucesso de bilheteria na Argentina							
ARGENTINA/ BRASIL/ URUGUAY	NO SOY TU MAMI	227.999	0,47%	6,12%	5,58%	72,83%	2018
ARGENTINA/ BRASIL	SUEÑO FLORIANÓPOLIS	42.671	0,09%	6,86%	1,04%	81,70%	2019
ARGENTINA/ BRASIL/ PORTUGAL	PLAZA PARIS	12.148	0,02%	7,32%	0,30%	87,13%	2019
ARGENTINA/ BRASIL/ URUGUAY	PORNO PARA PRINCIPIANTES	9.098	0,02%	7,40%	0,22%	88,12%	2019
ARGENTINA/ BRASIL	HAPPY HOUR	6.927	0,01%	7,56%	0,17%	90,01%	2019
ARGENTINA/ BRASIL/ CHILE	ARAÑA	2.855	0,03%	23,83%	0,13%	97,93%	2020
ARGENTINA/ BRASIL	LA BOTERA	1.920	0,02%	23,93%	0,09%	98,36%	2020
ARGENTINA/ BRASIL	UN CRÍMEN COMÚN	1.956	0,01%	1,65%	1,65%	78,27%	2020
ARGENTINA/ BRASIL/CHILE/ MÉXICO	KARNAWAL	1.751	0,01%	1,68%	0,58%	80,03%	2020
ARGENTINA/ BRASIL	UN CRÍMEN COMÚN	3.230	0,01%	1,65%	0,65%	78,27%	2021

Fonte: dados extraídos do INCAA e organizados pelas autoras.

As tabelas não incluem apenas produções exclusivamente brasileiras e argentinas, mas também filmes em parceria com outros países, como Espanha, Colômbia, França, Uruguai, Portugal, Chile e México. Essa diversidade de produções revela a importância da colaboração internacional para enriquecer a oferta cinematográfica e proporcionar aos espectadores argentinos uma ampla gama de experiências culturais.

Um dos aspectos mais interessantes da coprodução cinematográfica é a possibilidade de combinar recursos financeiros e criativos de mais de um território, isso permite uma realização mais ágil e benéfica para esses respectivos países, de que outra forma, não seriam tão viáveis. Porém, através do Quadro 3, percebemos que mesmo que algumas obras envolvam muitos agentes produtores, nem sempre alcançam um público expressivo. Tais números são ainda menos representativos se comparados aos dados de bilheteria de filmes estadunidenses neste mesmo mercado.

Dentre os 53 filmes de coprodução entre Brasil e Argentina, selecionamos os 10 que obtiveram maior bilheteria, no cinema comercial brasileiro (Quadro 3). Destaca-se, aqui, *Divã a 2* (Paulo Fontenelle, 2015) uma coprodução da brasileira Total Filmes e da produtora argentina Aleph Cine Producciones. Esta obra foi exibida 315 salas de cinema comerciais, alcançando um público argentino de 164 mil espectadores. Acredita-se que o alcance da obra deva-se ao gênero comédia romântica e à presença de atores argentinos no elenco.

Quadro 3 - Salas e público de filmes realizados em coprodução com a Argentina entre 2012 e 2021, em salas brasileiras (organizado em ordem decrescente, por bilheteria)

Salas e Público - Quantidade e Renda					
Ano de Lançamento	Título	Salas no Lançamento (em salas de exibição)	Máximo de Salas (em salas de exibição)	Público (em salas de exibição)	Renda (R\$) (em salas de exibição)
2015	Divã a 2	315	315	164.589	1.982.583,38
2012	Infância Clandestina	17	17	32.908	379.217,12
2017	Doidas E Santas	94	94	29.925	421.006,83
2014	Coração De Leão	46	46	25.936	372.720,93
2013	A Sorte Em Suas Mãos	16	18	25.088	316.108,79
2016	Paulina	15	19	15.324	209.170,77
2018	Praça Paris	20	21	13.348	206.149,00
2018	Zama	19	27	10.411	142.427,57
2016	Mate-Me Por Favor	46	46	9.873	116.368,43
2017	Invisível	40	41	9.610	80.562,53

Fonte: dados extraídos da OCA|Ancine e organizados pelas autoras.

Percebemos, por meio dos dados apresentados, que a coprodução permite que as obras tenham acesso a diferentes mercados e audiências, aumentando a visibilidade

e a possibilidade de sucesso comercial. Proporciona também a complementação e integração das indústrias cinematográficas e audiovisuais da região, a harmonização de políticas públicas do setor, a livre circulação de bens e serviços cinematográficos na região e a harmonização dos aspectos legislativos.

Editais de coprodução e das políticas culturais: entre as oportunidades e os desafios

A interseção entre os editais de coprodução e as políticas culturais desempenha um papel crucial no cenário da produção artística contemporânea. No entanto, editais e políticas de incentivo envolvem uma série de complexidades, desde questões administrativas até desafios mais amplos relacionados à democratização do acesso e promoção da diversidade cultural. Através da incorporação de entrevistas com as produtoras Taiga, Sancho Punta e Sombumbo Filmes, que são atuantes nesse recorte, visamos enriquecer nossa compreensão deste tema central no contexto da coprodução entre Brasil e Argentina.

Quadro 4 - Empresas produtoras com maior número de coproduções majoritárias

Empresa Produtora Majoritária Brasileira	
PRODUTORAS	FILMES
Taiga Filmes E Vídeo/Taiga Filmes E Video Eireli	5
Bossa Nova Filmes/Be Bossa Nova Criacoes e Producoes S.A.	4
Bananeira Filmes	3
Desvia Produções Artísticas E Audiovisuais Ltda	2
Punta Colorada De Cinema/(Sancho Filmes)	2
Sombumbo Filmes/Sombumbo Filmes Ltda - Me	2

Fonte: Dados extraídos da OCA/Ancine e organizados pelas autoras.⁹⁰

III. PRÁTICAS, TÉCNICAS E POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL

Por meio do Quadro 4, notamos as empresas produtoras brasileiras que se destacam pelo maior número de coproduções majoritárias. Essas empresas desempenharam um papel proeminente na produção cinematográfica nacional em colaboração com outras produtoras estrangeiras. A Taiga Filmes lidera a lista com 5 coproduções majoritárias, seguida de perto pela Bossa Nova Films com 4 filmes.

Quadro 5 - Empresas coprodutoras estrangeiras com maior número de coproduções com o Brasil

Empresa Coprodutora Estrangeira	
PRODUTORAS	FILMES
Cepa Audiovisual	5
Magma Cine Srl	3
Andres Wood Producciones Sa	2
Aleph Media S.A.	2
Campo Cine S.R.L.	2
Movimiento Audiovisual S.R.L.	2
Murillo Cine Srl	2
Pasto Cine	2
Rei Cine Srl	2
Ruda Cine Film/Ruda Cine	2
Zarlek Producciones	2

Fonte: Dados extraídos da OCA/Ancine e organizados pelas autoras.⁹¹

No contexto apresentado por meio do Quadro 5, observamos uma lista de empresas produtoras estrangeiras e seus respectivos números de filmes produzidos em coprodução. Algumas empresas se destacam numericamente nesse cenário, como Cepa Audiovisual e Magma Cine Srl. Das 11 empresas produtoras estrangeiras com o maior número de coproduções, é importante ressaltar que apenas a Andres Wood Producciones S.A. é uma empresa chilena, enquanto todas as demais são coprodutoras argentinas.

90 In: www.gov.br/ancine/pt-br/oca/cinema/arquivos-pdf/listagem-de-coproducoes-internacionais-2005-a-2021-2.pdf

91 In: www.gov.br/ancine/pt-br/oca/cinema/arquivos-pdf/listagem-de-coproducoes-internacionais-2005-a-2021-2.pdf

Experiência de coprodução com a Argentina: percepções a partir de entrevistas com produtoras brasileiras

As experiências das produtoras Sancho y Punta, Sombumbo Filmes e Taiga Filmes revelam uma perspectiva valiosa sobre como os editais de coprodução impactam diretamente a dinâmica da coprodução cinematográfica internacional.

A Sancho y Punta se destacou por sua diversificação em projetos, como *Os Delinquentes*, uma ficção que envolveu Argentina, Brasil, Luxemburgo, e Chile em 2023, e *Zama*, uma ficção com coprodução entre Argentina, Brasil, Espanha, França, e Portugal em 2017. A base dessas parcerias estava enraizada em contatos pessoais estabelecidos em festivais e mercados internacionais. A produtora trabalhou com diversos países, indicando uma abordagem estratégica em oportunidades de financiamento e parcerias artísticas. Editais de coprodução internacional da Ancine/FSA e Ibermedia foram essenciais para iniciar algumas dessas colaborações. “Os benefícios das coproduções incluem aprendizagem, intercâmbio cultural/técnico/artístico, aumento de relações e contatos, além da participação em festivais e distribuição internacional”, comenta Michael Wahrmann (Wahrmann, 2023).

A Sombumbo Filmes concentrou-se exclusivamente em colaborações com a Argentina, especificamente nos filmes *A Voz do Silêncio* (André Ristum, 2018) e *O Diabo Branco* (Ignacio Rogers, 2021). Sua entrada no cenário de coprodução ocorreu durante o Festival de Guadalajara, onde contatos pessoais com Juan Pablo Gugliotta da Magma Cine e Alejandro Israel da Ajimolido resultaram na colaboração, sublinhando a importância dos eventos internacionais na formação de parcerias. A entrada nessas coproduções ocorreu através da apresentação de um projeto. A ênfase na colaboração com um país específico pode sugerir uma estratégia mais focalizada, aproveitando contatos específicos e desenvolvendo relações sólidas.

A Taiga Filmes iniciou suas coproduções com o *México em Brava Gente Brasileira* (Lúcia Murat, 2000), impulsionada pelo financiamento da Ibermedia. Aprofundou sua relação com a Cepa Audiovisual da Argentina, resultando em diversas coproduções,

III. PRÁTICAS, TÉCNICAS E POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL

tanto majoritárias quanto minoritárias. Além disso, estabeleceu colaborações com a França e Portugal. A presença de estímulos como Ibermedia e a abertura do Cinémas du Monde destacam a importância de incentivos financeiros e oportunidades de mercado na promoção de coproduções internacionais.

Em conclusão, as experiências de coprodução das produtoras Sancho y Punta, Sombumbo Filmes e Taiga Filmes revelam estratégias distintas na busca de coproduções internacionais. A Sancho y Punta adotou uma abordagem ampla, trabalhando com diversos países e projetos, enquanto a Sombumbo Filmes concentrou-se de forma específica na Argentina. Por sua vez, a Taiga Filmes explorou oportunidades de financiamento para estabelecer parcerias internacionais. Essas histórias enfatizam a importância de redes pessoais, participação em festivais, acesso a incentivos financeiros e habilidade na apresentação de projetos como para o sucesso nas coproduções internacionais na indústria cinematográfica.

As colaborações da Sancho y Punta trouxeram benefícios significativos, destacando o aprendizado e intercâmbio cultural, técnico e artístico. Além disso, a participação em festivais e a distribuição internacional foram aspectos cruciais. A formalização por meio de coproduções oficiais facilitou a distribuição nos países envolvidos, expandindo consideravelmente o alcance dos filmes produzidos. As relações estabelecidas continuaram além dos projetos iniciais, alimentando a expectativa de futuras colaborações.

Para a Sombumbo Filmes, a principal vantagem nas colaborações foi a viabilização do financiamento por meio da coprodução. Essa parceria permitiu a realização de projetos em conjunto, incluindo dois filmes coproduzidos com a produtora argentina Magma Cine. De acordo com André Ristum, “A Voz do silêncio teve um lançamento bastante interessante, atingindo um resultado de público que não teria tido se não fosse uma coprodução”. A formalização por meio de coproduções oficiais foi crucial para facilitar a distribuição nos países envolvidos. Além disso, as colaborações não apenas expandiram o alcance das obras, mas contribuíram significativamente para o sucesso nos mercados envolvidos. Nesse sentido, comenta Lúcia Murat:

O que acontece efetivamente é que, na medida em que você tem coprodução oficial (porque tem as coproduções não oficiais) [...] quando você tem a coprodução oficial, você tem a obrigação de ser distribuído no outro país. E às vezes essa distribuição é muito boa. Pra você ter uma ideia, por exemplo, Praça Paris foi um dos filmes resultantes da distribuição pela coprodução com a Cepa. Foi um dos dez filmes mais vistos na Argentina, durante o período do lançamento. A relação estabelecida foi muito boa, tanto para a coprodutora quanto para mim, e isso não teria acontecido se não tivesse havido coprodução (Murat, 2023).

Em conclusão, as colaborações entre as produtoras Sancho y Punta, Sombumbo Filmes e Taiga Filmes resultaram em benefícios tangíveis e intangíveis, como distribuição ampliada e financiamento viabilizado. Além disso, as parcerias proporcionaram oportunidades valiosas de aprendizado, crescimento cultural e o estabelecimento de relações duradouras.

A Sancho y Punta enfrentou desafios burocráticos em suas coproduções, incluindo questões relacionadas à inflação e variação nas moedas locais versus o dólar, autorizações internacionais e obrigatoriedades em acordos de coprodução. As questões cambiais exigiram adaptações nos orçamentos dos projetos e a burocracia local e internacional impactaram tanto o desenvolvimento quanto a execução das coproduções, demandando profissionais treinados para lidar com a complexa documentação exigida por diferentes países, com questões relacionadas ao cronograma, equipe e transferência de dinheiro.

Os desafios burocráticos enfrentados pela Sombumbo Filmes concentraram-se principalmente na circulação de recursos entre os países envolvidos nas coproduções. De acordo com André Ristum, “os recursos foram em sua maioria gastos no próprio país, mas quando foi necessário, o custo elevado e a dificuldade de envio foi o maior desafio.” (Ristum, 2023) Notavelmente, a estratégia de financiamento quase síncrona favoreceu os cronogramas de produção, evitando dificuldades. A gestão das questões cambiais foi simplificada ao adotar um orçamento referenciado em dólares; tal medida foi eficaz para lidar com a inflação argentina.

A Taiga Filmes enfrentou desafios burocráticos que demandaram adaptações às exigências sindicais na Argentina e às diferenças culturais. Lúcia Murat relata:

III. PRÁTICAS, TÉCNICAS E POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL

Em um primeiro momento, eu não estava ciente da realidade lá, e a diferença mais marcante foi a presença de um sindicato forte. Isso contrastava com a situação no Brasil, onde enfrentamos condições de trabalho extremas, como jornadas de doze horas por dia, seis vezes por semana. Ao chegar na Argentina, percebi que tais práticas eram proibidas, gerando até mesmo discussões iniciais sobre o assunto. A minha intenção não era ser contra o sindicato. Na verdade, o sindicato brasileiro estava presente, os considero meus amigos. Contudo, as circunstâncias no Brasil eram diferentes, e isso demandou uma adaptação à realidade argentina. Lá, a proibição de jornadas excessivas e a obrigação de pagamento de horas extras após oito horas de trabalho eram uma realidade. Isso, teoricamente, tornaria os custos de produção mais acessíveis para nós, levando em conta o câmbio favorável e a inflação mais controlada. No Brasil, a ausência de sindicato para profissionais do ramo resulta em contratações por PJ (Pessoa Jurídica), o que não ocorre na Argentina. Entretanto, na prática, essa adaptação não foi tão simples quanto parecia (Murat, 2023).

Desse modo, a habilidade de adaptação e o diálogo emergiram como elementos essenciais para alinhar os cronogramas de produção com os requisitos estabelecidos por editais:

Tivemos que arcar com o pagamento de horas extras para toda a equipe argentina, seguindo as normas locais. Isso incluía o pagamento de horas extras, a limitação da semana de trabalho a cinco dias e o pagamento adicional em caso de filmagem aos sábados e domingos. Mesmo que, em teoria, a diferença cambial fosse a nosso favor, as exigências sindicais equilibravam a equação, então no fim fica mais ou menos a mesma coisa, se não ficar mais. Essa situação gerava discussões constantes com a coprodução, pois, embora desejássemos aproveitar as vantagens econômicas da Argentina, era necessário atender às regulamentações sindicais. Nessas discussões, a experiência e o diálogo com os técnicos argentinos, estabelecidos ao longo de diversas coproduções, se tornavam importantes para alcançar um bom resultado, positivo dentro das diferenças culturais e regulamentares. [...] Por exemplo, ao contrário do que ocorre na França, onde conseguimos lidar com isso de uma maneira diferente, na Argentina é necessário ter pelo menos três chefes de equipe. Isso é complicado, você tem que ter no elenco o papel principal, então essas coisas todas são muito difíceis, tem que ir dialogando e ver o que é possível, entendeu. Eles exigem, e eu sei que não tem jogo, é isso mesmo (Murat, 2023).

Além disso, a consideração de questões cambiais foi evidente, com estratégias implementadas para reduzir impactos adversos. Tanto as burocracias locais quanto internacionais impactaram as coproduções, exigindo uma abordagem adaptativa.

Os editais de coprodução internacional da Ancine/FSA e Ibermedia foram essenciais para iniciar algumas das coproduções. Isso ressalta a importância dos recursos de financiamentos, como esses editais, que servem como estímulo para o início de projetos de coprodução. Lúcia Murat comenta:

Obviamente, ao contar com o respaldo das políticas públicas, as coproduções cinematográficas se tornam mais interessantes e mais fáceis de serem realizadas. Considerando que é difícil para qualquer um desses países obter um “dinheiro bom” financiamento substancial que não provenha de editais. Com exceção da Argentina, onde o INCAA realmente apoia (Murat, 2023).

As produtoras Sancho y Punta e Taiga Filmes utilizaram oportunidades de financiamento, como Ibermedia, para impulsionar suas coproduções. Isso destaca a diversificação de fontes de financiamento, indicando que a participação em programas e editais internacionais é uma estratégia eficaz para garantir recursos financeiros para projetos cinematográficos.

Considerações finais

Por meio das informações coletadas, pretendeu-se identificar as características específicas de cada mercado cinematográfico e o papel das coproduções no fortalecimento e integração econômica, política e cultural dos dois países e da região em que se encontram.

É importante destacar que, embora a globalização promova uma maior conexão entre os mercados audiovisuais, é necessário compreender as relações estabelecidas entre os mercados da região e os acordos de coprodução. Uma abordagem mais colaborativa e com mais equidade na viabilização de parcerias e acordos é fundamental para evitar a “cooperação assimétrica” já que esses processos também possuem limitações que necessitam ser analisadas. A hipótese inicial, que sugeria uma dependência mútua dos dois mercados devido aos mecanismos de financiamento, se confirmou através das entrevistas e dos dados coletados. Ou seja, os mecanismos de financiamento desempenham um papel central na interdependência entre os mercados cinematográficos do Brasil e da Argentina, influenciando diretamente as decisões de coprodução.

III. PRÁTICAS, TÉCNICAS E POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL

A formalização por meio de coproduções oficiais facilitou a distribuição nos países envolvidos, expandindo consideravelmente o alcance dos filmes produzidos. Isso sugere que a participação em coproduções apoiadas por editais não apenas viabiliza financeiramente os projetos, mas também contribui para a acessibilidade e visibilidade internacional. A presença de estímulos como Ibermedia e o FSA destaca a importância de incentivos financeiros e oportunidades de mercado na promoção de coproduções internacionais. Esses estímulos não apenas oferecem suporte financeiro, mas também promovem a diversidade de colaborações, envolvendo diferentes países e culturas.

A participação em coproduções traz benefícios significativos para o setor cinematográfico, permitindo um desenvolvimento de um know-how para as empresas envolvidas, o aquecimento do setor por meio do emprego de mão de obra e a combinação de recursos oriundos de diferentes territórios. Como resultado, percebemos a realização de histórias complexas e interculturais, que enriquecem a cinematografia regional e promovem a diversidade cultural. Essas parcerias são fundamentais para impulsionar o crescimento do cinema latino-americano e fortalecer as relações entre Brasil e Argentina, bem como outros países da região.

Referências

- BOLAÑO, César Ricardo Siqueira; SANTOS Cristina Andrade dos; DOMINGUEZ, José Manuel Moreno. A indústria cinematográfica no Mercosul: Economia, cultura e integração. **Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación** - Dossiê Especial Cultura e Pensamento, Vol. I. 2006. Disponível em: http://elcv.art.br/santoandre/biblioteca/_em_portugues/a_industria_cinematografica_no_mercosul.pdf. Acesso em: 4 abr. 2023.
- CABALLERO, Rufo (coord.). **Producción, coproducción e intercambio de cine entre España, América Latina y el Caribe**. Madri: Fundación Carolina, 2006. Disponível em: https://www.fundacioncarolina.es/wp-content/uploads/2014/07/Avance_Investigacion_5.pdf. Acesso em: 16 abr. 2023.
- GETINO, Octavio (Coord). Producción y mercados del cine latinoamericano en la primera década del siglo XXI. Buenos Aires: **Imagofagia**. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7301437.pdf>. Acesso em: 17 abr. 2023.

MURAT, Lúcia. **Lúcia Murat**. [Entrevista concedida a] Ana Paula Silva Ladeira Costa e Ana Luiza Mendes. 15 nov. 2023. 1 arquivo mp4. RISTUM, André. [Entrevista concedida a] Ana Paula Silva Ladeira Costa e Ana Luiza Mendes. 29 out. 2023. 1 arquivo doc.

ROCHA, Flávia Pereira da. Coprodução internacional e política audiovisual. O caso brasileiro e a relação com a América Latina. 2011. **Redes.com: revista de estudos para el desarrollo social de la Comunicación**, Nº. 6, Universidad de Sevilla, Sevilla, 2011. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3919510.pdf>. Acesso em: 31 mar. 2023.

ROCHA, Flávia Pereira da. **Coprodução cinematográfica internacional e política audiovisual brasileira (1995-2010)**. 2012. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade de Brasília (UnB), Brasília, 2012. Disponível em: https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/11582/1/2012_FlaviaPereiradaRocha.pdf. Acesso em: 31 mar. 2023.

ROCHA, Flávia Pereira da. Panorama das coproduções cinematográficas no Brasil (2005-2014): diálogos e desafios. **Revista Eptic (Revista Eletrônica Internacional de Economia Política da Informação, da Comunicação e da Cultura)**, Universidade de Brasília (UnB), Brasília, 2015. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/epitic/article/view/4307/pdf>. Acesso em: 23 mar. 2023.

ROCHA, Flávia Pereira da. Coprodução cinematográfica internacional no Brasil e na Argentina (2005-2014): um estudo comparado. **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. 2015. Rio de Janeiro. Anais [...]. Rio de Janeiro: Intercom, 2015. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-1517-2.pdf>. Acesso em: 31 mar. 2023.

ROCHA, Flávia Pereira da. **Coprodução cinematográfica internacional no Brasil e na Argentina (2009-2015)**: um estudo comparado. 2017. Tese (Doutorado em Comunicação), Universidade de Brasília (UnB), Brasília, 2017. Disponível em: https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/24423/1/2017_Fl%C3%A1viaPereiradaRocha.pdf. Acesso em: 23 mar. 2023.

SALINAS, Rodrigo Kopke. **O contrato de coprodução audiovisual: uma operação econômica em rede**. Tese (Mestrado em direito). São Paulo: FGV DIREITO SP/ Stricto Sensu Profissional em Direito, 2016. Disponível em: <https://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/bitstream/handle/10438/17256/Vers%C3%A3o%20Depositada%20Corrigida.pdf?sequence=3&isAllowed=y>. Acesso em: 11 ago. 2023.

SILVA, Hadija Chalupe da. **Os filmes realizados em coprodução: limites e expansões dos acordos transnacionais**. [Tese de doutorado]. Niterói: PPGCOM/ Universidade Federal Fluminense, 2014. Disponível em: https://ppgcom.uff.br/wp-content/uploads/sites/200/2020/03/tese_doutorado_2014_hadija_chalupe.pdf. Acesso em: 23 mar. 2023

WAHRMANN, Michael. **Michael Wahrmann**. [Entrevista concedida a] Ana Paula Silva Ladeira Costa e Ana Luiza Mendes. 23 out. 2023. 1 arquivo doc.

LIVRO “AUSÊNCIA” NO BASTIDOR: ALINHAVOS, ARREMATES E PONTOS BORDADOS A SEIS MÃOS

Ana Rita Vidica⁹²

Júlia Mariano Ferreira⁹³

Pollyanna Brito⁹⁴

Revelando a trama

As “linhas” são em si mesmas um fenômeno. Elas estão realmente aqui, em nós e à nossa volta. Na verdade, não há como escapar delas, pois em qualquer tentativa de fugir nós só colocamos mais uma (Tim Ingold).

Iniciamos este texto com esse trecho de Tim Ingold, que dá o tom desta escrita. Assim como Ingold (2022), tomamos as linhas como um fenômeno que está em nós e em tudo que nos cerca. Elas estão presentes no modo que andamos, falamos, gesticulamos, contamos as nossas histórias e nas relações que criamos.

Para Ingold (2020, p. 24), há dois tipos de linhas: os fios e os traços. Não seriam categorias, mas transformações um do outro. Ou seja, os fios podem se tornar traços e vice-versa. Quando os fios se tornam traços, superfícies são formadas; e quando os traços se tornam fios, superfícies são dissolvidas. O entrelaçamento entre fios e traços revelam as relações entre coisas e pessoas, sendo que “relações” são entendidas como caminhos traçados pela experiência vivida (*ibidem*, p. 119). Logo, segundo o autor, estudar tanto pessoas quanto coisas é estudar as linhas das quais elas são feitas.

Este texto é tecido a partir de diversas linhas, que partem do encontro de três mulheres-

92 Ana Rita Vidica é mãe do Martim (3 anos). Doutora em História (UFG) e Mestre em Cultura Visual (UFG). É docente do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Goiás (UFG). E-mail: ana_rita_vidica@ufg.br

93 Júlia Mariano Ferreira é mãe da Alice (8 anos) e da Maitê (7 anos). Doutoranda e mestre em Arte e Cultura Visual (UFG). Docente do curso de Cinema da Universidade Estadual de Goiás (UEG). E-mail: julia.costa@ueg.br

94 Pollyanna Brito é mãe da Sofia (11 anos) e da Alice (6 anos). Doutoranda em Comunicação (UFG) e mestre em Arte e Cultura Visual (UFG). Docente do Instituto Federal de Goiás em Águas Lindas de Goiás (IFG). E-mail: pibrito.melo@gmail.com

III. PRÁTICAS, TÉCNICAS E POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL

fotógrafas-pesquisadoras-mães (Ana Rita Vidica, Júlia Mariano e Pollyanna Brito) com o livro *Ausência*, de Nana Moraes, durante aulas de bordado realizadas nas tardes de sextas-feiras, entre maio e junho de 2023. As aulas foram ministradas na sede da ADUFG (Sindicato dos docentes das Universidades Federais de Goiás) pela cooperativa Bordana, formada por mulheres bordadeiras que, desde 2009, encontraram no bordado caminhos de prosseguir e ressignificar suas histórias.

Nos encontros com a Bordana também nos juntamos. Na primeira aula, nós e cada uma das outras alunas⁹⁵ do curso escolhemos um risco a partir de fotografias do cerrado, feitas pela docente da UFG Tatiana de Sousa Fiuza⁹⁶. A partir dos desenhos riscados nos tecidos as professoras de bordado se dispuseram a nos acompanhar durante os dois meses de curso, conduzindo-nos a partir de pontos alinhavos, pontos atrás, pontos hastes, nós francês, e tantos outros. Entre os pontos dos bordados, conversas eram traçadas e novas relações se firmavam. A linha paralela de uma dessas conversas leva ao livro “Ausência” de Nana Moraes⁹⁷.

Não era a proposta do curso estabelecer relações com leituras, ou promover discussões acadêmicas, porém, como pesquisadoras tratamos de amparar nossas práticas de aprendizagem/aperfeiçoamento de uma artesanaria manual com nossas atuais pesquisas e interesses acadêmicos. A chegada do livro pelas mãos de Ana Rita nos abriu um caminho pelo qual decidimos trilhar juntas, sem soltar as mãos umas das outras.

O livro de Nana Moraes (imagem 1) é construído pelo entrelaçamento de fios e traços formando linhas bordadas que se cruzam a fotografias de objetos, retratos e cartas, costuradas às histórias de vida de seis mulheres mães em situação de cárcere. O livro faz parte do projeto *Travessia*⁹⁸, desenvolvido por Nana Moraes no presídio feminino Nelson Hungria, no Complexo de Gericinó, na cidade do Rio de Janeiro (RJ).

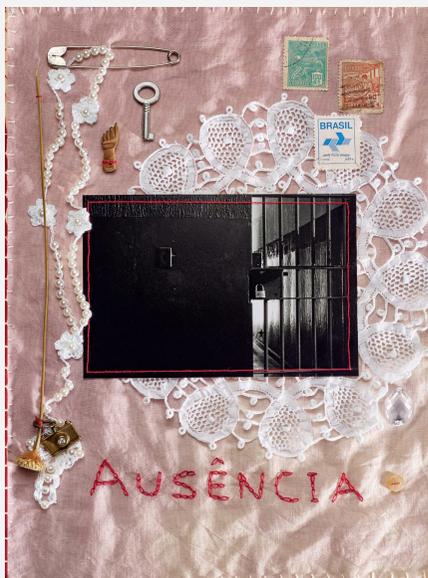
95 O grupo era composto apenas por mulheres. A maioria era de professoras e servidoras da UFG (ativas e aposentadas), mas também havia mulheres da comunidade externa à Universidade.

96 Ela foi responsável por organizar junto à Bordana. É diretora de Comunicação, Promoções Sociais, Culturais e Científicas da Associação de Docentes da UFG e docente do Instituto de Ciências Biológicas.

97 Nana Moraes é fotógrafa. Nascida em 1963 no Rio de Janeiro. Formada em jornalismo pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC).

98 O projeto resultou na exposição “Ausência”, realizada em 2017 e 2018, respectivamente no Centro Cultural Correios e na Cavalariça da Fiocruz.

Imagem 1 - Capa do Livro “Ausência” de Nana Moraes



Fonte: Moraes, 2022.

Nana constrói linhas com essas seis mulheres que se estendem a suas familiares ao levar as fotografias feitas por ela durante ensaios fotográficos no presídio e cartas escritas por essas mães a suas filhas e aos seus filhos e trazer de volta fotografias às mães em situação de encarceramento. As quase 200 páginas do livro, publicado em 2022, são as superfícies formadas por uma mescla de linhas e fios que se tornam traços a partir histórias de vida dessas mulheres.

Fomos afetadas pelo caminho percorrido por Nana Moraes e nos propomos a escrever em travessia. Partimos da proposta de escrita do Travessia Grupo de Pesquisa⁹⁹, “Uma escrita de muitos ou uma escrita em travessia” (Clareto; Veiga, p. 206). O texto em questão traz fragmentos de mensagens trocadas por participantes do grupo, partindo de questões como “O que pode um grupo?”. Não há pretensão de uma resposta definitiva, mas de abrir possibilidades que desaguam na “potência de afetar e de ser afetado”. Uma escrita feita por muitas mãos inquietas, a partir de múltiplos afetos, que rompe com a

99 Travessia Grupo de Pesquisa criado em 2007 na Faculdade de Educação da Universidade de Juiz de Fora (UFJF), liderado pelas professoras doutoras Sônia Maria Clareto e Margareth Aparecida Sacramento Rotondo.

escrita acadêmica convencional que, para o grupo, “é um ato de rebeldia, não contra a academia, mas contra mim mesma, contra minha e toda palavra comum, contra minha e toda escrita habituada, contra o que penso, sinto, ajo e desejo hodiernamente” (*ibidem*, 2016, p. 35).

Essa rebeldia nos é apresentada nas páginas do texto do grupo Travessias como também nas páginas de “Ausência”. Uma resistência à obediência de normas técnicas e estéticas para apresentar as múltiplas experiências vividas por meio de distintas vozes. No livro de Nana nos deparamos com a transcrição de diálogos e de cartas respeitando as diversidades linguísticas, gramaticais e ortográficas, humanizando e atenuando hierarquias na interlocução da escritora-jornalista com as mulheres em situação de cárcere e suas familiares que participam do projeto e da escrita do livro.

O livro trata da possibilidade de viabilizar diferentes encontros por meio do contar pequenas histórias de cada uma das mulheres e de suas redes de apoio. Diniz (2022) declara que falar (e aqui também entendemos o falar por meio da escrita) é fazer outras formas de vida circularem e, por isso mesmo, é sobretudo resistir. Por ser uma pronúncia contra o silêncio, muitas vezes relacionado à falta de interlocutores que queiram ouvir, o falar é uma rebeldia. “O patriarcado adora falar e escrever, raramente escuta: é um poder que cria e dissemina as histórias únicas, as mesmas que nos fazem desimaginar outras vidas e esperanças” (*ibidem*, p. 246).

Nos propomos então a também a escrever de forma atravessada, a traçar umas com as outras, dando passagens aos nossos afetos, às nossas experiências ao nos encontrarmos durante as aulas de bordado e no envolvimento com as cartas, fotografias e textos presentes no livro de Nana Moraes, também escrito a partir de afetos e experiências partilhadas.

Convidamos as leitoras¹⁰⁰ para experienciar a fruição deste trabalho e se afetar,

100 Optamos por escrever este trabalho utilizando o feminino genérico, em contraposição ao uso do masculino genérico estabelecido pela língua portuguesa, que determina, por exemplo que nesse caso usássemos “os leitores”. Essa escolha embasa-se em uma relutância às normas patriarcais que mantêm as mulheres em segundo plano, precisando se esforçar para caber no mundo e se sentirem incluídas mesmo quando não cabemos e não nos sentimos representadas nos substantivos masculinos. Nossa expectativa não é de que este texto chegue somente a leitoras mulheres. Consideramos que nosso texto pode estabelecer linhas de diálogos com todas as pessoas, independentemente do gênero. Então, caso você se identifique com o substantivo “leitor” no masculino, pedimos que tenha a empatia de se fazer sentir representado em substantivos que não representam seu gênero, assim como nós, mulheres, fazemos diariamente.

também, a criar mais outros pontos neste texto cheio de costuras compostas por linhas tecidas a partir de experiências vividas por nós, pelas mulheres do livro *Ausência* e por Nana Moraes. Alinhavamos a primeira linha desta costura com a apresentação da estrutura do livro de Nana Moraes entrelaçada ao conceito de fotobordado, proposto por Júlia Mariano. Abrimos diversas linhas que seguem os afetos de cada uma de nós três, autoras deste texto, unidas pelo conceito de afeto de Sodré e Favret-Saada. E, arrematamos sem cortar a linha, ao concluirmos que essa costura não termina aqui, mas tem continuidade nos olhares daquelas que lerão o texto e em outros encontros possíveis entre nós.

Vidas bordadas

Abrimos o livro e nos deparamos com a primeira foto (imagem 2): uma fotografia em preto e branco registrada no contraluz de um portão com grades e um cadeado. Ao vermos o cadeado percebemos a posição de quem produz essa imagem: ela está no mundo de fora das grades: é, portanto, uma mulher livre. Trata-se de uma imagem que já nos remete ao ambiente da prisão que, feita em plongée (com ângulo de tomada de cima para baixo), mostra o chão ao fundo, ressaltando a sensação de aprisionamento e de opressão.

Imagem 2 - Primeira fotografia do livro "Ausência"



Fonte: Moraes (2022, p. 4-5).

As próximas páginas seguem essa estrutura visual de fotografias em preto e branco mostrando uma fileira de bancos de alvenaria repletos de ausência. Após o sumário, o qual apresenta as narrativas pelos nomes das mulheres, nos é apresentada uma nova imagem fotográfica: emolduradas pelas grades da prisão, vemos roupas penduradas em um muro alto, a tomar sol. É o primeiro indício das presenças das mulheres que habitam aquele local. Ao passarmos as páginas, sentimos como se estivéssemos adentrando o local desconhecido, opressor e claustrofóbico, como Nana Moraes fez. Revivemos o caminho dos seus passos.

Na sequência, sem sabermos exatamente o que esperar nas próximas páginas, somos apresentadas ao texto assinado pela socióloga Nísia Trindade Lima, presidente da Fiocruz (2017 a 2022) e atual ministra da Saúde do Governo Lula (2023-2026). A escrita é intitulada de "A recusa do passado e a ausência do futuro" com o subtítulo "sem data para não virar passado". Esse reforço ao subtítulo é uma das frases que Tatiane, uma das mulheres/mães/interlocutoras de Nana Moraes, escreve em uma das cartas.

Descobrimos, com esse texto inicial, que o livro não se trata de um registro meramente documental do espaço de um presídio, a partir de uma perspectiva convencional, tomando o documento como registro pretensamente fidedigno do real. Compreendemos que Nana Moraes vai em outra direção, estabelecendo o documental como possibilidade de reinvenção. Kátia Lombardi (2008) fala sobre o documentário imaginário propondo novas explorações imagéticas, que se distanciam da suposta objetividade jornalística, criando um universo mais amplo da fotografia documental contemporânea. Agora modificada, essa fotografia está sob novas influências, em busca de linguagens diversificadas, de formas distintas de representação das complexidades, podendo ser mais intimista e libertária graças ao seu caráter subjetivo e criativo.

Essa escolha converge com a proposta de um trabalho feito em diálogo com mulheres/mães em situação de cárcere. São as falas, cartas e vivências delas que dão o tom à narrativa do livro, dissipando a tradicional hierarquia da autora-jornalista, normalmente fonte do poder e proprietária da fala e escrita. A temática da privação de liberdade abrange uma perspectiva social que ganha humanidade pelas histórias que serão esboçadas. Desse modo, Lima finaliza o texto de abertura arrematando:

É a memória, individual e coletiva, que faz do passado um tempo presente, ressignificado a partir de encontros como o de Nana e todas as mulheres participantes deste projeto. É também a partir da recriação dessa memória que se espera uma experiência libertadora, capaz de romper com o isolamento e a negação de histórias. Por isso também este livro não pode virar passado, posto que, registro e recriação de um tema incômodo e delicado, ele propõe, nos traços de seu bordado e na poesia de suas fotos e cartas, uma outra perspectiva para o futuro dessas mulheres, de seus filhos e de toda a sociedade (Lima, 2020, p. 16).

Esse panorama para o futuro, de algum modo, é esboçado na imagem seguinte, ainda em preto e branco: uma janela fotografada de dentro para fora do presídio com uma tomada em contra plongée (com ângulo de visão de baixo para cima) em que um feixe de luz adentra (imagem 3).

Imagem 3 - Quarta fotografia do livro “Ausência”



Fonte: Moraes (2022, p. 18-19).

De algum modo, essa imagem entra em oposição à primeira fotografia (imagem 2), já que é feita a partir de um ponto de vista oposto, dando pistas, visualmente, de que a narrativa proposta por Nana Moraes parte de um outro lugar. Ou seja, de uma vista “de baixo” que pretende engrandecer essas mulheres pelas suas histórias, sem juízo de valor e, além disso, parte do ponto de vista de dentro da prisão, da perspectiva de pessoas que estão lá dentro (das mulheres e de Nana, que se coloca próxima a elas), e não de quem as observa do lado de fora, com distanciamento. Trata-se de uma possibilidade de reparar as injustiças no compartilhamento de histórias de mulheres que são invisibilizadas e silenciadas por suas condições de encarceramento.

A fotografia também se configura como uma forma de ter acesso à luz do sol, ao que ficou do lado de fora, em liberdade. Gera uma expectativa de contato com suas filhas e filhos, propiciado pela presença da fotógrafa, que serve de ponte entre esses dois “mundos”: o do interior da cadeia e o do seu exterior. Além disso, é uma esperança de registrar histórias para que não sejam esquecidas. A antropóloga Debora Diniz (2022, p. 207) diz que infelizmente muitas de nós “não temos arquivos ou registros, pois a história oficial do feminismo é também marcada pela sobreposição entre privilégios”. Ela sugere a urgente necessidade de partilha de outros nomes e lembranças, já que “a memória feita história é território de diversas disputas”.

Para que essa relação fosse possível, e de fato se estabelecesse uma troca “entre mundos” (externo e interno), Nana Moraes cria uma proposta de trabalho, um dispositivo¹⁰¹ que nos é apresentado na sequência, nos textos “Entretanto, escutei as cartas” e “Então, percorri as histórias”. Esses dois se mesclam a fotografias, ainda em preto e branco, do fragmento da carta de Tatiane “Sem data para não virar passado”, um recorte do início da carta de Thamires, endereçada a sua prima Dyana e um registro de uma das paredes internas do presídio que tem um adesivo de um galho de árvore com pássaros pousados nela e iniciando um voo, também em contra plongée, sugerindo a ideia de liberdade.

Esses pássaros voando, talvez sejam, simbolicamente, as cartas e fotografias que voam para fora do presídio, levando e trazendo de volta notícias. Nana¹⁰² fotografou 16 mulheres e recebeu 27 cartas para serem entregues a familiares, em especial, filhas e filhos, tendo obtido seis respostas que constituem as seis mulheres cujos retratos e histórias são apresentados ao longo do texto. Foram elas: Tatiane, Vanessa, Damiana, Giselle, Cristiane e Ozana.

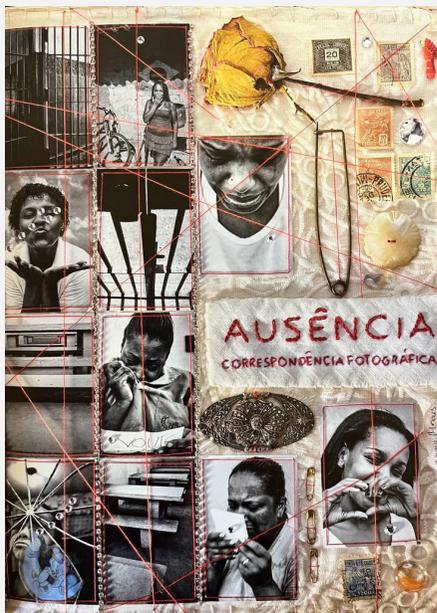
Os retratos dessas seis mulheres (imagem 4), feitos em preto e branco, são apresentados entre recortes de fotografias do presídio, incluindo algumas das primeiras

101 O dispositivo proposto por Nana consistiu nas seguintes etapas: 1- Convite às mulheres a participarem do projeto. 2 – Escrita e envio de cartas delas às parentes solicitando que elas aceitassem participar do projeto. 3 - A partir dos aceites, avisar as mulheres e iniciar a execução do projeto. 4 – Realização de ensaio fotográfico na cadeia e escrita de cartas para as filhas e filhos. 5 – Entregas dos envelopes com as cartas e as fotografias em mãos por meio do contato de Nana. 6 – Realização de fotografias das filhas e filhos e coleta de cartas para a entrega às mães. 7 – entrega das cartas e fotografias às mães.

102 Optamos no texto, a partir desse momento, a apresentar a fotógrafa Nana Moraes, como Nana, em consonância ao modo que apresenta as suas interlocutoras, com o primeiro nome e não aos moldes de um texto acadêmico convencional, a partir do sobrenome. Isso nos torna mais próximas, mais íntimas a elas, em oposição ao distanciamento imposto pelas normas científico-acadêmicas da Associação Brasileira das Normas Técnicas (ABNT).

apresentadas nas páginas iniciais do livro, alinhavadas por linhas costuradas a objetos e ao título do livro bordado “Ausência” com o subtítulo “correspondência fotográfica”. Nesse momento, fica perceptível que “a imagem não é um simples corte praticado no mundo dos aspectos visíveis. É uma impressão, um rastro, um traço visual do tempo que quis tocar, mas também de outros tempos suplementares” (Didi-Huberman, 2012, p. 207).

Imagem 4 - Fotografia que abre a narrativa feita com bordados



Fonte: Moraes (2022, p. 33).

A proposta fotográfica do livro se esboça, constituindo-se dos vestígios das histórias das seis mulheres, mostrados a nós como uma colcha de retalhos. Retalhos de histórias, cartas, fotografias e objetos como selos, alfinetes, colares, chaves, broches, flores e folhas secas, unidas por bordados, constituindo-se como fotobordados, tendo como inspiração as arpilleras chilenas¹⁰³.

103 Arpillera é uma técnica têxtil antiga e popular, criada pelas bordadeiras da Isla Negra, no litoral do Chile. Ela é feita a partir de retalhos e sobras de tecidos bordados a fim de criar narrativas bordadas sobre o cotidiano, valores comunitários e dificuldades enfrentadas durante a ditadura militar chilena. De 30 de julho a 30 de outubro de 2011 ocorreu na Pinacoteca de São Paulo, a exposição “Arpilleras da resistência política chilena”, que narra a história da arpillera a partir de 28 trabalhos feitos por mulheres, entre 1979 e 1990. Divulgação: <https://memorialdaresistencia.org.br/exposicao/arpilleras/>. Acesso em: 19 out. 2023.

Fotobordar¹⁰⁴ é a prática de juntar partes de histórias que não coabitavam visualmente a fotografia. Escolhendo como base uma fotografia e costurando com linhas novas camadas, provenientes de materiais e tempos diversos, novas histórias podem ser interpretadas e contadas a partir não só do resultado final, como também do processo de bordar outros sentidos.

Percorremos essas imagens que carregam uma condição imaginária, na perspectiva proposta por Didi-Huberman (2012), em que a imaginação não é uma faculdade de desrealização, mas sua capacidade de realização por se constituir a partir daquilo que nos afeta em contato com o real. Nana é afetada pelas histórias dessas mulheres que foram **detidas, presas e condenadas**, sendo então **impedidas** de serem mães presentes.

Essas palavras em negrito aparecem bordadas em uma página dupla com os 16 retratos das mulheres mães que aceitaram fazer parte do projeto (imagem 5). Retratos feitos com um fundo de céu azul límpido, que aparece sozinho, semicoberto com um retalho de tecido com uma trama levemente frouxa, permitindo uma certa transparência, um selo de carta e os dizeres “um instante de liberdade” bordados.

Imagem 5 - Uma das últimas imagens da narrativa bordada



Fonte: Moraes (2022, p. 74-75).

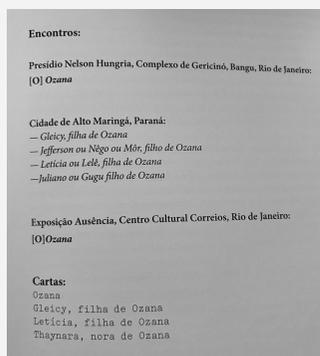
104 Esse conceito de fotobordado está sendo trabalho por Júlia Mariano na sua pesquisa de doutoramento no Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual (UFG), com o título provisório de: Histórias de vida de mulheres: aprendizagens a partir de biografemas bordografados e fotobordados.

Esse instante é da ordem da imaginação, ou seja, se realiza pelo ato de posar para uma câmera fotográfica e ao contato com as filhas e os filhos por meio das cartas, mesmo aquelas as quais não tiveram retorno. Um instante, como o abrir e fechar instantâneo do obturador da câmera, feito entre as grades, como a imagem de um pássaro, impressa em uma das paredes do presídio, que aparece cortada em quatro partes. Essa parte, é finalizada com a assinatura da fotógrafa com dizeres bordados “Com afeto, Nana”. Fica tecida em texto a condição afetiva do projeto, que seguem com as histórias das seis mulheres que tiveram retorno das cartas.

A imagem que abre essa nova parte do livro é a de um céu em preto e branco. Imagem essa que será repetida entre cada uma das histórias. Na sequência, há a página com o primeiro nome da mulher / mãe, tendo ao lado a informação sobre o local de encontro com essa mulher (o presídio Nelson Hungria, Complexo de Gericinó, Bangú, Rio de Janeiro), e os locais de encontro com as familiares, além das autorias das cartas trocadas.

Essas informações são apresentadas como texto e imagem, ou seja, as diferentes formas da grafia revelam a conexão com o modo de apresentação de quem fala. A exemplo da abertura ao acesso à história de Ozana (imagem 6). Isso quer dizer que ao adentrarmos o texto, o que estiver escrito em negrito, é a fala de Ozana; o que estiver em itálico, é a fala de uma das filhas ou dos filhos dela, quando Nana teve contato na Cidade de Alto Maringá, e em fonte Courier New são trechos das cartas. Por último, em negrito e itálico é o contato com Ozana na exposição Ausência, que ocorreu no Centro Cultural Correios¹⁰⁵, na cidade do Rio de Janeiro.

Imagem 6 - Página apresentando os locais e interlocutoras de Nana com e a partir de Ozana



Fonte: Moraes (2022, p. 167).

¹⁰⁵ Ozana foi a única mulher que Nana teve contato fora da prisão.

Esses trechos, apresentados com grafias diferentes, as quais revelam a origem de quem disse ou escreveu, aparecem de forma intercalada, dando a impressão de um diálogo que ocorre apenas pela imaginação, ou seja, realiza-se pelos afetos de Nana em contato com estas pessoas separadas fisicamente mas que, de algum modo, unem-se no texto. E, assim procedemos a continuidade deste artigo, expondo nossos afetos diante da leitura das histórias alinhavadas a retratos, fotografias e objetos.

Afetos e escritas por palavras e imagens

Neste texto tomamos o afeto nas perspectivas de Sodr  (2017) e Favret-Saada (2005). Para o soci logo brasileiro Muniz Sodr  (2017), as pessoas n o s o comunicantes porque falam; a fala   uma quest o de linguagem. As pessoas s o comunicantes porque estabelecem rela  es ou porque organizam media  es simb licas, de modo consciente ou inconsciente, em nome da partilha de algo em comum. Portanto, comunica  o  , em sua ess ncia, perceber o outro em sua singularidade e a ferramenta para isso   o afeto e a sensibilidade.

J  a etn loga francesa Jeanne Favret-Saada (2005) enfatiza a import ncia do afeto tamb m para a pesquisa cient fica. Para a autora, de uma forma geral, quem escreve ignora ou nega seu lugar na experi ncia humana. E faz-se urgente, “reabilitar a velha sensibilidade” (2005, p. 156). Ainda segundo a autora,   na identifica  o, na fus o com as outras pessoas, que se torna poss vel a comunica  o instant nea, essa que ultrapassa o verbal e atinge o n o verbal, n o intencional e involunt rio, essa que   desprovida de representa  es e que nos permite conhecer os afetos.

De algum modo, nos fundimos ao livro,  s hist rias das seis mulheres em situa  o de c rcere e nos deixamos afetar, deixando que nossas singularidades, nesse momento, apare am. Apesar de termos partilhas comuns com o livro, cada uma de n s se afeta de maneira subjetiva e distinta.

At  esta parte do texto, ele foi constru do por meio de uma escrita coletiva de tr s autoras que, entre bordados, linhas e riscos, foram criando a tessitura do texto. A sequ ncia da escrita, conforme marca  o abaixo, por m, se d  de modo individual, na medida em que traz afetos particulares de cada uma em contato com as cartas, textos, fotografias e bordados presentes no livro de Nana. Assim como ela, que sente a necessidade de

grafar o texto como imagem, a fim de, visualmente, podermos identificar quem fala em cada momento, como exposto anteriormente, sentimos essa vontade também. Desse modo, de forma visual, os afetos de Ana Rita estão em fonte Courier New; os de Júlia, em Times New Roman *italico*; e os de Pollyanna, em Times New Roman. O Eu se faz presente de outra forma, nesta escrita, evidenciando afetos individuais, que se cruzam entre si.

Enfim, o afeto é o caminho para a comunicação em seu conceito profundo e expandido. Entretanto, se já é difícil nos permitirmos sermos afetadas por aquelas pessoas presentes em nosso cotidiano, como levar esse conceito e esse afeto àquelas que estão à margem da sociedade? Para mulheres mães em situação de cárcere? Como ultrapassar tantas barreiras (pessoais) e trazer o nosso olhar para aquelas que estão invisíveis? A grande questão é: como direcionar o nosso afeto, e assim permitir escuta e acolhimento às vozes dessas mulheres? Nos propomos a fazer esse acolhimento a partir de nossos afetos.

“Quantas vezes revivi o dia em que conheci as mães encarceradas” (Moraes, 2022, p. 146). Essa é a frase do livro que continua ecoando em mim. Ao começar a ler o texto e imaginar Nana no dia 26 de novembro de 2015, dia em que fotografou as mães encarceradas, me transporte para o dia 6 de julho de 2009, quando entrei no Presídio Feminino Consuelo Nasser do Complexo Prisional de Aparecida de Goiânia (GO) para fazer um projeto com fotografia, ainda sem nome, que se tornou mais tarde o projeto “Imagens Aprisionadas”¹⁰⁶.

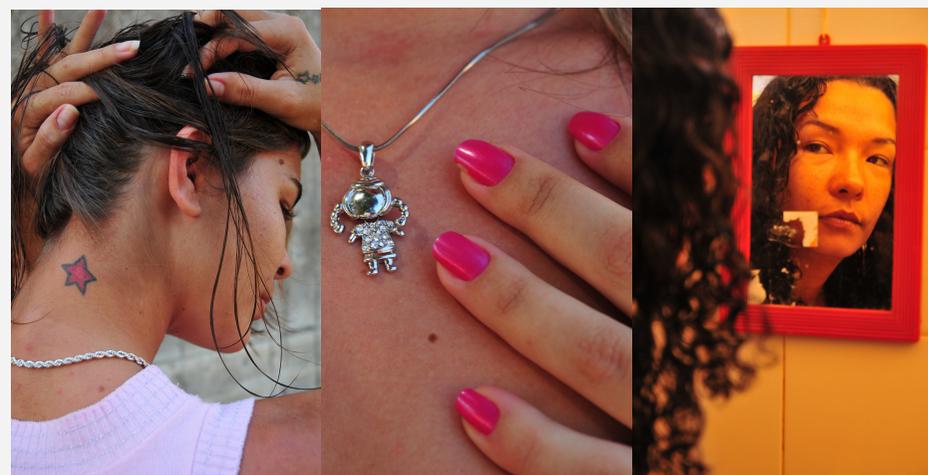
Nana conta sobre a dificuldade e a vigilância constante, já que cada etapa do projeto devia ser autorizada com antecedência. Foram quatro anos para que o dia de fotografá-las chegasse, totalizando 15 encontros e mais de cinquenta cartas trocadas. Já a minha experiência, apesar de sentir esse clima hostil, próprio de um ambiente em que as pessoas estão presas, não senti, diretamente, as dificuldades burocráticas, uma vez que fiz o projeto em parceria com uma amiga, Cristiane Leão, que trabalhava na parte administrativa do Complexo Prisional.

¹⁰⁶ Ozana foi a única mulher que Nana teve contato fora da prisão.

Cristiane, junto com o psiquiatra do presídio, Lourival Belém, coordenava um projeto de inserção das artes no presídio, com atividades do teatro do oprimido com os homens e adolescentes. Fui convidada para fazer uma atividade na área da fotografia com as mulheres. Apesar de que todas as etapas também precisavam ser autorizadas, não fiquei diretamente responsável já que pessoas “de dentro” do presídio estavam envolvidas com essa parte do processo. Além disso, não tive só um dia para fotografá-las, mas foram quatro encontros mediados pelo equipamento fotográfico. Nesses encontros conversamos, rimos, choramos juntas, criamos, mesmo que momentaneamente, uma conexão entre mulheres.

As fotografias foram o resultado desta pequena relação. Eu as fotografava a partir de direcionamentos feitos por elas. Gosto de pensar que a fotografia não era minha, mas nossa. Elas escolheram os locais, o que gostariam que fosse ressaltado, as poses. Apresento, abaixo, três fotografias (imagem 7) que mostram essa visualidade.

Imagem 7 - Fotografias das detentas do Presídio Consuelo Nasser



Autoria: Ana Rita Vidica (2009).

Na primeira fotografia, uma delas mostra a sua tatuagem e escolhe o fundo do muro onde sonha um dia ultrapassar. A outra escolheu mostrar o colar que representa a filha que está longe dela. E, a terceira, revela o cuidado de si, ao olhar no espelho e se maquiar. A intenção delas e a minha, junto com, era mostrar que, apesar de estarem em situação de cárcere, eram vaidosas, tinham desejos, esperanças, arrependimentos, eram pessoas como quaisquer outras. Nesse ponto, encontro-me também com Nana, com os retratos das 16 mulheres mães e com as histórias das seis mulheres. Há também um desejo de humanização.

E, me afasto da proposta do livro, pois não havia a intenção de criar a mediação entre filhas/filhos e familiares ou dar um enfoque apenas para mulheres mães, embora a maioria fosse. Entretanto, assim como Nana, coloquei-me a escutar suas histórias, apesar de não ter registrado por escrito. E, penso ter criado relações, mesmo que momentâneas, com as detentas. Uma delas, a Kêka, inclusive, disse que sabia fotografar profissionalmente. Quando eu estava lá, ela tirou algumas fotografias com a câmera que eu usava. Mas deu para perceber que ela não dominava a técnica e o equipamento: as fotos saíam desfocadas, tremidas ou com enquadramentos muito abertos sem a percepção de um objetivo preciso.

Contudo isso pouco importava. Comecei, naquele momento, a perceber que a força da fotografia não está na qualidade técnica, mas na possibilidade de revelar sentimentos, relações e histórias vividas. Tanto que a fotografia que abre a exposição "Imagens Aprisionadas" (imagem 8), resultado do projeto, realizada por uma das mulheres no próprio presídio feminino, tornou-se o convite da exposição. Para mim, essa fotografia desfocada fala muito da situação de invisibilidade do que é ser mulher, do desejo de liberdade e a realidade do aprisionamento.

Imagem 8 - Convite da exposição



Autoria: Kêka (2009).

Além disso, deixei com Kêka uma câmera fotográfica analógica compacta para que fotografasse o que quisesse. As fotografias, das quais coloco três abaixo (imagem 9), revelam o cotidiano, o carinho, a amizade, a cumplicidade criada entre elas (primeira foto), a maternidade, vivida somente nos dias de visita (segunda foto), as linhas tecidas pelos bordados e crochês coletivos (terceira foto). Imagens que jamais teria conseguido fazer.

Imagem 9 - Conjunto de fotografias feita por Kêka



Autoria: Kêka (2009).

Entendi que, embora minhas fotografias fossem tecnicamente adequadas, não conseguiam alcançar a profundidade das relações vividas ali. Não escutei as cartas, como Nana, mas me pus a escutar as imagens. Percebi também que a câmera fotográfica, mais do que o resultado da fotografia, promovia mediações afetuosas e afetivas.

O fotógrafo e curador Milton Guran aponta que a fotografia de Nana, é uma “fotografia de escuta”, uma vez que “ela empresta seu talento de fotógrafa às vozes das pessoas envolvidas no projeto, numa relação de compaixão e simbiose crítica, que marca definitivamente o resultado do projeto” (Guran, 2023). Penso que também fiz o mesmo sem saber: uma “fotografia de escuta”, mesmo que não tenha materializado as suas histórias em palavras, escritas ou bordadas, elas ficaram impressas em mim e no modo como passei a ver e praticar a fotografia.

Uma fotografia que passa a ser vista como um misto de documento, como o registro de algo, mas também de imaginação, já que revela os afetos, que são tão reais quanto a concretude material do registro. Nesse sentido, enveredo-me nas histórias das mulheres/mães de Nana. Não importa se foram inventadas ou imaginadas, já que também são formas do vivido.

Sinto que de algum modo vivi com elas, ao ler as páginas do livro, suas histórias de abandono, violência doméstica, relacionamentos abusivos, infâncias difíceis, envolvimento com drogas, abortos, desejo de ser mãe e estar perto de suas filhas e filhos. Aproximar-me delas foi uma forma de me aproximar novamente das mulheres que conheci em 2009.

Terminei a leitura do livro. Estava pronta para dizer que infelizmente não daria continuidade ao projeto de participar da escrita sobre ele. Era nítido que nenhuma de minhas experiências como mulher e mãe passaria nem perto dos relatos que tinha lido em “Ausência”. Passaram-se cinco dias entre a finalização da leitura e o nosso encontro semanal para bordar. Não voltei ao livro nesses dias. Ao encontrar Ana e Pollyanna, minhas companheiras de leitura e de bordado, sem titubear disse que não participaria da escrita coletiva: nada do que tenho a escrever é tão marcante como o

que essas mulheres vivem e está registrado no livro. Porém, talvez eu não tenha sido tão incisiva e a minha recusa não foi aceita. ‘Suas experiências valem’, elas responderam algo assim.

Aproximar-se de Ana e Pollyanna era um exercício prazeroso. São minhas amigas, mães, professoras, pesquisadoras, fotógrafas, interessadas em bordados... São tantos interesses em comum que nossos encontros eram esperados por mim com contentamento. Mas essas mulheres são fontes de identificação, admiração e inspiração não pelos generalismos que elas representam, mas sim pelas subjetividades que sustentam suas existências. Contudo, como aponta Ivone Gebara (2022), o problema passa a existir quando me aproximo de alguém estranho ao meu cotidiano, quando essa pessoa me intranquiliza, me tira da pacífica relação de reciprocidade. Era assim que me sentia em relação às mulheres em situação de cárcere do livro “Ausência”.

Buscando aproximações com as histórias narradas, voltei ao livro e algo que me marcou muito foi a questão da gestação das mulheres presas. Lembro de ter lido sobre uma lei (13.334/ 2017) que impedia que as mulheres fossem algemadas ao dar à luz. Ainda li que as algemas deveriam ser deixadas de lado quando estivessem no primeiro momento de puerpério. Tudo isso para que as mulheres pudessem ter suas filhas e filhos nos seus colos, ao alcance de suas mãos. Essa é uma questão mencionada no livro: mulheres grávidas e puérperas em situação de cárcere. Elas dão à luz nessa situação. Ficam com o bebê por pouco tempo e depois precisam que alguém, fora da prisão, assuma sua função e cuide da criança. Algumas das mulheres do livro relatam que não tinham com quem contar fora da prisão. Uma delas inclusive relatou que um de seus filhos foi colocado para adoção sem que ela tivesse tido conhecimento ou tivesse consentido.

Foi então que veio à tona a minha última gestação. Marcada pela constante sensação de negligência médica, fui calada pelo medo e pela falta de cuidado. Já nas primeiras semanas, um sangramento oriundo de um descolamento da placenta deu o tom dos próximos meses: preocupação e insegurança. O sonho de um novo parto normal (quem sabe dessa vez humanizado?) a cada dia era menos realizável. Com 32 semanas de gestação e com placenta prévia centro-total¹⁰⁷ criei coragem e abandonei o médico que me tratava com desatenção e passei a ser acompanhada por outra profissional. Foi ela que me deu a notícia de que a minha gestação era de alto risco e que eu deveria ter ficado de repouso durante toda a gravidez. Com 34 semanas, um mar de sangue correu por minhas pernas abaixo, indicando que, prematuramente, aquele seria meu último dia de gestação.

107 Essa era a principal condição que me enquadrava em uma gestação de alto risco.

Por via das dúvidas, eu havia planejado escrever cartas: para a minha filha mais velha, para meu esposo e para a bebê (até então sem nome) e que eu nem sabia se teria a oportunidade de conhecê-la. Imaginei o que precisaria escrever para cada uma de minhas filhas e para o meu esposo. Seriam cartas para dizer que eram pessoas amadas por mim. Além disso imaginava escrever conselhos e despedir-me, já que não tinha certeza de que sobreviveria ao parto. Mas a hemorragia veio antes que as palavras pudessem ser escritas e, com ela, o parto prematuro na emergência do hospital. Parto na emergência era tudo o que a nova obstetra tinha afirmado com veemência que não queria, mas era o que tínhamos naquele momento.

No hospital, nos poucos minutos que estive a sós com meu esposo, enquanto vestia a camisola para entrar no centro cirúrgico, perguntei se nossa filha realmente nasceria sem nome. “Maitê ou Marília?”. Estava em minhas mãos a decisão que esperei por meses. Na ocasião pensei em ser justa: Maitê constava na lista de nomes que meu esposo havia escolhido. Talvez o único nome da lista que me agradasse. Logo em seguida, quando minha irmã entrou no quarto, compartilhei a decisão que há meses aguardava: minha filha se chama Maitê! E então o anúncio do nascimento dela à família pôde ser feito.

Ao entrar no centro cirúrgico, mesmo diante de uma hemorragia descontrolada e diante dos procedimentos para parto cesariana, como a anestesia raquidiana e o início da transfusão sanguínea, lembro de pedir para que não me amarrassem à maca. Pedido em vão... “É procedimento, não uma escolha” foi a resposta de um dos médicos. Em poucos minutos Maitê nasceu: pequenina, com apenas 2 kg e 43 cm. O pediatra trouxe-a próximo ao meu rosto para que eu a beijasse. Talvez tenha durado 2 segundos esse contato: nosso primeiro encontro. Minhas mãos seguiam amarradas. E os instantes seguintes não foram de tranquilidade. As palavras que escutei em seguida foram: realmente vamos ter que tirar seu útero. Então eu apaguei, por horas.

Ao acordar, queria ver minha filha, mas o que a médica me mostrou foi meu útero, com a placenta toda aderida a ele. Saindo do centro cirúrgico o que me esperava era um leito de UTI. Durante a madrugada seguinte ao parto não foi o choro da minha filha que escutei. A trilha sonora eram os barulhos repetitivos dos equipamentos ligados às pessoas para monitorar sinais vitais. Sem notícias sobre minha filha, recebi brevemente a visita da médica, que contou-me sobre o falecimento de uma bebê recém-nascida, minutos antes do meu parto. Ao amanhecer, sozinha e confusa, não sabia precisar quem era a bebê que havia falecido e acreditei que seria a minha.

Sem acesso ao celular, sem uma companhia que pudesse me esclarecer a confusão, aos prantos pedia às enfermeiras, inutilmente, informações sobre minha bebê, que estava na UTI de um outro hospital. Assim como as mulheres de Ausência, senti na pele o que era não ter notícias de uma filha. Somente com a chegada da minha mãe e do meu esposo tive alguma informação sobre minha bebê. Desconfiada, fingia acreditar nas boas notícias que traziam, mas não me foram apresentadas fotos dela. “São normas da UTI: nada de fotografias lá dentro!” Suspeitava de que algo de ruim pudesse ter ocorrido com minha filha e que minha mãe e meu esposo tentavam me poupar, já que estava muito fragilizada devido à grande cirurgia pela qual havia passado e pela excessiva perda de sangue.

Foi então que minha irmã, que por ser médica pneumo-pediatra, tinha o privilégio de acessar a UTI e ter informações sobre minha filha, a meu pedido, conseguiu autorização para fazer uma fotografia da minha bebê e levar até mim. Somente naquele momento, ao ver a fotografia¹⁰⁸ da minha filha, tranquila, pude acreditar que ela estava viva e que passava bem. Eu tinha a presença de uma mulher a qual podia transitar livremente e mediar uma aproximação entre eu e minha filha recém-nascida.

Gosto de histórias, de vários tipos delas. E uma das minhas personagens preferidas, dentro das histórias bíblicas, é uma escrava: Agar, a serva egípcia de Sarai, esposa de Abraão. “Sarai tomou a Agar e deu-a por mulher a Abraão, seu marido. Abraão coabitou com Agar e ela engravidou” (Gênesis 16.3-4). Agar era uma escrava, não tinha direitos, não tinha voz dentro daquela comunidade. Além de não ser israelita, era mulher; além de mulher, era uma escrava. Ela estava à margem da margem daquela sociedade.

Grávida e humilhada, ela foge da casa de seus senhores. Ela se encontrava no deserto em um momento de grande angústia. É na história de Agar que o termo “El-Rói” aparece pela primeira vez. “El-Rói” significa o Deus que me vê. Ao longo da história, é perceptível a fragilidade, a solidão e a invisibilidade dessa personagem. Acho lindo como a primeira vez em que esse termo (“El-Rói”) aparece aplica-se a uma mulher-mãe-escrava, marginalizada de todas as formas possíveis. A invisibilidade dói. E ao decorrer das linhas dessa narrativa é perceptível essa lacuna, essa ausência, essa necessidade de ser vista.

¹⁰⁸ Roland Barthes prefere não mostrar fotos de sua mãe no seu livro *Câmara Clara* (1984), por ter dúvidas de que elas falassem a suas leitoras e a seus leitores. Também escolho não compartilhar aqui a fotografia de Maitê e resguardá-la na minha intimidade.

Ler o livro de Nana “Ausência” foi para mim muito pesado. As páginas que não li chorando, li com um nó na garganta, estômago embrulhado, o corpo contando que quer soluçar. Eu me vi toda ali. Apesar de todo o distanciamento, senti-me tão próxima delas. Somos mães. Pronto, e isso basta.

Sou mãe solo, sempre fui. Desde a gestação, mesmo enquanto era casada. Nunca vou me esquecer das frases: “O que você vai fazer com essa criança?”. “Tem certeza que você quer essa criança?”. Troquei todas as fraldas, acordei todas as madrugadas, dei todas as mamadeiras, passei todas as noites em claro, sozinha. Em dezembro de 2019, “oficializei-me” mãe solo.

Precisei dobrar minha carga horária de trabalho: deixei de trabalhar 30 horas por semana e passei a trabalhar 60 horas no mesmo período de uma semana. Mas ainda assim não era o suficiente. Comecei a fotografar também aos finais de semana. Vivenciei trabalhar 80 horas por semana. Dormia de 4 a 5 horas por noite, nunca mais do que isso. Sentia, percebia-me, violentando o meu corpo, completamente exausta.

Nesse ínterim, fui tantas vezes ameaçada, humilhada, silenciada. Incrível, mas descobri que existe uma necessidade de vingança (punição) a essa mãe. Ela não pode pedir pensão para os filhos, ela agora precisa trabalhar dia e noite. Havia a ameaça constante de que se eu não tivesse dinheiro o suficiente para sustentá-las, deveria entregar a guarda das meninas. É a “violência nossa de cada dia”.

Nana Moraes (2022) relata em seu livro sobre como uma mãe é duplamente penalizada ao ser encarcerada: além de pagar pelos seus crimes, ela tem a família destruída imediatamente, até porque muitas são mães solo. Ela ainda nos conta sobre as feridas, sobre a necessidade de sobreviver, resistir e encontrar forças para sorrir. Fala sobre o abandono, a tortura psicológica e a solidão dessas mulheres. Muitas delas foram presas por serem obrigadas pelo parceiro a traficar, outras saíram de casa para escapar do abuso sexual, outras porque os maridos as agrediam.

Nesse contexto, lembro-me de refletir várias vezes sobre minha condição, sobre ser apenas uma professora de artes visuais-fotógrafa, e se passaria pelas mesmas dificuldades se tivesse escolhido outra profissão, se tivesse uma condição social diferente...

A invisibilidade dói, o silenciamento cansa. E surge uma não comunicação, uma incompreensão, porque este não é um lugar em que se deseje afetar, muito menos, ser afetado. Os “abusos nossos de cada dia” se perpetuam porque, historicamente, são colocados panos quentes em cima de cada situação de violência.

Hoje, vivo uma outra situação, no fundo, poucas pessoas souberam o quanto conquistar o cargo de professora efetiva em uma instituição federal de ensino significou na minha vida: o não ter mais a guarda das minhas filhas ameaçada. Entretanto, sigo com o desafio de educar meninas em um dos países mais violentos do mundo para mulheres¹⁰⁹.

Arrematando sem cortar a linha

Ao longo deste texto, do encontro de três mulheres-fotógrafas-pesquisadoras-mães com o livro “Ausência”, de Nana Moraes, tecemos. Tecemos nossas dores, nossas angústias, mostramos os avessos dos nossos bordados. Pode ser que quem conheça a nossa produção acadêmica, nossos artigos, livros, nosso *currículum lattes*, não imagine o avesso, e as ausências, os fios cortados. Com esse texto, desejamos mostrar o que não é exibido, as linhas expostas, os nós não arrematados, a fim de abrir a uma outra escrita acadêmica em que o “eu” e o “nós” se encontram e compõem uma tessitura.

Nos encontramos nos bordados das sextas-feiras e nos fotobordados de Nana. Criamos outros pontos feitos por diferentes linhas, a partir dos diversos modos de afeto, trazendo individualidades que levam a leituras plurais. Eu, Ana Rita, percorro as páginas que se encontram com a percepção de outros modos de pensar o fotográfico, na medida em que a fotografia cria mediações e faz retornar à experiência vivida com outras mulheres em situação de cárcere. Eu, Júlia, encontro o fio que cruza com as histórias de vida das mulheres de Nana pela maternidade, as violências obstétricas vivenciadas e as restrições de acesso às minhas filhas. Eu, Pollyanna, na minha caminhada solitária e cansativa de uma mãe solo, traço um fio em diálogo com as histórias apresentadas no livro.

¹⁰⁹ Atualmente, o Brasil é um dos países mais violentos do mundo para as mulheres, e ocupa o quinto lugar no ranking mundial de feminicídios.

Talvez essas linhas sejam, para nós e para cada um, individualmente, também um desabafo, um cansaço, o nó preso na garganta e guardado por anos a fio. Constituem-se em fios que se transformam em traços, ganhando a superfície deste texto, como propõe Ingold (2022). Talvez ele seja o nosso tapete de Penélope, escrito enquanto esperamos, pacientemente, por novos caminhos. O mito de Penélope mostra uma das mais claras e populares imagens de feminilidade, da pessoa que tece a solidão enquanto espera e pacientemente borda, junta os fios. A referência à trama, do desencontro e da recombinação, tanto nos reporta aos acontecimentos da própria existência, tecidos por uma dolorosa memória, como nos fala de criação, invenção e a possibilidade de conhecer outros caminhos. O tapete que Penélope tece tem como função protegê-la e aquecê-la. Destituída de afeto, ela tece para cuidar de si mesma em seus piores momentos de solidão, ainda que espere por Ulisses por toda sua vida. Não tece porque o espera: ela tece a sua esperança. Enquanto espera, desfaz os pontos antigos, cria outros desenhos, novas matizes à espera de si mesma. Assim como Penélope, esperamos. Esperamos outros caminhos de escrita, do fazer fotográfico ao tecermos esse texto, feito a seis mãos.

Referências

BARTHES, Roland. **A câmara clara**. Nota sobre a fotografia. tradução de Júlio Castañon. Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

CLARETO, Maria Sônia; VEIGA, Ana Lygia Vieira Schil da. **Uma escrita de muitos ou uma escrita em travessia**. In.: Uma escrita acadêmica outra: ensaios, experiências e invenções. Cristiana Callai e Anelice Ribetto (org.). Rio de Janeiro : Lamparina, 2016.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Quando as imagens tocam o real**. In: Pós: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. Belo Horizonte, p. 206-2019, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15454>. Acesso em: 19 out. 2023.

DINIZ, Débora. Compartilhar. In.: DINIZ, Debora, GEBARA, Ivone. **Esperança feminista**. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2022.

FAVRET-SAADA; Alencar Vieira, Suzane. **O desenfeitiçamento em Bocage sem distrações conceituais**. Cadernos de Campo (São Paulo - 1991), [S. l.], v. 31, n. 2, p. e204407, 2022. DOI: 10.11606/issn.2316-9133.v31i2pe204407. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/cadernosdecampo/article/view/204407>. Acesso em: 19 abr. 2024.

FAVRET-SAADA, Jeanne; CAMPELLO do Amaral Mello, Cecília. **Força e violência das palavras**. Cadernos de Campo (São Paulo - 1991), [S. l.], v. 31, n. 2, p. e204416, 2022. DOI: 10.11606/issn.2316-9133.v31i2pe204416 . Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/cadernosdecampo/article/view/204416>. Acesso em: 19 abr. 2024.

GEBARA, Ivone. Aproximar. In.: DINIZ, Debora, GEBARA, Ivone. **Esperança feminista**. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2022.

GURAN, Milton. **Nas palavras do curador e fotógrafo Milton Guran**. Disponível em: <https://www10.trf2.jus.br/ccjf/portfolio/ausencia-correspondencia-fotografica-de-nana-moraes/>. Acesso em: 20 out. 2023.

INGOLD, Tim. **Linhas**: uma breve história. Petrópolis, RJ: Vozes, 2022

LOMBARDI, Kátia. **Documentário Imaginário**: reflexões sobre a fotografia documental contemporânea, In: Discursos fotográficos, Londrina, v. 4, n. 4, p. 35-58, 2008.

MORAES, Nana. **Ausência**. Rio de Janeiro: NAU Editora, 2022.

MORAES, Nana. **DesAmadas**. In.: n.47, v. 19, p. 280-300. Rio de Janeiro: 2021.

OS JOVENS CINEASTAS DE UMA ESCOLA DE PERIFERIA EM UMA DISCIPLINA DE CINEMA E AUDIOVISUAL

Maykon Rodrigues dos Anjos¹¹⁰

Marcelo Henrique da Costa¹¹¹

Introdução

O cinema e a educação são campos distintos e com particularidades inerentes a cada um deles, contudo, as brechas preenchidas e as intersecções geradas por essa aproximação produzem, via de regra, resultados potentes no desenvolvimento humano, intelectual e estético de alunos, professores e instituições escolares. Para Adriana Fresquet (2013, p. 45), o cinema é um estrangeiro que se opõe ao modelo de regra, ordem, estabelecido profundamente na escola. Podemos dizer então que o atual modelo conservador, reduz a imaginação, dando lugar ao lógico, objetivo. O fato é que o cinema não deve ser usado como meio de se levar filmes para a sala de aula apenas sob a perspectiva de explorar seus temas nas aulas de história, por exemplo (Bergala, 2008, p. 38), ou de forma erroneamente aplicada como passatempo para aulas mal planejadas, complementos de atividades como um recurso secundário (Duarte, 2002, p. 20), mas explorar a sua potencialidade artística, sem o reduzir a mero fragmento.

O cinema e o audiovisual no meio educacional precisam estar abertos ao experimento e às ferramentas do mundo moderno e digital. “Na escola, temos mais um exemplo desse cinema expandido, mas que se expande naquilo que o cinema inventou de mais forte em suas histórias: formas de ver e inventar o mundo” (Migliorin, 2015, p. 185).

A educação faz um papel fundamental nessa relação com o cinema, pois tem o potencial de colocar o espectador como realizador, o que é considerado por Bergala

¹¹⁰ Cineasta e pesquisador graduado em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás (UEG). Mestre em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (PPGACV/UFG). E-mail: sr.maykonrodrigues@gmail.com

¹¹¹ Professor do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG). Doutor em Arte e Cultura Visual pela Universidade Estadual de Goiás (UFG). Coordenador do Laboratório de Pesquisas Criativas e Inovação em Audiovisual - CriaLab/UFG. E-mail: marcelo.costa@ueg.br

III. PRÁTICAS, TÉCNICAS E POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL

(2008) a verdadeira essência da arte para a escola, muito além de uma introdução do cinema como mero objeto temático das aulas, que por si só já é responsável por causar estranhamento em seu modo de aplicabilidade no contexto escolar. O cinema é uma janela que nos permite ver o mundo, distante no espaço ou no tempo, de uma forma que não conseguimos enxergar diretamente (Fresquet, 2013). É um gesto de criação que nos encanta e aproxima das coisas, pessoas, lugares e épocas (Fresquet, 2013, p. 19). Renunciar o cinema na educação é deixar do lado de fora da escola o encanto, o fascínio, a beleza da estética e a ciência do som. É construir um aluno apático da arte, aprisionando sua criatividade, imaginação e sensibilidade.

Esta aproximação, estabelecida além da exibição, mas dando oportunidade para a realização, materializando ideias em forma de narrativas, potencializa o aprendizado audiovisual e possibilita outras interações como o trabalho em equipe, a argumentação, a imaginação e a sensibilidade (Costa, 2018). No entanto, é possível obter proporções maiores acerca das virtudes desta conjuntura, ao buscar entender os reflexos como um todo na comunidade escolar.

A partir dessa incomum integração entre o cinema e audiovisual com a educação, este artigo propõe uma observação acerca das consequências geradas em sua implementação como disciplina pedagógica na instituição de ensino, utilizando-se como abordagem uma pequena escola pública de Ensino Médio da periferia, sem nenhum tipo de contato no âmbito da produção audiovisual escolar em seu histórico anterior a este projeto.

O artigo tem como base uma pesquisa de conclusão de curso de graduação defendida em 2019, desenvolvida no âmbito do curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás, que desenvolveu, no primeiro semestre de 2019, uma disciplina eletiva denominada Jovens Cineastas, no Centro de Ensino de Período Integral Nova Cidade (CEPI Nova Cidade) para uma turma composta por adolescentes do 1º ao 3º ano do Ensino Médio, no Bairro Nova Cidade, região periférica de Aparecida de Goiânia, Goiás. A escolha do local para a realização da pesquisa e a observação de campo se deu pela razão de estar em uma comunidade da periferia, exposta a altas taxas de criminalidade, órgãos públicos alheios ao social, famílias com baixo poder econômico e com perfis de alunos geralmente desmotivados e sem perspectiva. Nesse sentido, refletir sobre o impacto da disciplina no CEPI em condições adversas, seja pela

falta de infraestrutura ou condições financeiras, foi o desafio apresentado como objeto de pesquisa deste artigo.

Escola: laboratório de experimentação e criação artística

Localizado no bairro Nova Cidade, Aparecida de Goiânia, Goiás, o Colégio Estadual Nova Cidade foi inaugurado em março de 1993, e, ao longo de 25 anos, foi uma escola de tempo parcial. No entanto, no início de 2019 tornou-se Centro de Ensino em Período Integral Nova Cidade (CEPI Nova Cidade), processo que ocasionou mudanças na matriz de ensino da instituição e abriu espaço para a chegada das disciplinas eletivas, como a que foi oferecida, denominada Jovens Cineastas.

O CEPI Nova Cidade possui uma área de 1.114, 46 m², onde circulavam os 15 funcionários e 15 professores, em uma estrutura física de placa cimentícia, composta por 8 salas de aula, para atender 150 alunos do Ensino Médio. Possui uma infraestrutura simples, carente de informatização destinada aos alunos e com dificuldades financeiras.

A disciplina foi desenvolvida ao longo de 4 meses, com 1 encontro semanal, de 2 horas cada, totalizando 40 aulas, em 20 encontros. Havia aproximadamente 16 alunos fixos na disciplina, com idades entre 15 e 19 anos. A metodologia de ensino foi dividida em conformidade com as fases de uma produção cinematográfica, nesse sentido, organizada em estágios como: a Ideia e o Roteiro; Pré-Produção; Produção Cinematográfica; e Pós-Produção, facilitando o aprendizado em etapas e contextualizando-o com o processo de produção de um filme.

Partindo da teoria com foco na criação de histórias, o primeiro módulo da disciplina apresentou os conceitos da criação de uma Ideia e o Roteiro. Tais conceitos foram expostos utilizando algumas estratégias, como: a apresentação da pluralidade de filmes e formatos, exercícios da criatividade e imaginação, fundamentos do roteiro com destaque para a elaboração de um roteiro coletivo. Em grupos, os estudantes criaram roteiros, de gêneros diferentes, para os filmes que seriam produzidos por eles.

Na fase seguinte da disciplina, a Pré-Produção, os jovens foram apresentados aos princípios da estética fílmica, em seus estágios iniciais em consonância com a

III. PRÁTICAS, TÉCNICAS E POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL

preparação e o planejamento de seus respectivos filmes, mediante os storyboards¹¹², divisão de funções dentro da equipe, planos cinematográficos, ensaios e análise técnica do roteiro.

A prática de realização audiovisual foi alcançada com o módulo Produção Cinematográfica, etapa em que os alunos foram preparados para gravar seus filmes por meio das técnicas básicas do cinema, tais como: o uso de câmera fixa, iluminação natural e cuidados com o som, além da substituição de equipamentos de imagem e som profissionais pelo aparelho de telefone celular como aparato para captação de sons e imagens para as produções.

A conclusão das produções estudantis aconteceu no módulo de Edição e Pós-Produção. À época a escola não possuía condições de atender as necessidades de pós-produção dos filmes, assim foi necessário reativar o laboratório de informática e restaurar parte dos equipamentos existentes para que as atividades fossem finalizadas.

Ao todo foram produzidos 3 filmes: Bairro Nova Cidade, O Troco da Vida e Um Grito de Socorro – que foram finalizados e exibidos para a turma de alunos da Jovens Cineastas no último dia de aula da disciplina, antes do evento de Culminância das Disciplinas Eletivas.

O cinema na escola

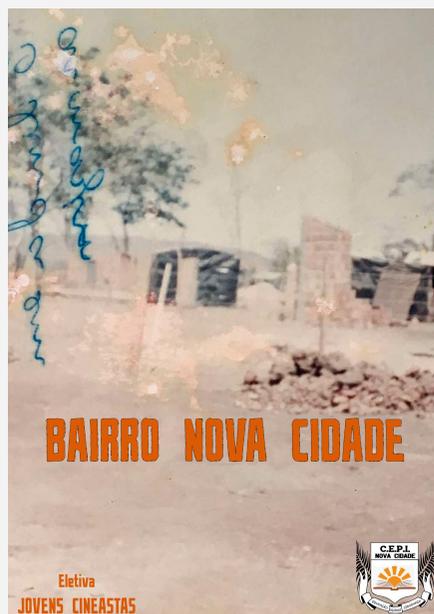
Ao fim da disciplina, foi realizada a exibição pública das obras no evento de Culminância das Disciplinas Eletivas, atividade educacional, cultural e artística, de caráter prático, interdisciplinar, que normalmente acontece em escolas de tempo integral ao final do semestre.

Durante a mostra, foram exibidos à comunidade escolar os resultados dos trabalhos desenvolvidos pela disciplina ao longo do semestre. Foi possível proporcionar aos alunos a perspectiva de o “espectador experimentar as emoções da própria criação” (Fresquet, 2013). Nesse sentido, uma sala de aula foi preparada e adaptada para se assemelhar a uma sala de cinema, onde ocorreram as projeções dos 3 filmes.

¹¹² Segundo Bordwell e Thompson (2013), storyboards são “desenhos em quadros das tomadas de cada cena” para materializar a visão do diretor, colocando em quadro após quadro, simulando a janela de exibição, ou seja, os planos e ângulos desejados do filme.

O documentário Bairro Nova Cidade (figura 1)¹¹³, que trouxe um caráter mais informativo e que agradou principalmente professores e funcionários do CEPI durante a exibição na “Sala de Cinema”, apresentou um contexto de nostalgia e familiaridade para aqueles que vivem e percorrem o bairro diariamente. Durante a exibição para o público, as pessoas identificavam os locais, como ruas e praças, e se viam surpresas e intimamente ligadas com as imagens. Ficou caracterizado por uma homenagem ao lugar de vivência daquelas pessoas.

Figura 1 - Cartaz do documentário Bairro Nova Cidade



Fonte: arquivo do autor. Direção: Maria Eduarda Oliveira (2019).

Dentre os filmes exibidos, o mais ovacionado e de maior reação do público, em manifestações de diversão e risos, foi o curta O Troco da Vida (figura 2)¹¹⁴. Destaca-se nesse trabalho, a narrativa jovem e atual, além das atuações engraçadas desenvolvidas por estudantes das disciplinas.

III. PRÁTICAS, TÉCNICAS E POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL

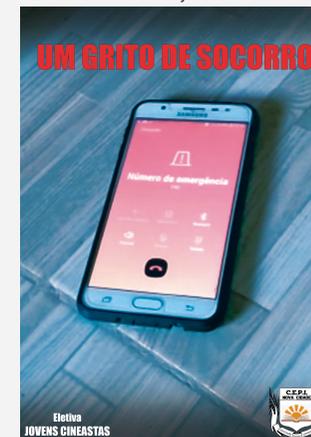
Figura 2 - Cartaz da ficção O Troco da Vida



Fonte: arquivo do autor. Direção: Geovana Hamu (2019).

Quando o roteiro finalizado do grupo de ficção em drama foi entregue, percebeu-se que Um Grito de Socorro (figura 3)¹¹⁵ ecoava uma mensagem conscientizadora forte e direta. Sua exibição na Culminância das Disciplinas Eletivas mostrou-se precisa o suficiente para deixar as pessoas aflitas e concentradas com uma realidade que incomoda, a violência.

Figura 3 - Cartaz da ficção Um Grito de Socorro



Fonte: arquivo do autor. Direção: Michel Pereira (2019).

113 Bairro Nova Cidade. Direção: Maria Eduarda Oliveira. Produção: Estefany Santos de Melo, Gabriele Alves e Belissa Silva. Fotografia de Yrla Alves. Aparecida de Goiânia, Goiás: [s. n.], 2019. Disponível em: <https://youtu.be/l7Yg00hp-bs>. Acesso em: 1 jul. 2019.

114 O Troco da Vida. Direção: Geovana Hamu. Intérprete: Yasmin Ribeiro e Carolina Santos. Fotografia de Mikaio Martins. Aparecida de Goiânia, Goiás: [s. n.], 2019. Disponível em: <https://youtu.be/QB-sdVrhV9s>. Acesso em: 1 jul. 2019.

115 Um Grito de Socorro. Direção: Michel Pereira. Intérprete: Keven Patrick e Istéfane Marques. Fotografia de Luana Bandeira. Aparecida de Goiânia, Goiás: [s. n.], 2019. Disponível em: https://youtu.be/N4q_MpKzoM. Acesso em: 1 jul. 2019.

Foram aproximadamente 8 sessões de 15 minutos, com duração total de 2 horas de exibição para 180 pessoas. Muitos alunos gostaram tanto que assistiram repetidamente em várias sessões. Os trabalhos impressionaram, e os jovens cineastas receberam a aprovação de seus filmes perante o público escolar, ovacionados com aplausos durante as projeções.

A partir da disciplina eletiva Jovens Cineastas, os estudantes tiveram uma experiência de realização audiovisual na escola, além de repercussões, até então inesperadas e não projetadas durante o planejamento da disciplina.

No início do semestre era perceptível o desânimo e a falta de perspectiva apresentada pelos estudantes. Como se estarem ali, estudando em uma escola simples e pública, fosse um atestado de fracasso para o futuro.

No decorrer do semestre, perceberam-se mudanças de comportamento entre os alunos, e no término do projeto na escola, os estudantes se mostravam mais confiantes, corajosos, determinados com o potencial que tinham. Encantados também em estudar cinema, manifestaram-se para que a disciplina Jovens Cineastas não acabasse, que continuasse o ano todo, para seguirem estudando e produzindo. O processo educativo gerado pela disciplina foi importante para a melhora das relações interpessoais, o desenvolvimento da maturidade, criando pessoas mais confiantes e conscientes de si e de suas ações.

Dias depois da Culminância das Disciplinas Eletivas, em que houve a estreia pública e local dos filmes, aconteceu a inauguração do canal do *YouTube* da escola, e os 3 curtas-metragens foram compartilhados na internet para acesso livre de todos. Os servidores da coordenação pedagógica da escola passaram a utilizar o celular para fotografar e filmar os eventos e ações na instituição, editando o material no próprio dispositivo móvel, e lançando os vídeos finalizados nas redes sociais para a comunidade assistir. Mais tarde, com a abertura do canal do CEPI no *YouTube*, esses vídeos passaram a ser frequentemente disponibilizados na plataforma.

Outros reflexos positivos gerados pela disciplina na escola foram as reverberações das obras audiovisuais na escola e por meio do canal do *YouTube*. Os acessos aos vídeos e comentários positivos do público espectador levou o CEPI Nova cidade a criar o seu primeiro festival audiovisual escolar (figura 4), que aconteceu durante o 1º Sarau Literário. Estava fundado o I Festival Jovens Cineastas.

Figura 4 - Cartaz para divulgação nas redes sociais do I Festival Jovens Cineastas



Fonte: arquivo do autor (2019).

Em pouco tempo as obras tiveram vários acessos, boas avaliações e elogios nos comentários. Vários alunos, que não pertenciam à disciplina eletiva, gostaram tanto que compartilharam em seus perfis de redes sociais, tornando-se uma manifestação cultural *online*. Diante desse contexto, o aparelho celular amplia sua utilização, tornando-se instrumento de manifestação criativa e de discursos. De produtor de conteúdos passa a ser também meio exibidor, com funcionalidades que se assemelham a de um computador (Costa, 2018), sanando, inclusive, as deficiências em equipamentos da escola.

Para o diretor da instituição, professor Rui Fernandes, o canal de vídeos no *YouTube* tornou-se uma boa maneira de o aluno interagir ainda mais com a escola, tendo acesso aos vídeos que são produzidos no CEPI, possibilitando ao estudante entender mais sobre o uso positivo da cultura digital.

A proposta do festival foi proporcionar ainda mais alcance e visibilidade para as obras da disciplina eletiva, com um reconhecimento dado ao filme mais acessado no *YouTube*. O festival adotou a estrutura do Sarau Literário (figura 5) e a comunidade escolar compareceu em bom número.

Figura 5 - Sarau Literário: comunidade escolar prestigiando os alunos



Fonte: arquivo do autor (2019).

O evento contou com exibições da banda musical convidada, interpretação de poemas, números de teatro, músicas e a premiação do filme vencedor. O filme mais acessado no *YouTube* e vencedor do festival foi o documentário *Bairro Nova Cidade*.

Figura 6 - Festival Jovens Cineastas: Vencedoras. Da esquerda para a direita: o diretor Rui Fernandes, o tutor Weber de Souza, e o pesquisador Maykon. Com o certificado em mãos, as alunas vencedoras, Simara Santos, Fernanda Maria, Yrla Alves e Estefany Santos



Fonte: arquivo do autor (2019).

Figura 7 - Festival Jovens Cineastas: alunos da disciplina reunidos no palco



Fonte: arquivo do autor (2019).

Para além dos resultados já mencionados, a escola se inscreveu na Olimpíada Nacional de Língua Portuguesa, com o filme documentário *Bairro Nova Cidade*, o que garantiu à escola a classificação em primeiro lugar no município de Aparecida de Goiânia (figura 8).

Figura 8 - Olimpíada de Língua Portuguesa: e-mail da comissão organizadora encaminhado ao diretor do CEPI, parabenizando pela classificação do documentário na competição

Olá,

Informamos que um texto produzido na sua escola foi selecionado para participar da etapa estadual da 6ª edição da Olimpíada de Língua Portuguesa.

Veja abaixo as informações sobre o texto classificado:

TÍTULO DO TEXTO: Bairro Nova Cidade

CATEGORIA: Documentário

ALUNO(A) AUTOR(A): Estefany Santos de Melo, Fernanda Maria Nunes dos Santos e Simara Souza Santos

PROFESSOR(A): Cleube Sergio Ribeiro da Cunha

DIRETOR(A): RUI CARLOS FERNANDES DE ALMEIDA

ESCOLA: COLEGIO ESTADUAL NOVA CIDADE

MUNICÍPIO/UF: Aparecida de Goiânia/GO

Enviamos os nossos cumprimentos ao(à) aluno(a), professor(a) e diretor(a). Parabéns pelo trabalho realizado!

Fonte: Arquivo do autor (2019).

O documentário Bairro Nova Cidade foi o único classificado em toda a cidade, superando inclusive instituições escolares tradicionais como o Colégio Militar e o Instituto Federal de Goiás – IFG. A repercussão gerou uma notícia no site da Secretaria de Estado da Educação (figura 9).

Figura 9 - Site da Secretaria de Estado da Educação. Reportagem para a página da web, com a fotografia das estudantes (da esquerda para a direita) Estefany, Fernanda Maria e Simara



Fonte: Site da Secretaria de Estado da Educação – SEDUC (2019).

Os efeitos da disciplina Jovens Cineastas transcenderam os horizontes da escola, demonstrando a potência reservada às relações entre cinema e educação. Para o diretor da escola:

Aqui no CEPI, após a eletiva Jovens Cineastas, já conseguimos ver resultados excelentes. Os próprios alunos já me procuraram e resolveram oferecer um Clube Juvenil dentro dessa perspectiva do cinema. Então eles aprenderam lá na eletiva como se faz, como se constrói um filme, como se participa e como se edita, e agora, por iniciativa deles mesmos, já estão oferecendo neste semestre um Clube Juvenil baseado no cinema (Rui Fernandes, ENTREVISTA INDIVIDUAL, 2019).

Os alunos da disciplina eletiva de cinema e audiovisual decidiram tomar a iniciativa e continuar com a disciplina no segundo semestre, de forma autônoma, compartilhando com outros estudantes as suas experiências e conhecimentos adquiridos nas aulas, criando um Clube Juvenil. A partir das perspectivas de uma escola em tempo integral em Goiás, a coordenadora pedagógica do CEPI explica que:

III. PRÁTICAS, TÉCNICAS E POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL

Dentro da escola de tempo integral, temos o núcleo comum, que são as disciplinas que compõem a grade, e temos o núcleo diversificado, que compõem as disciplinas eletivas e também o Clube Juvenil. Este é um clube que os próprios alunos desenvolvem, eles que são os professores, eles que são os protagonistas. Então, os próprios alunos propuseram o Clube Juvenil de Produção de Vídeo, pensando na eletiva que tinham feito, dentro da proposta que o Maykon trouxe (Eliédina Fernandes, ENTREVISTA INDIVIDUAL, 2019).

No segundo semestre de 2019, o Clube Juvenil de Produção de Vídeo iniciou suas atividades na escola (figura 10), dentre os quais estavam diversos estudantes que cursaram a disciplina eletiva Jovens Cineastas. Segundo os líderes responsáveis pelo Clube, os estudantes Luana Bandeira e Jaddes Kewnner, o desenvolvimento do novo filme já estava em estágio avançado, com roteiro pronto e com pré-produção em andamento.

Figura 10 - Clube Juvenil. A nova turma de cinema e audiovisual (à esquerda). Os novos professores (à direita), Jaddes Kewnner e Luana Bandeira



Fonte: arquivo do autor (2019).

É importante observar que as repercussões da disciplina eletiva foram além do currículo proposto e executado, além do estímulo à criatividade, trabalho em equipe e valorização/superação humana propiciada pela prática cinematográfica, a experiência da disciplina despertou nos estudantes habilidades e capacidades antes adormecidas em cada um deles, os colocando em posição de maior emancipação em relação às suas trajetórias escolares.

Por vezes, vemos pessoas que não dão a devida valorização a essas disciplinas artísticas, pensam que o importante é somente o Português, a Física, a Química, etc., mas na verdade, vemos que a vontade do aluno por essas disciplinas de cinema é real, ela é necessária. Um aluno através de um filme pode se identificar, despertar para uma profissão, e a sociedade pede para o aluno ir além do conceito de disciplinas básicas. O aluno precisa se ver, o seu sonho precisa passar pela escola, e que esta possa formar um ser completo (Coordenadora Pedagógica Eliédina Fernandes, ENTREVISTA INDIVIDUAL, 2019).

As novas práticas e aprendizagens geradas pela experiência da disciplina Jovens Cineastas trouxeram um alívio que a escola precisava, a qual anteriormente se deparava na dificuldade de encontrar meios, apesar das tentativas, para animar e estimular os alunos e, agora, novas intersecções entre cinema e educação tornaram os alunos mais envolvidos e entusiasmados. O exercício e a disposição para novas experiências já foram potencializadores suficientes dessas mudanças expressivas, até então distantes.

Cenas finais

Para um modelo pedagógico interessado em dialogar com a juventude e a atualidade digital, independentemente dos resultados e transformações que possam causar, o cinema e o audiovisual possuem potencialidades que podem oferecer novos saberes e conhecimentos, aliados a uma pedagogia diversificada. Principalmente se considerarmos os novos formatos em que as políticas educacionais começam a ocupar mediante escolas de tempo integral.

A disciplina Jovens Cineastas desenvolveu uma pedagogia encarnada na realidade do CEPI Nova Cidade, sem a necessidade de aquisição e aluguel de equipamentos e utilizando os recursos que alunos possuíam. O projeto também foi capaz de restabelecer os computadores abandonados e inaugurar o laboratório de edição para a disciplina, promovendo um ensino informatizado, há tempos esquecido.

O processo de transformação causado foi uma “reação em cadeia” dentro e fora da instituição. Os filmes alcançaram o público da comunidade local por meio da Culminância das Disciplinas Eletivas, como também pelo canal criado na plataforma de vídeos *online*, o *YouTube*, sendo constantemente compartilhado pelos alunos da escola.

III. PRÁTICAS, TÉCNICAS E POLÍTICAS DO AUDIOVISUAL

As visualizações na internet incentivaram a realização do I Festival Jovens Cineastas, promovendo a escolha do público pelo filme mais popular.

Para além dos muros da escola, o projeto alcançou a classificação estadual na Olimpíada de Língua Portuguesa e garantiu seu espaço no site da Secretaria de Estado da Educação, em matéria sobre o documentário Bairro Nova Cidade.

Os êxitos da disciplina foram autônomos, isto é, sem interferência ou previamente planejados pedagogicamente. Aconteceram como consequência natural das influências positivas do projeto e uma necessidade eminente de dar continuidade no processo artístico e cultural. É relevante a reflexão de que os acontecimentos ocorreram em um curto espaço temporal de 2 meses após o encerramento da disciplina:

Quando a educação – tão velha quanto a humanidade mesma, ressecada e cheia de fendas – se encontra com as artes e se deixa algar por elas, especialmente pela poética do cinema – jovem de pouco mais de cem anos - renova sua fertilidade, impregnando-se de imagens e sons. Atravessada desse modo, ela se torna um pouco mais misteriosa, restaura sensações, emoções, e algo da curiosidade de quem aprende e ensina (Fresquet, 2013, p. 19).

Mas talvez uma das transformações mais notáveis e relevantes foram aquelas individuais e particulares a cada um dos estudantes que entenderam a disciplina como uma oportunidade, um diferencial e uma experiência inovadora. O cinema e o audiovisual evidenciaram nos estudantes capacidades de colaboração, resolução de problemas, criatividade e muita dedicação.

O que eu mais gostei em sala, foram as aulas práticas, eu achei muito legal a gente poder atuar, fazer várias coisas na sala e depois colocar em prática nos filmes que criamos, e fica muito de aprendizado para mim, vou levar isso para o resto da minha vida (Aluna Geovana Hamu, ENTREVISTA INDIVIDUAL, 2019).

A escola passou a ser mais interessante e vista como uma parceira. Não o suficiente, a experiência audiovisual foi repassada adiante pelos próprios alunos, através do Protagonismo Juvenil:

Eu achei interessante, e quero que outras pessoas também tenham a oportunidade que nós tivemos de conhecer mais sobre o cinema (Aluna Fernanda Maria, ENTREVISTA COLETIVA, 2019).

Portanto, esta experiência da arte absorvida e repassada de forma espontânea pelos estudantes na pequena escola do município de Aparecida de Goiânia, mesmo desenvolvida de forma isolada e curta, ilustrou uma capacidade mais valiosa de transformação, a oportunidade de aprendizado, interpretada como relevante, manifestada e, logo, expressando inferida ascensão de seus agentes como protagonistas.

Referências

BERGALA, Alain. **A hipótese-cinema**. Tradução: Mônica Costa. Rio de Janeiro: Booklink Publicações, 2008.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**: Uma introdução. 1. ed. Campinas - SP: Editora da Unicamp, 2013.

COSTA, Marcelo Henrique da. **Olhares Móveis**: narrativas audiovisuais, aparatos móveis e experiências cartográficas. Orientador: Prof.a Dr.a Alice Fátima Martins. 2018. 239 f. Tese (Doutorado em Arte e Cultura Visual) - Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2018. Disponível em: <http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/9066>. Acesso em: 6 fev. 2019.

DUARTE, Rosália. **Cinema & Educação**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2002.

FRESQUET, Adriana. **Cinema e educação**: reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica, dentro e “fora” da escola. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

MIGLIORIN, Cezar. **Inevitavelmente cinema**: educação, política e mafuá. 1. ed. Rio de Janeiro: Beco do Azougue Editorial, 2015.

The background of the page is composed of a grid of orange squares of varying sizes, arranged in a pattern that frames the central text. The squares are separated by thin white lines.

PARTE IV

NARRATIVIDADES

A MORTE COMO RECURSO NARRATIVO NO DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS NOS FILMES DE ANIMAÇÃO DA DISNEY

Sara Teixeira Pedrosa¹¹⁶

Geórgia Cynara Coelho de Souza¹¹⁷

Introdução

Assistindo aos filmes de Walt Disney, observamos uma característica em comum presente na grande maioria deles: a morte. É possível observar a morte de algum ente querido em comum em diversos filmes, como por exemplo: a personagem Branca de Neve, em *A Branca de Neve e os Sete Anões*, de David Hand, Wilfred Jackson, Ben Sharpsteen, Larry Morey, Perce Pearce e William Cottrell (1937), que perde a mãe, o pai se casa com uma mulher má e Branca vem a falecer posteriormente; algo parecido ocorre com a personagem Cinderela, em *Cinderela*, de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske (1950).

Este artigo busca compreender a relevância e o motivo da utilização da morte, principalmente no âmbito familiar, como recurso narrativo na construção do arco dramático e desenvolvimento de personagens nos filmes de animação da Disney. Isto se dá evidenciando características em comum presentes na jornada do herói nas animações *Bambi* (James Algar, Samuel Armstrong e David Hand, 1942) e *O Rei Leão* (Rob Minkoff e Roger Allers, 1994), bem como estabelecendo pontos em que os universos ficcionais se diferenciam e em quais pontos se aproximam.

Bambi retrata a jornada do cervo Bambi, após perder a mãe, quando ainda era um filhote, de forma trágica. *O Rei Leão* expõe a trajetória de Simba, que, ao perder o pai,

¹¹⁶ Produtora audiovisual egressa do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG) em 2023.

¹¹⁷ Docente do Instituto Acadêmico de Ciências Sociais Aplicadas (IACSA), curso de Graduação em Cinema e Audiovisual, na Unidade Universitária Goiânia-Laranjeiras, Universidade Estadual de Goiás (UEG). Doutora e pós-doutora em Meios e Processos Audiovisuais pela Universidade de São Paulo (USP); mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Docente colaboradora do Programa de Pós-Graduação em Performances Culturais (Faculdade de Ciências Sociais da UFG).

sente-se culpado pelo ocorrido e foge de sua alcateia. Este longa-metragem é inspirado na peça trágica de William Shakespeare, *Hamlet*, criada entre 1599 e 1601. Com uma bilheteria equivalente a 1,08 bilhões de dólares, *O Rei Leão* ocupa a oitava posição no ranking de maiores bilheterias de animações da Disney, sendo a maior bilheteria do ano de 1994.

A escolha pela realização da análise dos dois filmes ocorreu a partir da observação da intensidade da ocorrência da morte, sendo um momento que marcou diferentes gerações, uma vez que *Bambi* foi lançado mais de cinquenta anos antes de *O Rei Leão*.

O estudo foi fundamentado em uma pesquisa bibliográfica que abrange a perspectiva de três autores de estudos de roteiro, identificando os elementos principais que compõem sua estrutura: Syd Field (1982), Robert Mckee (1997) e Christopher Vogler (1998). Este último discorre sobre a construção da narrativa e a jornada do herói, além de descrever os doze estágios, elementos da jornada do herói e tipos de personagens essenciais que compõem a narrativa.

Após assistir cada um dos filmes, *Bambi* e *O Rei Leão*, são estabelecidos os principais pontos que compõem cada narrativa, assim como são apresentados e se caracterizam cada um dos três atos e pontos de virada, atentando-se a de que forma o elemento morte é utilizado em cada longa-metragem. Em seguida, foi realizada a análise de cada um dos filmes, de maneira comparativa, estabelecendo em quais pontos a estrutura narrativa constituída se assemelham e se diferem e qual o motivo, a relevância da utilização do mesmo elemento trágico, a morte, pontos de virada e resolução.

A função dramática da morte no cinema de animação de Walt Disney

O filósofo grego Aristóteles (384 a.C.-322 a.C.) define a tragédia como sendo um gênero propício a despertar nos espectadores as sensações, emoções vivenciadas pelos personagens retratados (catarse). Nos filmes de animação da Disney, o elemento trágico morte é frequentemente utilizado como uma possível forma de impulsionar os personagens, principalmente o protagonista. Levanta-se a hipótese de que o elemento morte proporcione, consiga provocar, os efeitos de catarse no espectador.

Na elaboração do roteiro, desenvolvimento do personagem, construção de seu respectivo arco dramático e jornada do herói rumo ao sucesso, necessariamente é preciso que o personagem enfrente obstáculos que o impeçam de alcançar seus objetivos, que podem ou não ser resolvidos ao longo da trama (conflito). A partir desses conflitos que permeiam a jornada do herói, Vogler (1998), tendo como pano de fundo as ideias e os conceitos estabelecidos por Joseph Campbell (1988), apresenta doze estágios da jornada do herói e os sete tipos de arquétipos, tipos de personagens comuns que podem ser reconhecidos em todas as histórias.

Os doze estágios da jornada do herói se estabelecem da seguinte forma (Vogler, 1998, p. 36): mundo comum; chamado à aventura; recusa do chamado; encontro com o mentor; travessia do primeiro limiar; testes, aliados, inimigos; aproximação da caverna oculta; provação; recompensa; caminho de volta; ressurreição; e retorno com o elixir.

Os sete tipos de arquétipos, isto é, tipos de personagens mais frequentes e essenciais em uma história, são: o herói (frequentemente, o protagonista); o mentor (auxiliar do herói); o guardião de limiar (trata dos obstáculos a serem enfrentados pelo protagonista); o arauto (impulsionador do protagonista ao chamado à aventura); o camaleão (deixa o espectador em dúvida se é um vilão ou apenas um indivíduo mal compreendido); a sombra (vilão) e o pícaro (alívio cômico).

Vogler estabelece um esquema narrativo para explicar como ocorre a divisão de cada um dos atos. No primeiro ato, o espectador conhece o mundo comum habitado pelo protagonista. Respectivamente, o protagonista é chamado para a aventura e recusa esse chamado, sendo necessária a aparição, a presença da figura de um mentor para orientá-lo. Fechando o primeiro ato, ocorre a transição, a passagem do protagonista pela primeira fronteira. No segundo ato, o protagonista é frequentemente testado, conhece aliados e inimigos, passando por diversas provações. No terceiro ato, o protagonista recebe (ou não) sua recompensa e encontra o caminho de volta para casa.

Os defeitos também dão ao personagem um caminho a percorrer – o chamado “arco do personagem”, em que ele se desenvolve da condição A para a condição Z, numa série de etapas. Os defeitos são um ponto de partida, feito de imperfeição e de algo a completar, a partir do qual o personagem pode crescer. Pode haver imperfeições num personagem. [...] Nos contos de fadas, isso muitas vezes é simbolizado pela vivência de uma

perda ou morte na família do herói. Muitos contos tradicionais começam com a morte de um dos pais, ou o rapto de um irmão ou irmã. Essa subtração da unidade familiar desencadeia a energia nervosa da história, que não vai parar enquanto o equilíbrio não for restaurado pela criação de uma nova família, ou a reunião da velha (Vogler, 1998, p. 56).

Além disso, o autor expõe que na essência de toda narrativa há uma confrontação com a morte. Se o herói não chegar a confrontar uma morte iminente, existe um perigo de morte (real ou simbólica) que se manifesta a partir de uma proposta de alto risco, um caso romântico ou uma aventura em que o personagem pode ganhar (viver) ou perder (morrer). “Os Heróis nos ensinam a lidar com a morte. Eles podem sobreviver, provando que a morte não é tão dura. Podem morrer (ainda que simbolicamente) e renascer, provando que ela pode ser transcendida” (Vogler, 1998, p. 54-55).

Propp (2001) exprime as funções dos personagens conforme estão dispostas nos contos maravilhosos. Na primeira função, um dos personagens que fazem parte do núcleo familiar do protagonista sai de casa, afasta-se do seio familiar. Dessa forma, “A morte dos pais representa uma forma intensificada de afastamento” (Propp, 2001, p. 19), fato que impulsiona e intensifica o aceite ao chamado à aventura e, conseqüentemente, a jornada do herói.

De acordo com Syd Field (1982), estrutura a narrativa cinematográfica em três atos, pressupondo a existência de um início, um meio e um fim. O autor define que no Ato I, a história, os personagens, a premissa, o conflito inicial e as circunstâncias são apresentados para estabelecer os relacionamentos entre o protagonista e demais indivíduos que compõem seu universo. No Ato II, o protagonista depara-se com diferentes obstáculos que o impedem de realizar seu objetivo, e no Ato III ocorre a resolução (ou não) do conflito, o resultado obtido pelo protagonista em sua jornada rumo ao sucesso.

A roteirista Linda Seger (2007) expõe que, desde o princípio, as peças de teatro funcionam a partir dos três atos, iniciando pela tragédia grega, perpassando as peças de Shakespeare, observando-se a utilização da estrutura clássica em três atos: começo, meio e fim. No roteiro de cinema, essa estrutura pode ser identificada como: apresentação, confrontação e resolução. A utilização da morte no fim do primeiro ato, início do segundo, pode ser identificada como um elemento catalisador. Este elemento

causa a ação que possibilita o início da história: algo ocorre, algum personagem lida com uma decisão importante, o protagonista é chamado para a aventura e precisa (re)agir: logo, a narrativa começa.

No primeiro longa-metragem de animação lançado pela Disney, no ano de 1937, *A Branca de Neve e os Setes Anões*, a morte é utilizada de modo implícito e explícito, pois a morte dos pais da princesa não é mencionada no filme, mas no primeiro ato, na apresentação do universo ficcional, a protagonista aparece sozinha e maltrapilha, e apenas no fim do primeiro ato e início do segundo, a jovem menciona que sua madrasta deseja matá-la. No fim do segundo ato, a madrasta de Branca de Neve, disfarçada de bruxa, foge após envenenar a jovem e morre quando um raio atinge a pedra em que estava e a faz cair de um penhasco.

O filme *Bambi* (1942) tem uma das mortes que causam mais comoção nas animações da Disney: a mãe de Bambi deixa o filhote no início do segundo ato, após salvar a vida do pequeno cervo e ser baleada por um caçador.

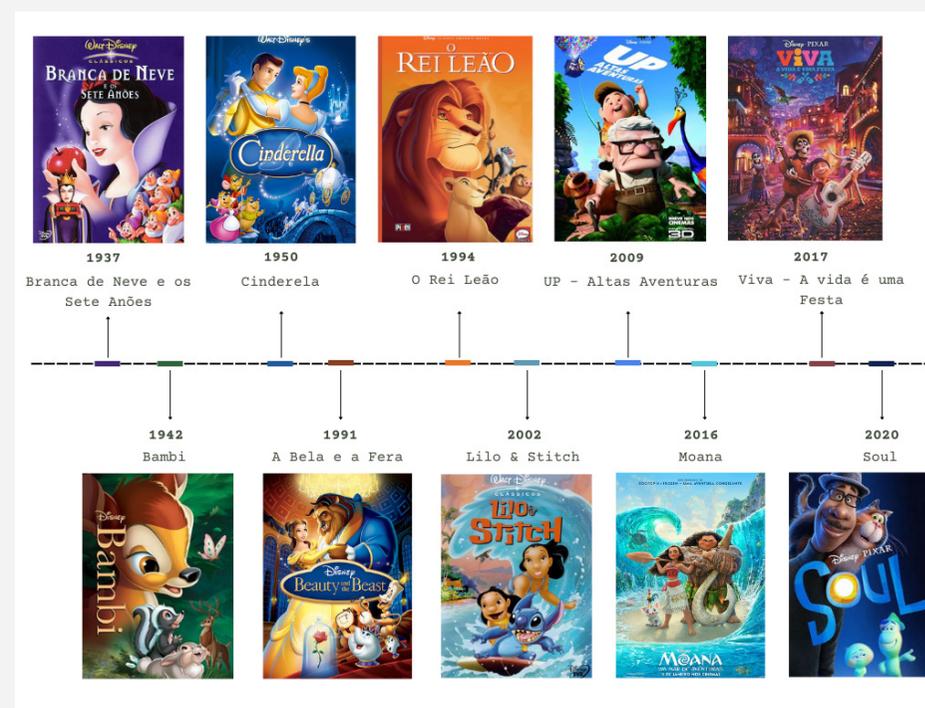
Em *Cinderela* (1957), a morte dos pais da protagonista é mencionada logo no começo do primeiro ato. Sem se aprofundar sobre a causa, menciona-se apenas que o pai é viúvo, casou-se novamente e, em seguida, faleceu de causas naturais. O mesmo ocorre em *A Bela e a Fera* (1991), no qual a morte da mãe de Bela não é mencionada, mas fica subentendida pela ausência da representação de uma figura materna.

Em *O Rei Leão* (1994), a cena da morte de Mufasa, pai de Simba, assim como a cena da morte da mãe de Bambi, é considerada uma das sequências mais chocantes das animações, e ocorre no fim do primeiro ato e início do segundo. Em *Procurando Nemo* (2003), o pequeno Nemo perde a mãe nos minutos iniciais da trama, enquanto ela tentava proteger os filhotes, ainda em ovos, de um ataque. Já em *Lilo & Stitch* (2002), assim como em *A Bela e a Fera* e *Frozen - Uma Aventura Congelante* (2013), o elemento morte é utilizado de maneira implícita, podendo ser compreendido pela ausência de personagens que representem membros da família e a responsabilidade da irmã mais velha, Nani, sobre a irmã mais nova, a pequena Lilo.

Nos longas-metragens *Up - Altas Aventuras* (2009), e *Moana - Um Mar de Aventuras*

(2016), a esposa de Carl e a avó da protagonista Moana os deixam no fim do primeiro ato e início do segundo, demarcando o segundo elemento da jornada do herói, o chamado à aventura dos personagens principais, assumindo, na narrativa, o papel de arauto. Em *O Bom Dinossauro* (2015), o pai do protagonista morre após salvar o filho, ainda filhote, de uma correnteza. Respectivamente, em *Viva - A vida é uma festa* (2017), e em *Soul* (2020), o protagonista Miguel visita o mundo dos mortos e Joe visita o mundo das almas no fim do primeiro ato, início do segundo. Desse modo, é possível observar que a utilização do elemento morte é apresentado em grande parte das animações no fim do primeiro ato e início do segundo, definindo o primeiro ponto de virada, o chamado à aventura, e fornecendo as informações essenciais para o espectador nortear-se na narrativa.

Figura 1 - Linha do tempo: animações da Disney



Fonte: autores, 2022.

Figura 2 - A utilização da morte nas animações da Disney: atos e bilheterias

ANO	Animações da Disney	Morte na família do protagonista Bilheteria	Morte na família do protagonista	Ato do roteiro em que a morte ocorre
1937	Branca de Neve e os Setes Anões	US\$ 418 milhões	Morte dos pais	Não é mencionada
1942	Bambi	US\$ 267,4 milhões	Morte da mãe	Fim 1º ato/ início 2º ato
1950	Cinderela	US\$ 542,4 milhões	Morte dos pais 1994	Mencionada no 1º ato
1994	O Rei Leão	US\$ 1,084 bilhão	Morte do pai	Do 1º para o 2º ato
2002	Lilo & Stitch	US\$ 273,1 milhões	Morte dos pais	Mencionado no 1º ato
2003	Procurando Nemo	US\$ 940,4 milhões	Morte da mãe	No prólogo
2009	Up - Altas Aventuras	US\$ 735,1 milhões	Morte da esposa	Do 1º para o 2º ato
2013	Frozen - Uma Aventura Congelante	US\$ 1,282 bilhão	Morte dos pais	1º ato
2013	Frozen - Uma Aventura Congelante	US\$ 1,282 bilhão	Morte dos pais	1º ato
2015	O Bom Dinossauro US\$ 332,2	US\$ 332,2 milhões	Morte do pai	1º ato

Fonte: Autores, 2022.

A partir dos dados demonstrados na linha do tempo (figura 1) e na tabela (figura 2), é possível observar a recorrência da utilização da morte, principalmente da figura da mãe e do pai, como um recurso para impulsionar os protagonistas nos filmes de animação da Disney, desde o primeiro longa-metragem de animação lançado, Branca de Neve e os Sete Anões, em 1937 - onde a protagonista Branca de Neve perde a mãe e posteriormente, o pai morre após casar-se novamente - ao longa Soul, lançado em 2020 na plataforma de streaming da Disney, Disney + - onde o protagonista Joe viaja para o mundo das almas e precisa completar uma missão para voltar à vida na terra.

Ao longo dos anos, a Disney vem inovando na utilização da morte como um recurso para impulsionar o protagonista em sua jornada, por exemplo, desde sua primeira animação em 1937 aos anos 2000, com Lilo & Stitch, a morte dos pais do protagonista ou no começo de sua jornada era utilizada de maneira recorrente, em quase todas as animações.

A partir dos anos 2000, as animações utilizam-se desse recurso de diferentes modos: em Enrolados, lançado em 2010, a madrasta de Rapunzel é quem morre; em Operação Big Hero, lançado em 2014, Tadashi, irmão do protagonista Hiro, é quem morre. Nos longa-metragens Viva - A vida é uma Festa, lançado em 2017 e Soul, lançado em 2020, ambos os protagonistas Miguel e Joe, respectivamente, visitam o “mundo dos mortos” após entrarem em um estado de “meio termo” entre a vida e a morte, a partir de abordagens de universos distintos. Vogler (1998) apresenta a construção da narrativa fílmica do longa-metragem *O Rei Leão* (1994) e analisa os elementos da jornada do herói que estão presentes na narrativa. O autor pontua razões pelas quais *O Rei Leão* se tornou uma das animações de maior sucesso lucrativo da Disney na década de 1990, com uma bilheteria de 1,084 bilhão de dólares: “O desafio de crescer e reivindicar seu lugar de direito no mundo é um motivo clássico da Jornada do Herói que naturalmente toca em algo profundo dentro de várias pessoas” (Vogler, 1998, p. 266).

A análise das obras fílmicas *Bambi* (1942) e *O Rei Leão* (1994) possibilitará a compreensão da funcionalidade dos três atos e da utilização da morte no ponto de virada do ato I para o ato II, a partir da identificação dos elementos que compõem o universo de ambos os filmes, que possuem diferentes tipos de abordagem e temática, mas uma premissa em comum: ambos os personagens principais têm suas vidas permeadas pelo elemento morte, e a narrativa é construída e se sustenta a partir do chamado à aventura, que ocorre logo após a morte da figura materna, no caso de *Bambi*, e da figura paterna, em *O Rei Leão*.

A morte em *Bambi* e *O Rei Leão*

Amparando-se nos longas-metragens *Bambi* (1942) e *O Rei Leão* (1994) como corpus de pesquisa, foi realizada uma análise fílmica comparativa, investigando como se configura a utilização do elemento morte nas duas obras fílmicas, atentando-se à estrutura do roteiro, aos aspectos relacionados à jornada do herói, às semelhanças e divergências dos universos ficcionais, a composição e apresentação da “fórmula secreta” aplicada pela Disney em suas animações.

Diante dos resultados obtidos pelas análises fílmicas, é possível observar semelhanças

entre as animações analisadas, no primeiro, segundo e terceiro atos. No primeiro ato, que contempla a apresentação do universo fílmico, em que local a história se passa, ambas as animações retratam o nascimento de seus protagonistas, o personagem Bambi, no longa homônimo, e Simba, em *O Rei Leão*. Ambos os personagens principais são herdeiros, a figura paterna de *Bambi* é o “Grande Cervo”, O Príncipe da Floresta, e a de Simba, é o Rei da savana africana. Em um futuro próximo, os filhotes terão a difícil missão de zelar por todas as espécies de seu habitat.

Ainda no primeiro ato, exploram-se as descobertas dos personagens, Bambi diante da floresta, e Simba diante da savana, em tudo que a luz do sol toca. Na transição do primeiro para o segundo ato, os protagonistas confrontam a morte e sofrem difíceis perdas em circunstâncias trágicas. Bambi perde a mãe; e Simba, o pai.

Após a ocorrência da morte, sucede-se uma passagem de tempo, na qual as narrativas se diferem: em *Bambi* ocorre logo após a morte de Corsa. Em *O Rei Leão*, após o ocorrido, Simba sente-se culpado pela morte do pai e foge. Já em *Bambi* não é possível identificar qual o sentimento do filhote diante da perda da mãe. Em determinado ponto da narrativa, o leão conta com a ajuda de um mentor para guiá-lo, papel assumido inicialmente pelo pai, Mufasa, em alguns momentos Zazu, e em outros, o babuíno Rafiki. No segundo ato, Simba tem como mentores a dupla Timão e Pumba. Em *Bambi*, o pai do personagem, O Grande Cervo, assume esse papel, guiando-o após a morte da mãe.

Posteriormente à passagem de tempo, na fase em que os personagens são adolescentes/adultos, os dois reencontram amigas da infância, uma das primeiras e únicas personagens também filhotes que interagem com os protagonistas e vemos a paixão começa a surgir.

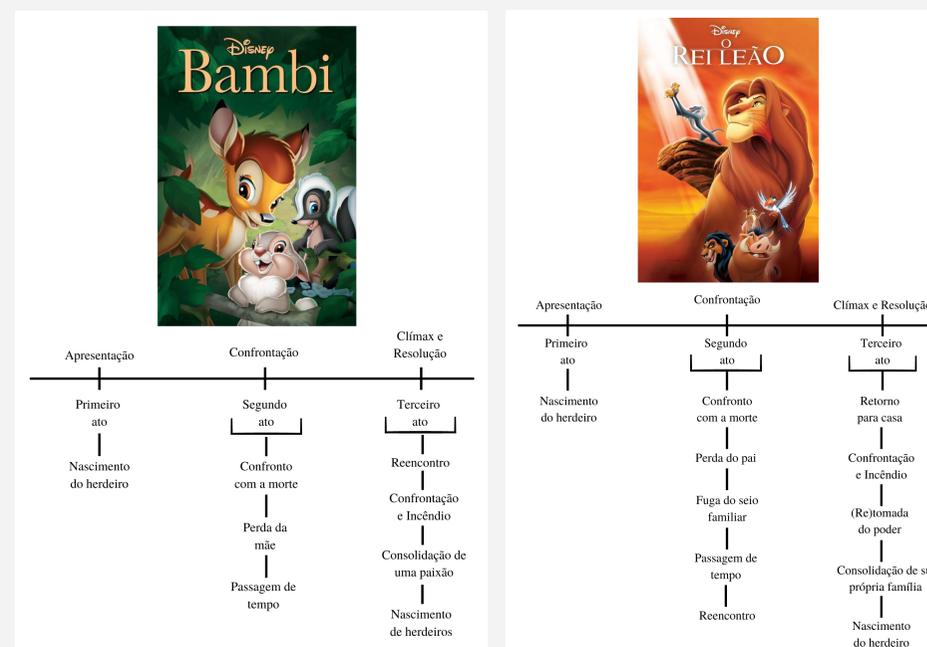
Bambi reencontra Feline; e Simba reencontra Nala. Tanto Bambi quanto Simba precisam lutar pelo que desejam: o cervo luta pelo coração de Feline com outro de sua espécie, e ainda a salva de um ataque de cães; e Simba precisa lutar com o próprio tio e enfrentar inúmeras hienas furiosas para voltar ao lugar que é seu por direito e dar continuidade ao reinado do pai.

Um fato curioso presente em ambas as narrativas é o princípio e a propagação de um incêndio. Em *Bambi*, as chamas têm início pelas mãos do homem, como algo premeditado, em uma espécie de fogueira em um acampamento na campina. Em *O Rei Leão* ocorrem como um

provável acidente, onde um raio cai na vegetação seca e o fogo se propaga rapidamente.

As obras cinematográficas também possuem resoluções semelhantes. No terceiro ato, após os pontos de virada e o *clímax*, há outra passagem de tempo, mas, dessa vez, de forma mais breve, e os protagonistas dão continuidade às suas vidas, tornam-se autores de suas próprias histórias. Após as tragédias que os cercaram e fizeram parte de suas jornadas, os personagens se tornam pais, formam suas próprias famílias, assumem seus lugares predestinados e dão seguimento à linha de sucessão.

Figuras 3 e 4 - A utilização da estrutura em três atos em *Bambi* (1942) e *O Rei Leão* (1994)



Fonte: autores, 2023.

Analisando a composição da estrutura em três atos dos longas-metragens *Bambi* (1942) e *O Rei Leão* (1994), conforme figuras 3 e 4, é possível observar semelhanças entre as duas obras. Bambi, assim como Simba, é um típico protagonista que possui o dilema de que um dia terá que lidar com a grande responsabilidade de tornar-se rei, governar o seu habitat. Nesse segmento, a morte é utilizada como uma forma de potencializar

o aceite do protagonista ao chamado à aventura. Os conflitos que compõem a jornada dos heróis são semelhantes, ambos os personagens lidam com reencontros e situações de perigo para retomarem as rédeas de suas jornadas. Além disso, os dois filmes são encerrados da mesma forma, com a continuação da linha de sucessão do reinado, com o nascimento de herdeiros e a concepção de uma família.

Considerações finais

Buscamos verificar e compreender a motivação e a relevância da utilização frequente da morte como um recurso narrativo na concepção da história, na construção da jornada do herói, no desenvolvimento de personagens, principalmente o protagonista, nos filmes de animação produzidos pela Disney. O termo “fórmula secreta” é uma referência às composições similares da estrutura em três atos nos filmes de animação da Disney, com premissas e arcos dramáticos semelhantes, mas universos ficcionais distintos. Como se essa “fórmula secreta” garantisse que os filmes de animação que seguissem essa “receita” conseguiriam uma maior visibilidade, alcançando o mercado mundial.

Sob a perspectiva estabelecida a partir das análises fílmicas realizadas, confirma-se a hipótese de que a ausência da figura materna ou paterna, em alguns casos há a ausência de ambos, a utilização da morte como um recurso narrativo, ocorre para que os protagonistas tenham uma maior autonomia em suas decisões e jornadas, para impulsionar, influenciar na decisão de aceitar o chamado à aventura.

No caso específico de *Bambi*, verifica-se que a utilização da morte como um recurso narrativo realiza-se devido ao contexto mundial vigente na época em que o longa foi lançado, no ano de 1942, quando a Segunda Guerra Mundial seguia instaurando-se pelo mundo. Uma vez que a sétima arte é um meio de comunicação produzida em um determinado contexto, a animação proporciona um primeiro contato com situações trágicas de uma forma ilustrativa, lúcida, dialogando com as crianças, grande público dos filmes de animação da Disney, para que, caso se deparassem com situações trágicas, das quais estavam mais suscetíveis a vivenciar devido aos horrores da guerra, soubessem que apesar das tragédias que permeiam os caminhos, é possível (re)estabelecer-se, retornar para casa, (re)encontrar o amor, e até mesmo formar uma família; de que é possível ter uma vida plena.

Tendo em vista os fatos e análises apresentadas, é possível observar semelhanças na estrutura narrativa dos filmes utilizados como corpus de pesquisa. Existem diferenças de estrutura entre os dois, entretanto, as semelhanças tornam-se mais evidentes. Dessa forma, é possível afirmar a recorrência da “fórmula secreta”, que se refere à utilização de uma estrutura semelhante na construção dos três atos nos filmes de animação da Disney – estrutura que evidencia a importância da utilização do elemento morte no desenvolvimento de personagens.

Referências

AUMONT, Jacques. MARIE, Michel. **A Análise do filme**. Lisboa. Editora: Edições Texto & Grafia, 2013.

DIANA, Daniela. **Tragédia Grega**. Toda Matéria. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/tragedia-grega/#:~:text=Segundo%20o%20fil%C3%B3sofo%20grego%20Arist%C3%B3teles,e%20Fou%20purga%C3%A7%C3%A3o%20dos%20sentimentos>. Acesso em: 1 set. 2022.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. Os Fundamentos do Texto Cinematográfico. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1982.

MENDES, Taiani. Conheça as 20 animações de maior bilheteria da história do cinema. **AdoroCinema**, 2018. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/slideshows/filmes/slideshow-142350/>. Acesso em: 1 set. 2022.

MCKEE, Robert. Story. **Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiros**. Curitiba: Editora Arte & Letra, 2010.

PROPP, Vladimir I. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Editora: CopyMarket.com, 2001.

RIBEIRO, Débora. Tragédia. Significado de Tragédia. **DICIO** - Dicionário Online de Português, 2019. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/tragedia/>. Acesso em: 1 set. 2022.

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

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**. Estruturas míticas para escritores. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1998.

A JORNADA DO MAL: UM ESTUDO SOBRE O ARCO DRAMÁTICO DO VILÃO

Louise Quenehen Marinho¹¹⁸

Joanise Levy¹¹⁹

Introdução

Numa era em que o acesso à informação e a diferentes pontos de vista é maior do que jamais foi, a dicotomia entre o *bem* e o *mal* perde espaço para uma visão mais ampla e multidimensional das histórias e dos personagens. Também podemos observar um número crescente de produções audiovisuais que dão destaque aos vilões e buscam torná-los palatáveis ao ressaltar aspectos “redimíveis” de seu caráter, indicando em certos casos uma aquiescência posterior à causa do herói. Este artigo propõe uma reflexão sobre o personagem vilão e sua possível jornada.

Ao buscarmos referenciais teóricos que tratam sobre o vilão e as estruturas narrativas nas quais comumente o identificamos, apontamos seu perfil como personagem – conciliando autores como Vogler (2006), que traz a jornada do herói e o arquétipo da Sombra para o campo do roteiro, e McKee (2006), que discute a construção de personagens. Mais do que composição e caracterização de personagem, voltamo-nos para a função narrativa na tentativa de elucidar o papel do vilão – e, por conseguinte, do herói – numa história. Isso nos levou a distinguir o termo “vilão” e a função do antagonista. Por fim, traçamos, por meio da *arquitrama* apontada por McKee (2006) e da *jornada do herói* de Vogler, o que seria o arco do vilão.

118 É graduada em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás (UEG).

119 É roteirista e professora no curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG). É doutora em Estudos Filmicos e da Imagem, Universidade de Coimbra (UC), e doutora em Literatura pela Universidade de Brasília (UnB). Mestre em Educação pela Universidade Federal de Goiás (UFG) e Graduada em Jornalismo pela mesma instituição.

O vilão

Conceder à personagem a capacidade de expressar pensamentos e emoções é fundamental, pois assim ela se torna humanizada e permite a aproximação do público para com a história. Demonstrar traços e comportamentos tipicamente humanos traz subjetividade ao roteiro, criando uma camada para além do que é visível e concreto.

McKee (2006) levanta dois pontos pertinentes a serem previamente considerados pelo roteirista: a “caracterização” e a “verdadeira personagem”. A caracterização trata do que é a personagem, e é composta pelo que podemos ver: aparência, comportamento, modo de falar, *status* social, profissão etc. Já a verdadeira personagem se refere ao *quem*, ao subconsciente, aos traços de personalidade e, principalmente, aos desejos cultivados.

Escolhas feitas sob pressão e desejos constituem a verdadeira personagem, segundo McKee (2006); por meio de sua resposta aos conflitos com que se depara enquanto tenta alcançar seu propósito é que a conheceremos de fato. Entretanto, ao partir em busca de seus objetivos, nem sempre a personagem leva o outro ou a sociedade em consideração. Personagens com esse perfil costumam ser chamados de vilões.

Em A jornada do escritor, Vogler (2006) discute o arquétipo da “Sombra”¹²⁰. Usando as pesquisas de Jung como fundamento para seu texto, Anaz (2020) conceitua os arquétipos como imagens “*primordiais*, universais e atemporais” compartilhadas por uma estrutura da psique humana denominada *inconsciente coletivo*. Essa estrutura, de acordo com Levy (2019, p. 78), é compreendida como “inata, uma vez que não tem origem em experiências ou aquisições pessoais e é coletiva por ser universal e existir em toda parte e em todos os indivíduos.”

O arquétipo da *Sombra*, em particular, retrata o lado obscuro de uma história: fraqueza, sentimentos negativos ou reprimidos, destruição, morte, entre outros. Por vezes, esse lado obscuro se materializa na figura do vilão, criado em função do herói e da personificação de sua outra face, e que existe apenas para se opor a seus objetivos e ser a representação de seus temores e/ou defeitos.

120 Definição baseada no arquétipo identificado pelo psicólogo suíço Carl Jung e trazido para a perspectiva da narrativa cinematográfica por Vogler (2006) a partir do trabalho de Campbell (1997).

Vogler escreve que a *Sombra*

[...] representa a energia do lado obscuro, os aspectos não-expressos, irrealizados ou rejeitados de alguma coisa. Muitas vezes, é onde moram os monstros reprimidos de nosso mundo interior. [...] A face negativa da Sombra, nas histórias, projeta-se em personagens chamados de vilões, antagonistas ou inimigos. Os vilões e inimigos, geralmente, dedicam-se à morte, à destruição ou à derrota do herói (Vogler, 2006, p. 83).

O vilão, portanto, caracteriza-se como a personificação, sobretudo, do mal. Comete atos repugnantes, criminosos e imorais para alcançar seus objetivos, sem se preocupar sobre como suas ações afetarão outras pessoas e, em alguns casos, o mundo. Hall diz que o termo “em essência, refere-se àqueles personagens (tanto ficcionais quanto reais) que a sociedade considera maus ou ruins, refletindo o oposto do que aquela sociedade considera bom” (Hall, 2021, p. 21, tradução nossa).¹²¹

Em consonância com a concepção de que o vilão é o oposto do que a sociedade considera bom, Faria (2012) argumenta que esse personagem funciona como uma espécie de baliza moral

Por muitas vezes orgulhoso representa tudo aquilo de imoral, se coloca acima das leis e códigos éticos dos homens com fins de benefício próprio. Podendo ser aquele que não segue a conduta moral, ou de um caráter mítico-mágico simplesmente mau, o vilão é aquilo que ‘não se deve’ ser (Faria, 2012, p. 160).

No contexto narrativo, o vilão surge para se opor ao herói e ser a representação de sua outra face, a materialização de sua Sombra; um reflexo de seus desejos subvertidos e seus maiores medos (Vogler, 2006). Se o herói se encontra no lado positivo da narrativa, mostrando-se “disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros” (Vogler, 2006, p. 52), o vilão se coloca no extremo oposto ao abdicar da moral, ética e do cumprimento das leis vigentes na sociedade da qual faz parte para conseguir o que deseja.

¹²¹ Texto original: “in essence, refers to those characters (both fictional and real) that society deems evil or bad, reflecting the opposite of what that society considers good” (Hall, 2021, p. 21).

Vogler (2006) chega a dizer que uma boa história depende da força de seu vilão. Quanto maiores e mais árduos os obstáculos que ele proporciona, mais espaço o herói tem para crescer como personagem ao enfrentá-lo. Essa perspectiva é corroborada por McKee (2006, p. 302), quando afirma que o cuidado do roteirista ao construir o lado negativo de sua narrativa não somente ajuda o protagonista a atingir o máximo desenvolvimento, como a conduz “para um *clímax* brilhante e satisfatório”.

Numa história, o herói é encarregado de conquistar a aprovação, a simpatia e a compaixão do espectador ao longo de sua jornada. Segundo Campos (2007), torcemos por ele e desejamos que cumpra seu propósito.

Em contrapartida, o autor define o vilão como um “personagem que narrador e espectador amam condenar, adoram odiar, distante de quem querem estar, com quem não querem se identificar e que, enfim, querem ver desmascarado, punido e infeliz” (Campos, 2007, p. 154). Isso quando não se identificam mente com os aspectos “sombrios” do vilão, conectando-se com ele, como aponta o artigo intitulado, em tradução livre, *O mau pode ser bom? A atração de um “eu” obscuro*, de 2020, assinado pelos pesquisadores Rebecca Krause e Derek Rucker.

Ainda que não se sinta confortável em admitir características negativas em si mesmo, o espectador se sente protegido pelo fato de que a personagem é ficcional e, por conseguinte, separada da realidade. Esse argumento entra em acordo com Vogler (2006, p. 83), pois o autor escreve que o arquétipo da *Sombra* pode conter “todas as coisas de que não gostamos em nós mesmos, todos os segredos obscuros que não queremos admitir, nem para nós mesmos”. Assim, uma certa afinidade pode ser firmada entre o público e a personagem.

Contudo, nem só de ser a personificação do mal deve viver o vilão. Segundo Anaz (2020, p. 264), o arquétipo corresponde a personagens complexos, que apresentam “características psicológicas, morais e comportamentais contraditórias”. Um vilão, para se encaixar no arquétipo da *Sombra*, precisa se tornar multidimensional e humanizado por meio de “alguma qualidade admirável” (Vogler, 2006, p. 85). Do contrário, seria apenas uma personagem plana, sem profundidade, caracterizada como *estereótipo*.

É um equívoco, portanto, entender que personagens unidimensionais, como o herói que apresenta apenas traços positivos ou o vilão com características unicamente negativas, sejam respectivamente representações do arquétipo do herói e da sombra. Na verdade, eles são estereótipos, pois apresentam apenas uma das dimensões de seus arquétipos, enrijecendo a dinâmica que os arquétipos necessariamente impõem aos personagens, fazendo-os oscilar psicológica, comportamental e moralmente entre características positivas e negativas (Anaz, 2020, p. 264).

Entende-se como estereótipo uma ideia enraizada e simples que possuímos sobre algo ou alguém sem nenhum aprofundamento ou busca pela veracidade. Citando Walter Lippman, Levy (2019, p. 74) escreve que utilizamos tais imagens preconcebidas pois as generalizações facilitam o nosso entendimento imediato do mundo – conhecê-lo em detalhes sem recorrer a essas ideias prévias é impossível para o ser humano.

O vilão estereotipado acaba se tornando apenas um obstáculo na trajetória do herói que evidencia suas qualidades positivas, reforçando a dicotomia entre *bem e mal*, *moral e imoral*. Por não ter nenhuma profundidade de caráter ou características contrastantes, não passa do ponto da caracterização e não alcança a verdadeira personagem.

Scar, de *O Rei Leão* (Roger Allers e Rob Minkoff, 1994), é exatamente aquilo que a sua caracterização insinua: um tirano ambicioso e inescrupuloso que se deleita em sua maldade. Não há contradição entre a sua aparência e a sua personalidade; ele é o que parece ser. Essa ideia contrasta com o argumento de McKee (2006, p. 107) de que a caracterização e a verdadeira personagem, estando em consonância, não fazem uma boa história. É possível criar um vilão estereotipado, sem nenhuma qualidade positiva, e mesmo assim torná-lo memorável e fascinante.

Quanto ao vilão *arquetípico*, temos como exemplo Lady Eboshi, de *Princesa Mononoke* (Hayao Miyazaki, 1997), que, apesar de não ter medo de sacrificar o que ou quem quer que seja para conseguir levar seu plano de industrialização adiante, é revelada como uma mulher excepcionalmente determinada e que se importa profundamente com os habitantes da aldeia sob seu comando, a Ilha de Ferro. É notável a contradição estabelecida entre seus atos cruéis e sua motivação nobre – ela não vê nenhum problema em desmatar a natureza, dizimar a fauna local e destruir os espíritos da floresta se isso trouxer prosperidade e conforto ao seu povo.

Há ainda um tipo de vilão que pode ser reconhecido como produto de seu tempo, ilustrando não somente as forças do lado obscuro de uma história, como também os aspectos negativos gerais da sociedade, seja de maneira atemporal, quando foi criado ou em que o enredo se passa. Para exemplificar, citamos Gaston, de *A Bela e a Fera* (Gary Trousdale e Kirk Wise, 1991), personagem que abarca todos os excessos associados ao comportamento masculino, como a agressividade, a arrogância, o narcisismo e a desconsideração pela autonomia de Bela, a protagonista.

Contudo, essa projeção da Sombra de um herói ou da sociedade no vilão, chamada de “demonização” por Vogler, pode ser um tanto controversa.

Pessoas que, às vezes, estão numa crise emocional projetam todos os seus problemas numa certa área em outra pessoa ou grupo, que passam a ser o símbolo de tudo o que odeiam ou temem em si mesmos. Na guerra e na propaganda política, o inimigo se transforma no demônio desumano, na Sombra escura da imagem virtuosa e angelical que tentamos manter para nós mesmos (Vogler, 2006, p. 165).

Por fim, há de se considerar o ponto de vista da personagem sobre si mesma. Segundo Hall (2021, p. 44, tradução nossa), existem tanto os vilões que “estão plenamente cientes de que são maus e que suas atitudes são vilanescas”¹²², quanto aqueles que se veem como heróis e vítimas de sua própria história. Considerando o ponto de vista da Sombra que não se enxerga como tal, Vogler diz que “um vilão é o herói de seu próprio mito, e o herói da plateia é o vilão dele” (2006, p. 85). Vale ressaltar, porém, que aquele que enxerga sua maldade e corrupção e não se importa recebe muito menos simpatia do espectador do que uma vítima das circunstâncias, que se transformou num monstro por razões além de seu controle (Hall, 2021).

O antagonista e o vilão

Não é incomum encontrar os termos *vilão* e *antagonista* sendo usados como sinônimos em textos sobre a construção de personagens. Portanto, para um bom entendimento quanto ao assunto, faremos um estudo de suas definições nos parágrafos seguintes.

¹²² Texto original: “fully aware that they are bad and that their actions are villainous” (Hall, 2021, p. 44).

A função do antagonista se encontra na oposição ao propósito do protagonista. Pode ser não somente uma personagem, mas uma instituição ou grupo de pessoas que se coloca como obstáculo na conquista de seus objetivos. Não é em todo caso, entretanto, que essa figura corresponde ao vilão de uma história.

De acordo com Propp (1984, p. 33), o papel do que chama de *antagonista do herói* é “destruir a paz”, “provocar alguma desgraça” e “causar dano, prejuízo”. O autor, ao reconhecer as funções comumente exercidas pelas personagens em contos populares russos, associa ao antagonista características que podemos atribuir ao vilão, que manifesta oposição ao herói e tem como principal intento sua destruição. Portanto, compreendemos que, por *antagonista do herói*, o autor refere-se à figura do vilão¹²³.

Vogler (2006), ao trazer a proposição do *monomito*¹²⁴ de Campbell (1997) com as devidas adaptações para o campo do roteiro, propõe uma diferenciação entre os termos. Diz que o vilão existe para derrotar o herói, mas que os “antagonistas podem não ser tão hostis”, ou aliados com o mesmo objetivo, mas se valendo de táticas distintas (2006, p. 86). O autor conecta, em contrapartida, tanto o vilão quanto o antagonista ao arquétipo da *Sombra*.

McKee (2006) propõe que

‘Forças do antagonismo’ não se referem necessariamente a um antagonista ou vilão específico. Em gêneros apropriados, arquivilões, como o Exterminador do Futuro, são ótimos, mas por ‘forças do antagonismo’ queremos dizer a soma total das forças que se opõem ao desejo e à necessidade da personagem (McKee, 2006, p. 301).

McKee descreve o antagonismo em “graus de negatividade” (2006, p. 303). Em primeiro lugar está a *contradição*, que é o oposto do valor positivo fundamental da história. O autor exemplifica esse preceito ao colocar “justiça” como o valor *positivo*, conseqüentemente colocando “injustiça” como o valor *contraditório*. Em seguida, ele apresenta o valor *contrário*, apontado como “uma situação que é de certa forma negativa, mas não o exato oposto” (2006, p. 303). Como o valor contrário da “justiça”, traz de exemplo a “deslealdade”.

123 De fato, na tradução para o inglês feita pela University of Texas Press (2010), esse personagem é chamado de villain, ‘vilão’ em português.

124 Esse conceito será abordado nas próximas páginas.

O último grau de negatividade é a negação da negação, uma força “duplamente negativa”, o “limite dos poderes obscuros da natureza humana”. Quando a história alcança esse grau, as circunstâncias mudam “não apenas quantitativamente para pior, mas *qualitativamente*” (McKee, 2006, p. 304). O duplo negativo da “justiça”, exemplifica McKee, seria a “tirania”. O vilão, em certos casos, atravessa todas as esferas do antagonismo até chegar na *negação da negação*, quando se isenta de valores positivos para obter o que deseja e dificulta particularmente a vida de seu adversário.

Ao vilão cabe o papel de antagonizar o herói, no sentido de se opor, confrontar. Contudo, ele não precisa ser necessariamente o antagonista da *história*. Segundo o que foi exposto anteriormente, as forças do antagonismo existem para impedir que o protagonista cumpra seus objetivos e para que a narrativa atinja pleno desenvolvimento assim que elas forem superadas. Por *protagonista*, referimo-nos à personagem principal, responsável por criar as situações que movem a história para frente e a quem acompanhamos do início ao fim. Se um vilão é pensado como o protagonista, por exemplo, o herói que se colocará em seu caminho e tentará impedi-lo se torna, automaticamente, o antagonista.

Campos (2007, p. 150) escreve que “O que define antagonista não é seu perfil, mas a sua função de antagonizar”. O autor defende a distinção entre os termos ao dizer que equivaler protagonista a herói e antagonista a vilão não é uma prática que se sustenta, argumentando que o “antagonista é personagem que antagoniza, não apenas o protagonista, mas qualquer personagem” (p. 151). O antagonismo, portanto, é uma função desempenhada na narrativa por algo ou alguém, enquanto o vilão é um tipo de personagem, que pode ou não cumprir essa função.

Um exemplo dessa dinâmica pode ser visto em *Megamente* (Tom McGrath, 2010), em que o protagonista homônimo é, num primeiro momento, um supervilão (um tipo de vilão que possui poderes sobre-humanos), que deseja derrotar o super-herói Metro Man, aqui seu oponente, e conquistar Metro City, cidade onde a trama ocorre.

Encontramos outra dinâmica por meio de Cruella de Vil, personagem na animação *101 dálmatas* (Geronimi, Luske e Reitherman, 1961), cujo principal desejo é fazer um casaco de pele de cachorro. Para isso, tenta roubar filhotes de dálmata a qualquer custo ao longo do filme. A mesma personagem surge posteriormente como protagonista em

Cruella (Craig Gillespie, 2021), em que seu passado é explorado. Quem faz oposição ao seu propósito, nesse caso, é a Baronesa von Hellman. Esse filme estabelece uma rivalidade entre duas vilãs — uma protagonista e a outra, antagonista.

O anti-herói

Um termo que costuma gerar dúvida é o *anti-herói*, por não ter uma definição tão clara para a maioria das pessoas e cujo papel pode ser confundido com o do vilão. De acordo com Vogler, “um anti-herói não é o oposto de um Herói, mas um tipo especial de Herói, alguém que pode ser um marginal ou um vilão, do ponto de vista da sociedade” (2006, p. 58), e atrai a simpatia do espectador por ser falho, imperfeito, rejeitado pelos outros — como todos nos sentimos vez ou outra.

Há dois tipos de anti-herói: o que se comporta “de modo muito semelhante aos Heróis convencionais, mas a quem é dado um toque muito forte de cinismo, ou uma ferida qualquer”, e os “Heróis trágicos, figuras centrais de uma história, que podem não ser admiráveis nem despertar amor, e cujas ações podemos até deplorar” (Vogler, 2006, p. 58). O primeiro tipo rejeita ou é rejeitado pela sociedade, um fora-da-lei do ponto de vista das outras personagens, mas com

quem o espectador simpatiza e se relaciona. O segundo tipo possui defeitos, não consegue “ultrapassar seus demônios íntimos”, e é derrotado e destruído por eles (Vogler, 2006, p. 58).

O anti-herói é, portanto, um tipo de herói cínico, rejeitado e imperfeito, com quem somente o público deve simpatizar por ser o único a ter acesso aos seus demônios interiores, à causa de sua ferida, enquanto a sociedade o vê com maus olhos. Diferencia-se do vilão porque suas ações são justificadas na narrativa — compreendemos o motivo pelo qual age de maneira detestável. Já o vilão é uma oposição à figura do herói, não considera a moral e a ética ao cometer crimes e maldades para conseguir o que deseja e segue outra jornada, que será discutida a seguir.

A jornada do vilão

O vilão e o herói são tipos de personagens característicos do que McKee chama de *arquitrama*, ou design clássico, composto de princípios narrativos antigos e transculturais vindos de “milênios de narração oral nas sombras do tempo” (2006, p. 55).

Design clássico quer dizer uma estória construída ao redor de um protagonista ativo, que luta contra forças do antagonismo fundamentalmente externas para conseguir seu desejo, em tempo contínuo, dentro de uma realidade ficcional consistente e causalmente conectada, levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis (McKee, 2006, p. 55).

Na arquitrama, a personagem principal deve enfrentar conflitos externos — como “relacionamentos pessoais, instituições sociais e as forças do mundo físico” (McKee, 2006, p. 59) — durante a busca por seu objetivo. Faz parte do arco do protagonista mudar sua “natureza interna, para melhor ou para pior, ao longo da narrativa” (McKee, 2006, p. 108). O autor defende que o roteirista deve prover à personagem grandes dilemas que a levem a fazer escolhas cada vez mais difíceis para que se desenvolva plenamente.

Portanto, concluímos que a composição do arco dramático depende da definição de um objetivo inicial, e de todos os empecilhos que surgem ao longo da história, forçando a personagem a tomar decisões que revelarão a sua

verdadeira natureza ou mudarão de algum modo o seu caráter, seja positiva ou negativamente. Inferimos que esses elementos estruturais do arco dramático são válidos para identificar a trajetória narrativa do vilão. Para tanto, recorreremos a uma análise comparativa das proposições de Campbell, Vogler e Propp acerca dessa personagem, no intuito de cotejar a jornada do herói com o que observamos ser a jornada do vilão.

O acadêmico Vladimir Propp (1895-1970) se propôs a identificar uma estrutura comum em contos populares russos, organizando as funções das personagens na ordem em que são desempenhadas. O vilão — ou *antagonista do herói* de acordo com a tradução para o português (Propp, 1984) — também exerce seu papel seguindo essas funções.

Sob a perspectiva do roteiro cinematográfico, Vogler reproduz os estágios da jornada do herói ou monomito, um modelo narrativo observado pelo professor estadunidense Joseph Campbell a partir do estudo de diversas mitologias e culturas e descrito em *O herói de mil faces* (1997), mencionando os momentos em que geralmente o vilão surge para cumprir sua função como antagonista.

Vogler (2006) aponta que a personagem pode ser apresentada logo no prólogo do filme, cena introdutória que muitas vezes precede o aparecimento do protagonista e ajuda a dar o tom e/ou informar o contexto da narrativa. Isso indica que o “equilíbrio de uma sociedade” foi rompido e que “o impulso que empurra a história para a frente não pode cessar enquanto o mal não for consertado e o equilíbrio, restaurado” (Vogler, 2006, p. 95).

Em seguida, o autor descreve os estágios percorridos pelo herói no primeiro ato do enredo. Por primeiro ato, entende-se os primeiros trinta minutos de um longa-metragem em que “a história, os personagens, a premissa dramática¹²⁵, a situação (circunstâncias em torno da ação)” e os relacionamentos entre o protagonista e os outros personagens são estabelecidos e apresentados ao público, segundo Field (2001, p. 13-14)¹²⁶.

A princípio, o herói está em seu “Mundo Comum”, contexto e ambiente com o qual está acostumado, quando recebe um *chamado à aventura*, um evento que dá início à história depois que o protagonista já foi introduzido (Vogler, 2006). Esse evento, que assume diversas formas, mas mantém a função de catalisador, pode ser incitado pelo próprio vilão, que assume o arquétipo de “Arauto” ao trazer um “desafio ao herói” e anunciar “a vinda de uma mudança significativa” na trama (Vogler, 2006, p. 75). O *Arauto* é o mensageiro que traz o chamado ao herói, tirando-o de sua zona de conforto e desencadeando os acontecimentos seguintes.

Vogler (2006) cita em seu texto o que Propp chama de fase de reconhecimento, que acontece logo no início da história. O vilão aparece quando o herói transgredir uma proibição ou faz algo que não devia; busca uma informação que o ajudará a alcançar seu objetivo e é bem-sucedido em obtê-la; e, depois, se transforma numa figura bela,

inofensiva ou amigável, até mesmo em alguém familiar, para enganar sua vítima e prejudicá-la ou se apoderar de algo que é seu (Propp, 1984). O herói se deixa persuadir, observa Propp (1984, p. 35), desobedecendo as proibições e aceitando e executando propostas enganosas. Tanto Propp quanto Vogler comentam que as ações do vilão podem impulsionar o herói a responder o *chamado à aventura*, seja causando destruição, seja assumindo o papel de Arauto.

Nessa fase, portanto, o herói fica sabendo da existência do inimigo, que pode se tornar o principal motivo para que decida agir. Ele chega ao *primeiro limiar*, marco da passagem tanto do personagem quanto da narrativa para o “Mundo Especial”, onde “as trevas, o desconhecido e o perigo” os aguardam, de acordo com Campbell (1997, p. 45), ou lugar formado “por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas” (1997, p. 57). Esse limiar se encontra na transição do primeiro para o segundo ato, onde o herói que parte para a ação não pode mais voltar atrás (Vogler, 2006, p. 40).

O segundo ato possui cerca de sessenta minutos de *confrontação*, em que o protagonista passa por uma série de obstáculos ininterruptos que o impedem de conquistar seus objetivos. Na transição de um ato para o outro, ocorre o primeiro ponto de virada, “qualquer incidente, episódio ou evento que ‘engancha’ na ação e a reverte noutra direção” (Field, 2001, p. 15).

O herói, então, se encontra no “Mundo Especial”, que contrasta com o seu *Mundo Comum*, cotidiano, se apresentando como um lugar e experiência novos e, talvez, assustadores. Esse mundo geralmente é dominado por um vilão ou uma personagem que assume o arquétipo da *Sombra*, e que se protege e impede por meio da imposição de obstáculos a aproximação de forças externas que ameacem sua autoridade. O herói passa por uma série de testes que o preparam para provas futuras, podendo ou não estar diretamente ligados ao vilão (Vogler, 2006).

Ao se aproximar do âmago desse mundo, ele encontra uma “zona misteriosa”, a maravilha ou o terror supremo, o centro do Mundo Especial que serve como morada do vilão e seus subordinados. Essa fase é chamada de *aproximação da caverna oculta*, e dentro dela o herói encontra a provação, principal acontecimento e ponto de elevada tensão do segundo ato. É a crise da narrativa, diferente do *clímax*, que ocorre no terceiro ato, de acordo com Vogler (2006).

125 “A premissa dramática é o assunto de que o filme trata, ela fornece o impulso dramático que move a história para a sua conclusão” (Field, 2001, p. 14).

126 É importante ressaltar que a divisão em atos feita por Field é aplicada a filmes de longa-metragem. No próximo capítulo, retomaremos essa divisão na análise da série animada, com as devidas adequações.

O papel do antagonista, desempenhado pelo vilão, se solidifica nesta fase: fazer o protagonista crescer como personagem. O herói precisa morrer (simbólica ou literalmente) para poder renascer, e o confronto direto com o inimigo ou aqueles sob seu comando deve proporcionar esse evento. A polarização entre forças opostas culmina no crescimento do herói, ainda que ele corra sério risco de vida, e na morte do vilão – se ele não escapar para voltar no terceiro ato. De qualquer forma, sua derrota deve representar um verdadeiro desafio com consequências reais para que não se torne apenas uma conveniência de roteiro (Vogler, 2006).

No *caminho de volta*, o herói não decidiu se estabelecer no Mundo Especial e retorna para casa ou se dirige para um novo lugar, o que marca a passagem para o terceiro ato, e a história deverá ter uma resolução – que não significa fim, mas solução de todas as questões levantadas anteriormente (Field, 2001). Em certos casos, quando o vilão não é totalmente derrotado no segundo ato, retorna como uma “renovada ameaça” no terceiro e busca retaliação, mais forte do que nunca (Vogler, 2006).

Propp (1984, p. 58) reconhece em seus estudos dos contos russos outro padrão, em que um primeiro vilão é derrotado em combate direto e outro surge, com outros objetivos. O primeiro só retorna se não houver combate ou perseguição contra o herói.

Chegamos ao *clímax*, que Vogler define como “mais um momento de morte ou renascimento” e o “último encontro com a morte e o mais perigoso” para o herói (2006, p. 195). Esse é o principal conflito do terceiro ato. Enfrentar o vilão numa batalha final e derrotá-lo de uma vez por todas se torna o ponto alto da história. O perigo por ele proporcionado no terceiro ato deve ser de maior escala, ameaçando não apenas o herói, mas o mundo (Vogler, 2006).

Aqui o vilão representa o estágio da *negação da negação* da narrativa. Ele libera todo o seu poder negativo e se torna uma ameaça real, maior e mais ameaçadora do que antes, capaz de fazer o herói passar pela morte (simbólica, um momento de “purificação”, apenas em alguns casos literais) e pela ressurreição, em que ele surge como um novo ser, diferente do que havia sido antes (Vogler, 2006). Esse processo marca uma transformação profunda na personagem, mostrando que todos os eventos anteriores contribuíram para que se desenvolvesse interna e externamente, se separando do que era no início da jornada.

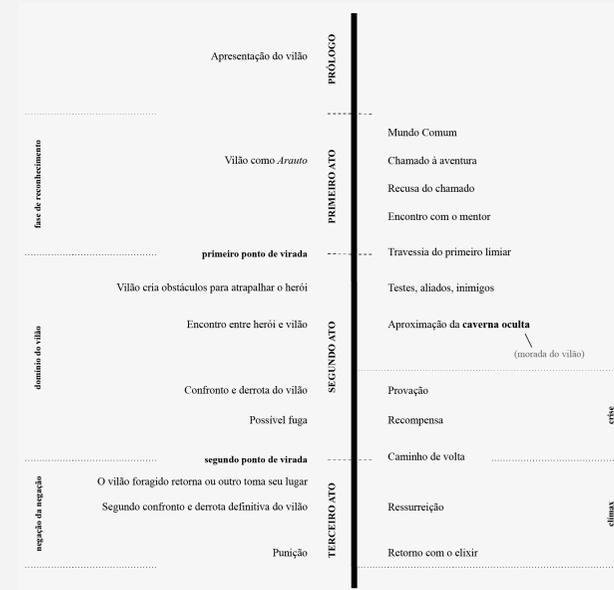
Entretanto, não é só a personagem que sofre essa mudança: a narrativa também precisa se transformar substancialmente, como aponta McKee (2006). O *clímax* representa “uma revolução nos valores, indo do positivo ao negativo ou do negativo ao positivo com ou sem ironia” (McKee, 2006, p. 293). Toda a história deve ser construída de modo a colaborar com esse momento.

Quanto ao destino do vilão depois do confronto direto com o herói, ele é quase sempre derrotado – morto, castigado, preso etc. Na resolução do terceiro ato,

Os vilões têm que receber seu destino final, pagar por suas maldades, e não se dar bem. O público detesta isso. A punição deve ser adequada ao crime e deve ter a qualidade de justiça poética. Em outras palavras, a maneira pela qual o vilão morre ou é castigado tem que ser proporcional a seus pecados (Vogler, 2006, p. 216).

A seguir apresentamos um quadro (Figura 1) que dispõe comparativamente a jornada do herói, a divisão da narrativa em atos e as fases correspondentes à jornada do vilão.

Figura 1 - A jornada do vilão em comparação com a jornada do herói



Fonte: Quadro elaborado por Louise Quenehen.

Percorrendo os passos da jornada do herói, portanto, considerando uma narrativa clássica com um protagonista ativo personificado pelo arquétipo do herói, identificamos os eventos que contribuem para a construção do arco do vilão. É uma trajetória narrativa marcada por sua atuação como *Arauto* para levar o herói a aceitar o *chamado à aventura*; pela criação de obstáculos que o atrapalham a cumprir seu propósito; o embate entre ambos, a derrota do vilão e o seu retorno para o segundo confronto, que termina em sua derrota e punição definitivas.

Nota-se uma trajetória codependente da jornada do herói, uma vez que os vilões nas narrativas clássicas assumem a função de antagonistas. Enredos binários (bem versus mal) e premissas moralizantes costumam condicionar os vilões a se portarem como “sombras” dos heróis. Contudo, é de se imaginar que desenhos narrativos que admitam personagens mais complexos tornem as funções dramáticas ambivalentes, o que pode significar, no limite, a ausência de um vilão no enredo.

Referências

ANAZ, S. A. L. Teoria dos arquétipos e construção de personagens em filmes e séries. Significação: **Revista de Cultura Audiovisual**, [S. l.], v. 47, n. 54, p. 251-270, 2020. DOI: 10.11606/issn.2316-7114.sig.2020.159964. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/159964>. Acesso em: 29 mar. 2022.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix; Pensamento, 1997.

CAMPOS, Flavio de. **Roteiro de cinema e televisão**: A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma história. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. Ed. 2007.

FARIA, Mônica Lima de. **Imagem e imaginário dos vilões contemporâneos**: o vilão como representação do mal nos quadrinhos, cinema e games. 2012. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. 14. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

HALL, Richard A. **The American villain**: encyclopedia of bad guys in comics, film, and television. Santa Barbara, California: Greenwood, 2021.

KRAUSE, Rebecca; RUCKER, Derek. From Voldemort to Vader, Science Says We Prefer Fictional Villains Who Remind Us of Ourselves. **APS – Association for Psychological Science**, 2020. Disponível em: <https://www.psychologicalscience.org/news/releases/fictional-villains-allure.html>. Acesso em: 27 maio 2022.

LEVY, Joanise. **Fabular e interpretar imagens**: o clichê no processo da escrita fílmica. 2019. Tese (Doutorado em Literatura e Estudos Artísticos) – Universidade de Brasília, Universidade de Coimbra, Brasília, 2019.

MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

PROPP, Vladimir I. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984.

PROPP, Vladimir. **Morphology of the folktale**. Austin, Texas: University of Texas Press, 2010.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

Referências Audiovisuais

101 Dálmatas. Direção: Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wolfgang Reitherman. Produção: Walt Disney. Roteiro: Bill Peet. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1961. cor. 79 min.

A BELA e a Fera. Direção: Gary Trousdale, Kirk Wise. Produção: Don Hahn. Roteiro: Linda Woolverton. Estados Unidos: Walt Disney Feature Animation, 1991. cor. 84 min.

CRUELLA. Direção: Craig Gillespie. Produção: Kristin Burr, Andrew Gunn, Marc Platt. Intérpretes: Emma Stone, Emma Thompson, Joel Fry, et al. Roteiro: Dana Fox, Tony McNamara. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2021. cor. 134 min.

MEGAMENTE. Direção: Tom McGrath. Produção: Lara Brey, Denise Nolan Cascino. Roteiro: Alan Schoolcraft, Brent Simons. Estados Unidos: DreamWorks Animation, 2010. cor. 96 min.

O REI Leão. Direção: Roger Allers, Rob Minkoff. Produção: Don Hahn. Roteiro: Irene Mecchi, Jonathan Roberts, Linda Woolverton. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1994. cor. 88 min.

PRINCESA Mononoke. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Roteiro: Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1997. cor. 133 min.

PARTE V

ESCRITA, ADAPTAÇÕES E REPRESENTAÇÕES

CARDÁPIO ACADÊMICO: DESCOMPLICANDO A ESCRITA ACADÊMICA¹²⁷

Jaqueline Fonseca Veiga¹²⁸

Thais Rodrigues Oliveira¹²⁹

Qual é a receita?

Afinal, existe uma receita para a produção de textos científicos? Bom, sempre nos dão um passo a passo para a elaboração do projeto que precede a monografia e a dissertação. O primeiro “chefe” costuma ser o professor de metodologia científica. Depois da disciplina de metodologia científica, é o momento das orientações de TCC e o “chefe” passa a ser o seu orientador ou sua orientadora. Alguns têm técnicas específicas para preparar o texto, mas uma coisa que costuma ser comum na “gastronomia acadêmica” de monografias e dissertações é: capítulo teórico, capítulo metodológico e capítulo de análise.

Ao lidarmos com produção acadêmica, um dos principais problemas que temos é a forma. A rigidez do texto científico muitas vezes pode inibir a criatividade. Os manuais de textos técnicos científicos muitas vezes apresentam linguagem complexa e pouco acessível. Em virtude disso, nos deparamos com os seguintes problemas: o gênero manual é o ideal para abordar o processo de escrita acadêmica? É possível descomplicar a escrita acadêmica por meio de uma abordagem transmidiática? A escrita acadêmica tem receita? É possível deixá-la mais atrativa sem que ela perca a eficiência?

A hipótese é que os manuais são, de fato, eficientes, mas podem existir abordagens mais atrativas. É possível adaptar e simplificar a linguagem, é possível apresentar tudo

¹²⁷ Esse artigo é um recorte do TCC realizado por Jaqueline Fonseca Veiga, orientado por Thais Oliveira, que foi produto final entregue na conclusão do Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás.

¹²⁸ Mestre em Língua, Literatura e Interculturalidade pelo POSLLI/UEG (2020). Graduada em Letras Português/Inglês e suas respectivas Literaturas pela UEG (2018). Graduada em Cinema e Audiovisual pela UEG (2022).

¹²⁹ Orientadora do trabalho. Docente efetiva do curso de Cinema e Audiovisual da UEG. Pós-doutora em comunicação pela UFPE. Doutora em Performances culturais pela UFG. Mestre em Arte e cultura visual pela UFG. E-mail: thais.oliveira@ueg.br

isso por meio de mídias diversas, é possível realizar uma transposição midiática dos manuais impressos convencionais para o *YouTube*, por meio de uma animação. A escrita acadêmica não tem receita exata, mas existe um *mise en place* que nos dá a base e nos deixa mais autônomos no processo de escrita, nos faz buscar um estilo e empodera a nossa escrita.

Existem algumas obras e tentativas de apresentar as dicas e normas da escrita acadêmica, dentre elas vale destacar a própria ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas), que é base para todos. Há também o livro “Apresentação de trabalhos acadêmicos: normas e técnicas” (Silva; Silveira, 2009), que foi o meu primeiro contato com os aspectos estruturais dos trabalhos acadêmicos e, em pesquisas recentes, conheci a plataforma “Monografis”, uma ferramenta que promete dar mais agilidade à escrita de artigos, TCCs, monografias etc. É uma espécie de orientador virtual. O Cardápio Acadêmico também objetiva auxiliar na escrita de trabalhos científicos, mas apresenta uma abordagem diferente, transmidiática, estruturada por meio de animações e com pitadas de humor.

Objetivamos, portanto, descomplicar a escrita acadêmica por meio de uma produção transmidiática, contribuindo para o aumento da produção científica, tornando o como fazer mais acessível. Para isso produziremos uma web série de 5 animações, com duração média de 6 a 8 minutos, que irão apresentar, de forma didática e bem humorada, dicas estruturais da escrita científica.

Nesse sentido, temos como corpus de pesquisa o próprio programa Cardápio Acadêmico e o modo engessado como normalmente a escrita acadêmica se configura, por meio do gênero textual/discursivo manual. E temos como objeto de pesquisa os modos de resistência ao gênero manual, tendo em vista que o Cardápio Acadêmico se propõe a flexibilizar e tornar mais acessível o que geralmente é encontrado nos manuais de escrita científica, por meio de um estilo criativo, que incentiva mais identidade na escrita. Além disso, nesse processo criativo, o Cardápio Acadêmico recebe esse nome pois faremos um paralelo que une termos da gastronomia e do meio acadêmico. Não se trata de uma receita, mas é um tipo de passo a passo, com comparações simples do meio culinário que podem auxiliar o espectador e os novos pesquisadores que possam vir a utilizar esse material.

Os pressupostos teóricos que norteiam este trabalho são baseados nos estudos de Bakhtin (2003) para refletirmos acerca da função autor. Mobilizamos os estudos de Marcuschi (2002), Bakhtin (2003), Fossey (2008) e Aronchi de Souza (2004, 2013) acerca dos gêneros textuais, discursivos e gêneros da televisão interativa. Para abordar as camadas do processo criativo, nos pautaremos nos estudos de Camargo-Borges (2020), Ribeiro (2015) e Moreno (2016). Também nos apoiaremos nos pressupostos teóricos de Henry Jenkins (2009) para discutir aspectos da transposição midiática e da cultura da convergência.

O Cardápio Acadêmico é um projeto que visa contribuir para que o processo de produção científica seja mais acessível, mais simples e um pouco divertido, sempre que possível.

Cardápio Acadêmico – de onde vem a ideia?

Fazendo referência à “caixa surpresa” do *reality show* “*MasterChefBrasil*”¹³⁰, transmitido pela Rede Bandeirantes, o Cardápio Acadêmico é uma caixa surpresa no que se refere ao gênero textual/discursivo. O Cardápio Acadêmico irrompe como um complemento ao gênero manual. Porém, ele é produzido em vídeo, por meio de uma *websérie* de animações, mobiliza termos da gastronomia em seu roteiro, possui características de gêneros como receitas, tutoriais, paródias. Então todos esses gêneros influenciam na construção do estilo do programa. Mas o que é o gênero?

Vamos considerar aqui duas perspectivas principais: gênero textual e gênero discursivo. Marcuschi (2002, p. 22-23, grifos do autor) usa o termo gênero textual para se referir a “*textos materializados* que encontramos em nossa vida diária e que apresentam *características sociocomunicativas* definidas por conteúdos, propriedades funcionais, estilo e composição característica”. Ou seja, o gênero textual possui características predominantes, mas a maioria deles possui uma estrutura maleável. Isso faz com que sua forma não seja um inibidor da ação criativa, já que um gênero pode passear pela “forma” de outro, mantendo seu próprio estilo.

¹³⁰ MasterChef Brasil é um reality culinário transmitido pela Band. É a versão brasileira da franquia original britânica que também leva o nome de MasterChef. Atualmente o programa é apresentado pela jornalista Ana Paula Padrão e tem como jurados os chefes Henrique Fogaça, Erick Jacquin e Helena Rizzo, que fez sua estreia em 2021, substituindo a chefe Paola Carossella.

Ao dizer que os gêneros se caracterizam principalmente pelo aspecto da comunicação, não estamos desprezando ou ignorando a forma, a estrutura. Existem casos em que a forma, o suporte ou o ambiente de publicação é que irão marcar e valorar o gênero. Marcuschi traz um exemplo sobre isso:

Suponhamos o caso de um determinado texto que aparece numa revista científica e constitui um gênero denominado “artigo científico”; imaginemos agora o mesmo texto publicado num jornal diário e então ele seria um “artigo de divulgação científica”. É claro que há distinções bastante claras quanto aos dois gêneros, mas para a comunidade científica, sob o ponto de vista de suas classificações, um trabalho publicado numa revista científica ou num jornal diário não tem a mesma classificação hierárquica de valores da produção científica, embora seja o mesmo texto. Assim, num primeiro momento podemos dizer que as expressões “mesmo texto” e “mesmo gênero” não são automaticamente equivalentes, desde que não estejam no mesmo suporte. Estes aspectos sugerem cautela quanto a considerar o predomínio de formas ou funções para a determinação e identificação de um gênero (Marcuschi, 2002, p. 21, grifos do autor).

É importante mencionar esse aspecto de valoração do gênero em relação ao suporte que ele ocupa principalmente em função do produto final deste trabalho. O manual de escrita científica e a ABNT são documentos formais que auxiliam na produção acadêmica e essa estrutura formal credibiliza o seu uso. Por outro lado, o Cardápio Acadêmico se configura como uma *websérie* de animações que tem o *YouTube* como suporte.

O *YouTube* não se caracteriza como plataforma formal de ensino, porém é extremamente abrangente e pode abrigar esse tipo de conteúdo. O mesmo ocorre com o Cardápio Acadêmico: são animações carregadas de referências de desenhos e programas televisivos, com linguagem coloquial, trocadilhos e humor, mas que aborda a escrita científica e funciona como uma espécie de tutorial e que ficará disponível na internet. Pensando na função que o Cardápio Acadêmico desempenha, ele teria a mesma credibilidade que um documento como a ABNT, por exemplo? Provavelmente não, e é justo, pois ele não é tão completo e abrangente. Porém seu conteúdo também deve ter reconhecimento valorativo, afinal ele desempenha funções semelhantes aos manuais, de forma acessível e criativa, algo que apenas pelo viés do gênero manual formal não seria possível produzir.

E o que exatamente é o manual? Geovana Nóbrega reuniu a definição de diversos dicionários e compreende manual como

um pequeno livro que contém noções essenciais acerca de uma ciência ou de uma técnica, que traz de maneira resumida o indispensável de uma matéria, ao mesmo tempo em que pode tratar sobre um assunto especial. De forma ampla, poderia ser caracterizado como um guia que orienta sobre um determinado assunto ou ação (Nóbrega, 2008, p. 42).

Se considerarmos apenas as características sociocomunicativas, o Cardápio Acadêmico poderia ser considerado também como um manual. Entretanto devemos considerar também o estilo, a estrutura, o suporte e o discurso. Para isso, além da visão de Marcuschi acerca do gênero textual, utilizaremos também a perspectiva bakhtiniana em relação ao gênero discursivo. Bakhtin diz que

Todas as esferas da atividade humana, por mais variadas que sejam, estão sempre relacionadas com a utilização da língua. Não é de surpreender que o caráter e os modos dessa utilização sejam tão variados como as próprias esferas da atividade humana, o que não contradiz a unidade nacional de uma língua. A utilização da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos), concretos e únicos, que emanam dos integrantes duma ou doutra esfera da atividade humana. O enunciado reflete as condições específicas e as finalidades de cada uma dessas esferas, não só por seu conteúdo (temático) e por seu estilo verbal, ou seja, pela seleção operada nos recursos da língua – recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais –, mas também, e sobretudo, por sua construção composicional. Estes três elementos (conteúdo temático, estilo e construção composicional) fundem-se indissolivelmente no todo do enunciado, e todos eles são marcados pela especificidade de uma esfera de comunicação. Qualquer enunciado considerado isoladamente é, claro, individual, mas cada esfera de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, sendo isso que denominamos gêneros do discurso (Bakhtin, 2003, p. 280).

Bakhtin destaca três elementos fundamentais – conteúdo temático, estilo e construção composicional, que unidos constituem os gêneros do discurso. As esferas de atividade humana estão relacionadas ao uso da língua. Nos manuais, temos uma linguagem técnica, formal; no Cardápio Acadêmico temos uma linguagem acessível e coloquial. O conteúdo temático de ambos é o texto científico, porém o estilo e a construção composicional se diferem.

Ainda pensando no gênero discursivo, temos a perspectiva de Fossey (2008), que considera 3 cenas enunciativas: cena englobante, cena genérica e cenografia. Quando pensamos no Cardápio Acadêmico, temos como cena englobante o discurso científico. Entretanto a cena genérica mostra uma animação, com traços de tutorial, de receita, de textos científicos, temos relações intergenéricas, um gênero perpassa o outro. E, no que se refere à cenografia, temos a aparência do programa, que mescla elementos do meio científico e do meio gastronômico, como pode ser visto na imagem abaixo:

Figura 1 - Cenário do Cardápio Acadêmico



Fonte: Acervo da autora, 2021.

Perceber que um mesmo conteúdo pode se manifestar em diferentes estruturas genéricas nos faz propor uma transposição midiática em meio à cultura da convergência, que busca uma união das mídias, ressaltando o que cada uma tem de melhor.

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões (Jenkins, 2009, p. 108).

Ao propormos a existência do Cardápio Acadêmico, não propomos a inexistência de manuais de texto técnico científico, propomos que cada um contribua da melhor maneira possível. Assim como o conhecimento é inesgotável, as formas de aprender são bastante diversas. É possível promover a entrega de conhecimento formal de maneira

atrativa, criando uma narrativa transmidiática com o Cardápio Acadêmico. Mas os manuais são igualmente úteis, são inclusive a base científica para esse novo formato, porém em um suporte diferente.

Com a criação da Roda dos Gêneros (Aronchi de Souza, 2013) foram definidas 4 grandes categorias: informação, educação, propaganda e entretenimento. Cerca de 50 gêneros foram classificados e distribuídos dentro dessas categorias e 34 formatos foram preestabelecidos. A concepção de categoria, gênero e formato estabelecida por Aronchi de Souza se difere em alguns aspectos da concepção de Marcuschi e Bakhtin.

Se considerarmos a Roda dos Gêneros, o Cardápio Acadêmico pode se inserir na categoria educação com funcionalidade informacional e alguns traços do entretenimento. Ele também tem traços estilísticos do gênero científico, instrutivo, desenho animado e culinário. E o formato se mistura com os gêneros, de acordo com a classificação de Aronchi de Souza. Nesse sentido, o Cardápio Acadêmico é predominantemente instrucional, com traços de animação, episódico, humorístico e musical, em função do último episódio.

Lasanha de conceitos – as camadas do processo criativo

A imaginação é o que nos faz buscar novas soluções para resolução de um problema. O problema, até então, era como realizar o Cardápio Acadêmico. Animações são um produto audiovisual muito interessante e igualmente complexo.

Para além do processo criativo e imaginativo de toda a realização audiovisual do Cardápio Acadêmico, lidamos com essa releitura do manual de produção de texto técnico científico. Também propomos uma escrita criativa, com estilo autoral, que normalmente não pertence à produção científica. Novamente reitero que a pesquisa científica é carregada de subjetividade. Compartilhando os questionamentos de Camargo-Borges (2020, p. 2):

Como posso ser neutra se eu tenho algumas ideias e desejos para minha investigação? Como eu posso ser objetiva se todas as questões que eu formulo para minha pesquisa tem algumas suposições que vem da minha visão de mundo, experiência e da teoria que eu adoto? Como minhas conclusões podem ser replicadas se cada grupo tem sua própria história e cultura?

A visão dominante da ciência é um inibidor do processo criativo. Nesse sentido, o que estamos propondo aqui e que tem como resultado o Cardápio Acadêmico é algo que podemos nomear como “visão alternativa da ciência”, que propõe uma espécie de ruptura com a previsibilidade do fazer científico e exercita um novo modo de criar e investigar. De Miguel fala justamente sobre a necessidade de “familiarizar-nos com os novos caminhos na busca de conhecimento” (1988, p. 76).

O *YouTube* é um desses caminhos, visto que “o público jovem está delineando uma nova fase do consumo de conteúdo: *anywhere, anytime, anyscreen* (assistir o conteúdo em qualquer lugar, qualquer horário e em qualquer tela – TV, celular, computador ou tablet)” (Aronchi de Souza, 2013, p. 2). E para que um conteúdo seja consumido não basta que ele esteja na plataforma, ele precisa ser atrativo, criativo e útil no seu propósito, seja ele entreter, ensinar, vender etc.

O objeto de pesquisa deste trabalho são os modos de resistência ao gênero manual. Segundo Olzeni Ribeiro,

Do ponto de vista de Ades (1994, p. 31), “pensar contra” teorias, em um primeiro momento, torna-se um “excelente exercício criativo” que pode conduzir a uma entre duas das seguintes consequências: concordar, mesmo contrariado, por força da consistência dos dados; ou descobrir lacunas e questões que precisam ser refutadas e contribuir para o progresso dos campos envolvidos (Ribeiro, 2015, p. 189).

Nosso exercício de “pensar contra” busca contribuir para o progresso dos campos envolvidos. A hipótese que temos é que os manuais de produção científica são recursos eficientes, porém usam uma abordagem pouco atrativa que pode inibir, travar ou dificultar o fazer científico. Entendemos que

o projeto criativo, [...] é o lugar onde se mesclam a necessidade intrínseca da obra que precisa ser continuada, melhorada, finalizada e as restrições sociais que orientam o trabalho de fora. O projeto criativo é inevitavelmente definido por referência aos projetos de outros criadores e a necessidade de criadores do “existir” neste sistema de relações simbólicas que integra o campo, isto é, para ser conhecido e reconhecido em termos de marcas de distinção (Moreno, 2016, p. 451, tradução nossa).

A partir de todas essas camadas do processo e do projeto criativo, surge o Cardápio

Acadêmico como uma possibilidade de transposição midiática dos manuais impressos para um novo formato (*websérie* de animações). “A abordagem epistemológica aqui é experimental, propositiva, cocriativa. Ao adotar essas distinções epistemológicas quando se fala sobre pesquisa, esclarece-se a abordagem adotada e justifica-se o desenho da pesquisa” (Camargo-Borges, 2020, p. 4). Dessa forma, poderemos compreender que a escrita acadêmica não tem receita exata, mas existe um *mise en place* (um pré-preparo) que nos dá a base, e nos deixa mais autônomos e criativos no processo de escrita.

No meio acadêmico, independente da área de atuação, é fundamental a produção de textos científicos. Entretanto, a forma instrucional como a escrita desses textos é ensinada é bastante limitada, no sentido estrutural. O Cardápio Acadêmico se propõe a flexibilizar e tornar mais acessível o que geralmente é encontrado em manuais de escrita científica, por meio de um estilo criativo, que proporciona mais identidade à escrita. Trata-se de uma narrativa transmídia:

a narrativa transmídia é um recurso ideal para a aglutinação dos resultados obtidos durante o processo de pesquisa: sua configuração híbrida e multiformato permite – do ponto de vista das diferenças entre as disciplinas – a integração de todos em sistemas que respondem a processos evolutivos, adaptativos, operacionais e não lineares; estes identificariam descontinuidades estruturais como resultado de reconfigurações infinitas e reorganizações constantes – causada, entre outras coisas, pela troca incessante de dados ao longo do projeto (Moreno, 2020, p. 117, tradução nossa).

O principal objetivo deste trabalho é descomplicar a escrita acadêmica por meio da produção transmidiática e contribuir com o aumento da produção científica, tornando seu fazer mais acessível. A narrativa transmídia reside na percepção, “suas múltiplas estruturas são possibilitadas pela simulação que articula uma interface. Graças às potencialidades da interface eletrônica, a narrativa transmídia articula diversos territórios que transbordam espaços geográficos” (Moreno, 2020, p. 118, tradução nossa). Dessa forma, essa acessibilidade aparece por meio de uma nova forma de ensinar, que utiliza uma abordagem descontraída, associada a termos da gastronomia, que lembram uma receita, e utilizam de outros recursos que facilitam a memorização, como paródias, por exemplo.

Tudo isso faz parte da cultura da convergência. Jenkins (2009) utiliza o termo convergência para fazer referência ao fluxo de conteúdo em várias plataformas de mídia, a colaboração entre diversos mercados de mídia e o comportamento de migração de públicos entre os meios de comunicação, em busca de uma experiência de entretenimento. Ele usa o termo convergência para definir as mudanças tecnológicas, de mercado e socioculturais, a depender de quem fala e do que é falado.

O que o Cardápio Acadêmico propõe é justamente essa convergência das mídias, uma convergência entre manuais impressos e vídeos de dicas, a colaboração entre livros, *YouTube*, televisão, internet, de modo geral. Todas as mídias utilizadas como referências convergiram para a construção do Cardápio Acadêmico. No que se refere à mídia impressa, temos a própria ABNT como referência. Quando vamos para o *YouTube* e *Instagram*, temos as referências visuais que convergiram na elaboração do cenário do Cardápio Acadêmico. Quando pensamos na TV, temos como referências mais notáveis o desenho “As meninas superpoderosas”, perceptível na abertura de todos os episódios e, no último episódio, temos como base um dos quadros do programa “Castelo rá-tim-bum”.

Definição dos episódios

No Cardápio Acadêmico a identidade não é inédita, pois ela é construída em formato de paródia. De maneira concisa, a paródia é a criação de um produto a partir de uma obra preexistente, podendo ter um teor cômico, crítico, irônico etc. Nesse caso em questão, a paródia é feita a partir de uma narração com base musical da abertura do desenho animado “As meninas superpoderosas”.¹³¹

Essa abertura serve para introduzir quais ingredientes compõem a personalidade das personagens, nos apresentar quem são elas e identificar o objetivo delas ao longo da narrativa. E isso se repete em todos os episódios, bem como no Cardápio Acadêmico, portanto, marca também a identidade do programa:

¹³¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YeSGS6NETmg>. Acesso em: 22 dez. 2021.

Introdução, teoria, análise. Esses foram os ingredientes escolhidos para criar o texto acadêmico perfeito, mas a professora Jaqueline acidentalmente acrescentou um ingrediente extra na mistura: criatividade. E assim nasceu o Cardápio Acadêmico. Usando suas ultras super receitas, o Cardápio Acadêmico tem dedicado sua vida a simplificação da escrita acadêmica. Cardápio Acadêmico! (Cardápio acadêmico, 2022).

A ideia é que, assim que o telespectador ouvir a abertura do Cardápio Acadêmico, ele reconheça que é uma paródia de “As meninas superpoderosas” e que isso seja marcante em sua memória, como um earworm. Na tradução literal, o earworm é como um verme de ouvido, mas é o que nós conhecemos como “música chiclete”. Apesar de aqui lidarmos com uma narração, ela é construída sob uma base musical bastante característica, o que facilita a memorização.

Usar a abertura de “As meninas superpoderosas” está associado à minha memória discursiva. “A inscrição de um acontecimento na memória, a partir dessas materialidades permite, ao mesmo tempo, seu retorno constante e a sua rememoração” (Gregolin, 2011, p. 91). Esse acontecimento do desenho animado se deu em um momento específico, a minha infância, mas quando eu pensei em uma abertura para o programa, a minha memória recuperou esse acontecimento de anos atrás. Portanto, a escolha dessa base narrativa e musical fez sentido como algo memorável, “lembrável” e marcante, que seria de fácil reconhecimento para o público-alvo, que é o público universitário que tem uma faixa etária parecida com a minha.

Outras referências são construídas a partir do gosto pessoal e apresentadas de maneira mais ou menos sutis, como por exemplo o “*Lady Night*”, apresentado pela atriz, humorista, apresentadora, musicista, repórter e dubladora Tata Werneck; o “Diva Depressão”, canal do *YouTube* apresentado pelos *influencers* e blogueiros Fih (Filipe Oliveira) e Edu (Eduardo Camargo); o canal do *YouTube* “Douglas Tonelli”, dedicado a tutoriais de DIY (*do it yourself* – faça você mesmo), que leva o mesmo nome do apresentador; e a *designer* e artista Karol Stefanini, conhecida por seus letterings e artes em paredes.

Para além das referências visuais, existem também as referências que ajudam a construir a personagem e os roteiros. A personagem Jaqueline é construída, em partes, na perspectiva aristotélica. Aristóteles diz que:

Dado que a composição da tragédia mais perfeita não deve ser simples mas complexa e que a mesma deve, imitar factos que causem temor e compaixão (porquanto essa é a característica desta espécie de imitações), é evidente, em primeiro lugar, que se não devem representar os homens bons a passar da felicidade para a infelicidade, pois tal mudança suscita repulsa, mas não temor nem compaixão; nem os maus a passar da infelicidade para a felicidade, porque uma tal situação é de todas a mais contrária ao trágico, visto não conter nenhum dos requisitos devidos e não provocar benevolência, compaixão ou temor; nem tão-pouco os muito perversos a resvalar da fortuna para a desgraça. Uma tal composição poderia despertar simpatia, mas não a compaixão nem o temor, pois aquela diz respeito ao homem que é infeliz sem o merecer, e este aos que se mostram semelhantes a nós; a compaixão tem por objecto quem não merece a desdita, e o temor visa os que se assemelham a nós; por conseguinte, o caso presente não causa compaixão nem temor. Restam-nos então aqueles que se situam entre uns e outros. Essas pessoas são tais que não se distinguem nem pela sua virtude nem pela justiça; tão-pouco caem no infortúnio; devido à sua maldade ou perversidade, mas em consequência de um qualquer erro, integrando-se no número daqueles que gozam de grande fama e prosperidade, como Edipo e Tiestes ou outros homens ilustres oriundos de famílias com esse mesmo estatuto. E, pois, forçoso, que um enredo, para ser bem elaborado, seja simples, de preferência a duplo, como pretendem alguns; e que a mudança se verifique, não da infelicidade para a ventura, mas, pelo contrário, da prosperidade para a desgraça, e não por efeito da perversidade, mas de um erro grave, cometido por alguém dotado das características que defini, ou de outras melhores, de preferência a piores (Aristóteles, 2005, p. 22-23 grifos do autor).

Aristóteles descreve uma personagem característica das grandes tragédias e epopeias, o que não é o caso do Cardápio Acadêmico. Mas é possível identificar características dessa “personagem ideal”, na perspectiva aristotélica, na Jaqueline. Cada personagem carrega em si uma história pregressa que nem sempre aparece de forma muito clara na narrativa, principalmente em narrativas curtas, mas muito dessa história revela as motivações e as atitudes da personagem.

A personagem Jaqueline é baseada na autora deste artigo e também uma caricatura dela. Ela carrega como história pregressa uma formação docente que nunca destravou sua carreira como professora. Ela sempre se afastou disso o máximo que pode, mas sentia que devia alguma coisa. Ela errou muito, ela aprendeu muita coisa e ela podia tentar evitar que outras pessoas cometessem os mesmos erros. E assim nasceu o Cardápio Acadêmico. Com uma personagem comum, insegura e cheia de falhas. Ela ensina coisas que parecem muito difíceis, mas ela não é excessivamente virtuosa, porque

ela só é capaz de ensinar por já ter feito errado e por ter encontrado orientações para corrigir. Ela ensina coisas técnicas de um jeito não convencional, usando gambiarras porque não sabe fazer “como deveria ser feito”, mas improvisa um jeito de ser feito. Tudo isso faz da Jaqueline uma personagem mediana, nem muito virtuosa, nem muito ruim. É uma personagem com qualidade e defeitos comuns, o que faz com que o público se identifique e tenha empatia, se reconheça de alguma forma na personagem.

A linguagem utilizada na criação das animações busca pela simplicidade e pela coloquialidade, misturada com alguns termos da culinária e da gastronomia. Ao longo do texto também é possível perceber referências a alguns memes ou falas marcantes, que foram utilizados a fim de provocar o humor. Os episódios podem ser vistos a partir da playlist disponível no YouTube: <https://youtube.com/playlist?list=PLEgYXmeXi3OS3REdquuNAhyEAbuYo-gcP&feature=shared>.

Os episódios foram divididos em cinco etapas, ou melhor, cinco pratos, que equivalem a cinco animações do Cardápio Acadêmico. Serão duas entradas, dois pratos principais e uma sobremesa. Como entrada, temos o resumo e a introdução, que são textos introdutórios, de apresentação, e preparam para a chegada dos pratos principais. Os pratos principais consistem na metodologia e na teoria que, articuladas, promovem a análise de dados e são o que sustentam o trabalho de modo geral. E como sobremesa, temos a formatação conforme a ABNT, que preza muito pela apresentação. Dessa forma os episódios ficaram divididos assim:

- ✓ Episódio 1: Pode trazer a entrada – Como fazer um resumo?
- ✓ Episódio 2: Descubra os ingredientes – Como fazer uma introdução?
- ✓ Episódio 3: Metodologia desconstruída
- ✓ Episódio 4: Pamonhada da teoria – Os tipos de fichamento
- ✓ Episódio 5: Torta de ABNT – Faroeste caboclo da ABNT

O primeiro episódio consiste em explicar como fazer um resumo. O segundo episódio mostra os ingredientes necessários para escrever uma introdução bem completa. O terceiro episódio traz a abordagem metodológica. Nas estruturas de divisão de capítulos

mais tradicionais costuma haver um capítulo inteiro dedicado à metodologia. E cada área de pesquisa normalmente é filiada a uma metodologia específica, portanto criar um roteiro que atendesse a tudo isso foi uma tarefa mais complexa. O quarto episódio é dedicado à fundamentação teórica. O quinto episódio é dedicado à formatação do trabalho e, diferente dos episódios anteriores, que pertenciam a parte “salgada” do menu, aqui temos a sobremesa, com a torta de ABNT. E por que a formatação é a sobremesa? Porque a confeitaria é uma ciência mais exata, com porções, pesos e medidas muito bem calculados e qualquer deslize pode fazer com que a receita falhe. A cozinha salgada também exige técnicas, mas ela dá mais liberdade de experimentação para o cozinheiro e cada um tem um tempero diferente. É uma culinária mais livre. E como a ABNT é cheia de regras, espaçamentos e medidas, esse episódio faz parte da sobremesa.

Algumas considerações

O Cardápio Acadêmico pretende manter a seriedade e a qualidade da pesquisa, trazendo também um pouco de leveza, cor e humor para esse processo que é tão denso, estressante e exige tanto de nós. A abordagem criativa do Cardápio Acadêmico é adaptada e reconfigurada para um novo formato, diferente do manual, mas útil como ele. E os manuais não perdem seu valor, afinal são eles que dão existência ao Cardápio Acadêmico, tanto como referência para sua criação quanto como objeto de crítica que gera resistência à rigidez da forma e incentiva processos de escrita mais autônomos e criativos, que trazem identidade para a escrita.

Bakhtin (2003, p. 298) diz que “a nossa própria ideia nasce e se forma no processo de interação e luta com os pensamentos dos outros”. Para Bakhtin, a criatividade é, então, um ato responsivo. A criação do Cardápio Acadêmico é um ato responsivo, é uma resposta a uma demanda. Que demanda é essa? Uma dificuldade enorme de concentração ao lidar com textos longos, extremamente técnicos e nem um pouco atrativos visualmente. A criatividade foi a minha forma de responder a algo que me incomodava enquanto pesquisadora, mas só foi possível criar isso porque antes de mim alguém criou os manuais mais técnicos. Sem a existência deles e do incômodo que a estrutura deles me provoca não haveria responsividade, nem ideia, nem Cardápio Acadêmico. A criação

e a ideia nascem a partir dos estímulos aos quais somos apresentados, é uma relação dialógica e de dependência de algo anterior àquilo que aparece como novo.

Mas a escrita acadêmica tem receita? Eu acredito que a escrita acadêmica possui ingredientes que são indispensáveis, mas a existência de uma receita é algo que traria completamente o processo de escrita criativa, porque seria uma reprodução. Mas é possível pensar em releituras. A escrita acadêmica é como a cozinha salgada, existem bases a serem seguidas, mas é possível experimentar muitas coisas e criar um estilo próprio.

Referências

ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Cultrix, 2005.

ARONCHI DE SOUZA, José Carlos. **Gêneros e formatos na televisão brasileira**. São Paulo: Summus, 2004.

ARONCHI DE SOUZA, José Carlos. Roda dos Gêneros da Televisão Digital Interativa. **Lumina**, Juiz de Fora, v. 7, n. 2, p. 1-12, 2013.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2003.

CAMARGO-BORGES, Celiane. Criatividade e imaginação: a pesquisa como transformação de mundo! **Revista de Pesquisa em Artes**, Rio Grande do Norte, v. 7, n. 2, p. 1-17, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufm.br/artresearchjournal/article/view/21300/13413>.

DE MIGUEL, Francisco Mario. Paradigmas de a investigación educativa española. In: DENDALUCE, I. (Coord.). **Aspectos metodológicos de la investigación educativa**. Madrid: Narcea, 1988.

FOSSEY, Marcela Franco. Tom e corporalidade na divulgação científica. In: MOTTA, Ana Raquel; SALGADO, Luciana (orgs.) *et al.* **Ethos discursivo**. São Paulo: Contexto, 2008.

GREGOLIN, M. R. Análise do discurso e semiologia: enfrentando discursividades contemporâneas. In: SARGENTINI, CURCINO, PIOVEZANI (orgs.). **Discurso, semiologia e história**. São Carlos, SP: Claraluz, 2011.

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

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, Angela Paiva; MACHADO, Anna Rachel; BEZERRA, Maria Auxiliadora (orgs.). **Gêneros Textuais & Ensino**. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2002.

MORENO, Adriana. Producción audiovisual amateur em Internet: ¿creadores o you-sers? In: **Ampliando campos de produccion- practicas y pragmáticas instituyntes**. Secretaría de Cultura de México. Instituto Nacional de Bellas Artes, 2016.

MORENO, Adriana; LUIS, Esaú Salvador. Procesos de investigación/creación audiovisual. Construcción de sistemas de información para la investigación interdisciplinaria. In: CALDERON, Natalia; COCOTLE, Brenda J. Caro (orgs.). *¿Indisciplinar la investigación artística? Metodologías en construcción y reconstrucción*. **Universidad Veracruzana**. Ed. Códice editorail, 2020.

NÓBREGA, Geovana Sousa. **Manual do professor de Língua Portuguesa: da caracterização do gênero à leitura dos professores**. 2008. 227 f. (Mestrado em Linguagem e Ensino) – Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, 2008.

RIBEIRO, Olzeni Costa. Criatividade na pesquisa acadêmica: método-caminho na perspectiva de uma fenomenologia complexa e transdisciplinar. **Revista da UFG**, v. 5, n., p. 189-215, 2015.

SILVA, José Maria da; SILVEIRA, Emerson Sena da. **Apresentação de trabalhos acadêmicos: normas e técnicas**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA COMO TRANSCRIÇÃO: LITERATURA, CINEMA, ROTEIRO

Pedro Henrique Ferreira¹³²

Rafael de Almeida¹³³

Introdução

Observando o cinema e sua história, podemos constatar a existência de grandes produções cinematográficas baseadas em obras literárias. De acordo com Aguiar (2003, *apud* Curado, 2007), grande parte das produções cinematográficas do século XX seguiram o enredo de personagens que já existiam na literatura, sendo isso causado principalmente pelo prestígio já consolidado de alguns autores, o que em tese asseguraria o sucesso dos filmes adaptados. Entretanto, esse sucesso nem sempre é concomitante entre público e crítica.

O século XX, como aponta Diniz (1994), foi um tempo rico em manifestações que buscavam maior integração entre as artes. Textos literários que ganharam a tela foram gradativamente se tornando mais comuns no decorrer do século passado. De acordo com Musmanno (2015), uma das razões para isso seria o grande sucesso de público que esses filmes tiveram, levando realizadores a apostarem cada vez mais nesse processo. Percebemos também nos últimos anos o crescente sucesso de filmes de super-heróis baseados em HQ's, tornando a indústria do cinema bastante lucrativa na última década, apesar da ascensão do streaming e da televisão.

Em tal cenário, os debates sobre as produções cinematográficas baseadas na literatura reacenderam o questionamento quanto à necessidade ou não de o filme ser fiel ao livro ou até que ponto é válida a representação imagética de um personagem já

¹³² Graduado em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás (UEG).

¹³³ Doutor em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas - Unicamp. Professor do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG).

conhecido e adorado por seu público no meio literário. Nesse sentido, pretendemos com esta pesquisa nos inserirmos neste debate ao buscar apontar a relação entre cinema e literatura, tomando como base os conceitos de “Tradução Intersemiótica” (Plaza, 2003) e “Transcrição” (Campos, 2011). Considerando o atual momento da história do cinema, estes esclarecimentos se tornam importantes para apresentar uma perspectiva científica sobre este assunto, muito debatido entre o público e a crítica.

Partindo da hipótese de que a fidelidade textual é inatingível, o objetivo da pesquisa é investigar como se dá o processo de tradução intersemiótica entre signos verbais e signos audiovisuais. Buscamos também compreender como o processo de transcrição pode levar à independência da obra fílmica em relação à original. Para o efetivo cumprimento dos objetivos propostos, realizamos uma pesquisa bibliográfica que buscou levantar os principais conceitos relacionados ao problema de pesquisa, assim como realizar o devido aprofundamento em cada um deles.

Sobre o ofício da tradução

As comparações entre tradução e adaptação cinematográfica acontecem há bastante tempo. Tal conduta poderia reforçar a ideia da impertinência no uso de conceitos sobre matéria conhecida para a compreensão da nova. Contudo, a relação entre literatura e cinema pensada como tradução pode trazer certo enriquecimento teórico, para assim avaliarmos a conveniência ou não de alguns elementos priorizados ou rejeitados nessa relação.

As concepções relativas à tradução sofreram alterações por parte de teóricos que delas se ocuparam no decorrer do tempo. Diniz (1994) traz algumas modificações no conceito de tradução. Para a autora, tradicionalmente define-se tradução como transferência, o que nos levaria a pressupor a existência de um sentido a se transportar de um texto a outro. Entretanto, reforça a autora, as teorias mais modernas descartam a ideia de um texto cujos significados lhe são inerentes e que deixaria ao leitor apenas o papel de desvendar esses significados. Sabemos que cada leitor e sua respectiva leitura poderão lhe atribuir significados que não lhe são intrínsecos. Desse modo, cada

leitor terá diante de si um texto diferente, o que retira da tradução a ideia de fidelidade ao sentido original.

Portanto, pensar em traduzir, ao contrário do que parece à primeira vista, não significa reduzir as possibilidades de criação. Ao contrário, pode mostrar-nos as inúmeras possibilidades de escolha que temos à disposição. Aqui as possibilidades de escolha são inúmeras, principalmente quando pensamos essa tradução como um meio de transposição a outra mídia.

E exatamente pela existência dessas inúmeras possibilidades não é concebível imaginar uma tradução fiel para a tela. Nesse sentido, concordamos com Hutcheon (2006), ao sinalizar que, da mesma forma que não existe tradução literal, também não há *adaptação* literal. Pensando em termos amplos, o enredo, o sentido e o significado do romance não podem ser transpostos literalmente para a tela, por diversas razões, entre elas o tempo de tela reivindicado pelo cinema; em termos de menores unidades de sentido, os elementos textuais (cada palavra, sentença descritiva, explicativa, referente a movimentos internos aos personagens etc.) não podem ser transformados em imagens e sons que reproduzem o mesmo sentido ou significado.

Fazer um filme sobre uma obra literária pode ser encarado como uma espécie de tradução, porém não literal. Aproxima-se mais, talvez, da tradução poética, cujo objeto da tradução é o estético, e se afasta significativamente de uma tradução literal.

Ademais, existe um tipo específico de tradução, que para Hutcheon (2006) funcionaria como “transmutação e transcodificação”, a saber, a tradução intersemiótica. Entre o livro e a tela, existe um processo singular a percorrer, que merece nossa minuciosa atenção para compreendê-lo.

A seguir, trataremos da Tradução Intersemiótica – considerada por Julio Plaza como “forma de arte e como prática artística na medula da nossa contemporaneidade” (Plaza, 2003, p. XII) – e nos debruçaremos para compreender os diferentes sistemas de signos enquanto produtores de significado.

Das bases da tradução intersemiótica: um pouco da teoria semiótica

O termo “tradução intersemiótica”, conforme já ressalva Plaza (2003), foi primeiro definido por Roman Jakobson (1970) como uma dentre as três possíveis formas de tradução que podem ser realizadas a partir de um sistema de signos linguísticos. Jakobson descreve da seguinte maneira essas três formas de tradução:

- 1) A tradução intralingual ou reformulação (rewording) consiste na interpretação dos signos verbais por meio de outros signos da mesma língua.
- 2) A tradução interlingual ou tradução propriamente dita consiste na interpretação dos signos verbais por meio de alguma outra língua.
- 3) A tradução inter-semiótica ou transmutação consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais (Jakobson, 1970, p. 64).

Assim sendo, fica evidente que a tradução de um texto literário para o cinema, que utiliza um sistema de signos bastante diferente (sons, imagem, música, diálogos etc.), pode ser considerada um processo intersemiótico.

Mas para compreender melhor como ocorre o processo de tradução intersemiótica e a escolha do tradutor por determinados aspectos do objeto, precisamos entender como se dá a relação do tradutor com o interpretante do signo, seu objeto e seu fundamento. Esses aspectos foram esquematizados com acuidade por Charles Sanders Peirce (2000) e serão discutidos a seguir.

Santaella (2004) evidencia a estreita relação que a ciência fundada por Peirce, a semiótica, tem com um conhecido ramo da filosofia, a fenomenologia. Esse campo de estudo, por sua vez, tem por função identificar as categorias formais dos modos como o fenômeno, ou seja, aquilo “que se revela, o que se mostra em si mesmo” (Heidegger, 2005, p. 58), é apreendido pela mente. A autora defende que essa ligação íntima entre semiótica e fenomenologia resulta na potencialidade de qualquer coisa (idioma, filme, livro, música, publicidade) ser analisada semioticamente. Tudo aquilo que se revela, que se mostra à consciência, e que representa alguma coisa ou carrega em si uma

mensagem, pode servir como objeto de análise para essa ciência de Peirce. Isso implica na capacidade intrínseca da semiótica de trabalhar com as diferentes naturezas das mensagens e dos fenômenos. Sejam mensagens visuais, sonoras, verbais, audiovisuais, desde que firam nossos sentidos e se tornem potenciais para interpretação pela nossa consciência, esses fenômenos podem ser englobados nas capacidades do estudo da semiótica.

Para Santaella (2004), é da fenomenologia que vem a ideia de proximidade entre o sentir, o reagir, o experimentar e o pensar que abre a possibilidade de classificar os signos e interpretações em primeira categoria (sentimentos e emoções), segunda categoria (percepções, ações e reações) e terceira categoria (discursos e pensamentos abstratos). É justamente essa aproximação que vai permitir que Peirce fundamente os signos em diferentes classes, de forma tricotômica. Esse tipo de classificação constitui um diferencial substancial para a ciência da semiótica, pois não se trata de categorias excludentes. Cada uma delas pode estar presente no signo em maior ou menor grau, e é essa gradação que permitirá sua classificação.

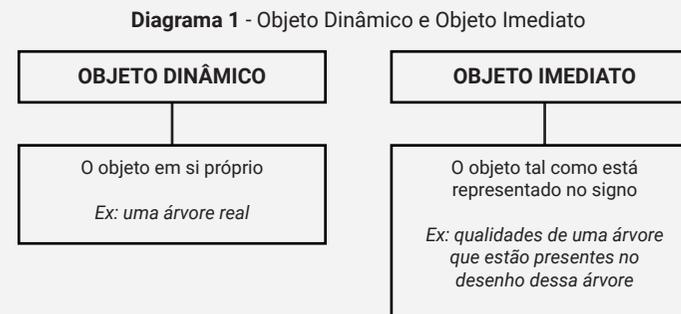
Um signo, ou representâmen, é definido por Peirce (2000) como aquilo que representa algo para alguém. A partir desse entendimento, o autor liga o signo necessariamente a três coisas, a saber: seu fundamento, objeto e interpretante. Podemos definir o fundamento do signo como o signo em si mesmo, ou seja, o signo sem se relacionar com um objeto. O fundamento pertence à primeira categoria, à categoria da primeiridade. Quando o signo já se relaciona com um objeto e se liga a ele de alguma forma, estamos lidando com a categoria da secundidade. E, quando essa relação entre signo e objeto recebe o intermédio de um terceiro, o interpretante (que possivelmente provocará uma reação em um intérprete), estamos falando de uma terceiridade. Dentro de cada uma dessas três categorias, vamos encontrar ainda algumas subdivisões, sempre de forma tricotômica.

Em relação ao fundamento do signo, Santaella (2004) esclarece que este diz respeito às propriedades formais que dão ao signo a capacidade de atuar como tal. A autora aponta que existem três categorias fenomenológicas que dão às coisas propriedade para atuarem como signos, ligadas ao fundamento: sua mera qualidade, sua existência e seu atributo de lei. Quando um signo tem qualidade em si mesmo e pode atuar como signo, Peirce (2000) o denomina como um qualissigno, ou seja, ele é uma qualidade que

possui caráter de signo. Quando um evento existente e real é um signo, Peirce o define como um sinsigno, onde “sin” quer dizer singular, simples, ou seja, o puro fato de existir dá ao existente o poder de funcionar como signo. Quando esse singular se conforma, se molda à generalidade convencional criada pelos homens, recebe o nome de legissigno, que é um signo de lei, que tem propriedade de lei e pode agir como tal.

A segunda tricotomia, a secundidade, é ainda subdividida em mais três categorias. Todo signo, para representar algo para alguém, deve se relacionar com esse algo, a que se chama objeto do signo. Antes de partir para essa nova divisão tricotômica dos signos, vamos entender primeiro os dois tipos de objetos que Peirce (2000) define.

Para ele, existem dois tipos de objeto: o objeto imediato e o objeto dinâmico. Este último ele definiu como o objeto tal como é, o componente que o signo representa, o objeto no mundo. Ao primeiro (o objeto imediato) ele lançou a definição de ideia do objeto, enquanto conhecido no signo, que exerce a função mediadora entre o signo e o objeto dinâmico. Assim sendo:



Fonte: Elaboração dos autores.

Dessa forma, como afirma Santaella (2004), o objeto imediato recebe esse nome porque só podemos ter acesso ao objeto dinâmico por meio dele, que se encontra em estreita relação com o signo.

Santaella (2004) esclarece que, dependendo do tipo de fundamento do signo (qualissigno, sinsigno ou legissigno), será diferente a maneira como o signo se relacionará com seu objeto imediato e com seu objeto dinâmico. Essa maneira também poderá se

manifestar de três formas diferentes. Assim, escreve a autora, se o fundamento é um qualissigno, a relação do signo com o objeto o definirá como ícone; se for um sinsigno, em sua relação objetual ele será um índice; se for um legissigno, será um símbolo. Claro que essas relações são mais complexas, pela infinidade de gradações existentes. Entretanto, sempre que um qualissigno se relacionar com um objeto, por exemplo, o ícone estará presente nessa relação.

Peirce (2000) define o ícone como um signo que se refere ao seu objeto em virtude de sua qualidade, “de seus caracteres próprios”, independente da forma como esse objeto se coloca como existente real. Dessa forma, é por similaridade que sugere seu objeto e “em princípio não há nada no ícone que possa remetê-lo a um objeto dinâmico” (Santaella, 2004, p. 17), pois qualidade não possui poder representativo; ela apenas apresenta a si mesma. O signo icônico não representa, pois, um objeto, mas pode sugerir-lo. Essa sugestão passa pela via da qualidade desse signo, que se assemelha à qualidade de algum objeto, mas não faz referência direta a ele. Um exemplo seria as características que atribuímos às nuvens no céu. Elas, em si mesmas, são apenas vapor de água na atmosfera e suas diferentes formas não representam nada diretamente. Contudo, justamente por nada representarem, elas se abrem para diversas possibilidades de associações de semelhança e, a partir das comparações que fazemos de suas formas com objetos do mundo real, estamos simplesmente atribuindo um objeto dinâmico àquelas formas que não podem representar nada por si mesmas.

Seguindo adiante, quando o fundamento é um sinsigno, em sua propriedade de existente ele pode apontar para um objeto dinâmico, indicá-lo. Esse tipo de signo Peirce (2000) denominou índice e o caracterizou por se referir ao objeto ao ser afetado por ele. Se o índice é afetado por seu objeto, é porque tem com ele alguma qualidade em comum por meio da qual ele se refere ao objeto, mas não pode ser um qualissigno uma vez que adquiriu essa qualidade ao ser afetado pelo objeto, não a possuindo de forma independente. Entretanto, Peirce revela que por ter qualidade semelhante com seu objeto, o índice envolve um tipo especial de ícone e “não é a mera semelhança com seu objeto, mesmo que sob estes aspectos que o torna um signo, mas sim sua efetiva modificação pelo Objeto” (Peirce, 2000, p. 52). Um bom exemplo é a fumaça. Ela indica seu objeto, o fogo, e ao mesmo tempo ela só existe porque é afetada pelo fogo, ou seja, é um índice. Seu objeto, o fogo, é responsável pela sua emissão e é só a partir daí que o

índice pode atuar como tal.

Se o fundamento do signo é um fundamento de lei, ou seja, se se trata de um legissigno, sua relação com o objeto o definirá como símbolo. Peirce (2000) define o símbolo como um signo que se refere ao seu objeto em virtude de uma lei ou conjunto de ideias gerais que corroboram para que o signo seja interpretado como se referindo àquele objeto (ou grupo de objetos) e não em relação a outro. Compreendemos, desse modo, que o símbolo precisa de um sistema de convenções para ser interpretado como tal. Santaella (2004) complementa explicando que um signo só pode representar seu objeto se existir uma convenção que o ligue por caráter de lei àquele objeto. Logo, o signo só pode ser símbolo por intermédio de um terceiro nessa relação, que o interprete como tal.

Os signos também podem ser divididos em mais três categorias, agora relacionadas ao seu interpretante. Aqui, estamos lidando com a classe da terceiridade. Essas três categorias são denominadas rema, dicissigno ou dicente e argumento.

Primeiramente, é bom entender que Peirce (2000) define o interpretante como um signo equivalente, ou mais desenvolvido, criado na mente da pessoa para quem o signo representa algo. Para que haja um interpretante, portanto, é indispensável a existência de um intérprete, cuja mente criará um signo que se ligará ao objeto do signo, que por sua vez se ligará ao seu fundamento. É aqui que o signo ganha sua razão de ser. Passemos agora à compreensão de cada uma das categorias dessa nova subdivisão.

Um rema, determina Peirce (2000), é um signo de possibilidade qualitativa para seu interpretante, ou seja, ele não é interpretado como portador de uma informação, embora talvez o possa acomodar, mas “não vai além de uma conjectura, de uma hipótese interpretativa” (Santaella, 2004, p. 26). O rema não ultrapassa, portanto, a fronteira da operação hipotética. A maior parte dos signos que produzem interpretantes remáticos são ícones. Retomando nosso exemplo das formas das nuvens, se alguém disser que a nuvem se parece com um coelho, estamos diante de uma interpretação hipotética. Outra pessoa a observar o mesmo fenômeno poderá argumentar que se parece com um elefante. Ambas as interpretações são baseadas em conjecturas e não são mais ou menos corretas do que a outra, pois se baseiam na observação de um qualissigno icônico, que, como vimos, pode apenas sugerir e jamais representar um objeto.

Um dicissigno ou signo dicente é definido por Peirce (2000) como um signo de existência real para seu interpretante, pois sua veracidade pode ser constatada na observação do fato indicado. Se eu digo, por exemplo, que há um novo e-mail na minha caixa de entrada, esse fato pode ser comprovado pela observação da caixa de e-mail em questão. É por isso que ícones não podem produzir interpretantes dicentes, sendo esses preferencialmente interpretantes de signos indiciais.

Quando para um interpretante um signo é signo de lei, estamos diante daquilo que Peirce (2000) chama de argumento. O argumento é representado por seu interpretante como um caso de uma classe geral dos argumentos, um signo cujo objeto é lei ou tipo geral, que sempre dirigir-se-á para a verdade. Portanto sua base está, como reforça Santaella (2004), na sequência lógica da qual o legissigno simbólico depende.

O seguinte diagrama tem o intuito de esclarecer as relações que o signo mantém com seu fundamento, seu objeto e seu interpretante:



Fonte: Elaboração dos autores.

Santaella (2004) esclarece que o interpretante imediato, assim como o objeto imediato, é interno ao signo; é a capacidade inerente ao signo de encontrar alguém que o interprete e de transmitir a esse intérprete a mensagem do signo. Essa capacidade diz respeito apenas à interpretabilidade do signo, antes mesmo deste encontrar de fato um intérprete. Percebemos desse modo como esse interpretante está bastante ligado ao signo, bem mais do que o interpretante dinâmico.

Mais adiante, Santaella (2004) nos ajuda a compreender também o interpretante

dinâmico. Trata-se do efeito que o signo produz no intérprete. Estamos agora lidando com um tipo de interpretante que se liga mais ao intérprete, à mente que o interpreta, do que ao signo em si mesmo. Diz respeito a um efeito positivo e singular a cada intérprete e subdivide-se em interpretante emocional (provoca mera qualidade de sentimento – primeiraidade – e são comumente produzidos por ícones), interpretante energético (tendem a ser produzidos por índices – secundidade –, pois correspondem a uma ação física ou mental que provoca um certo consumo de energia) e o interpretante lógico (que exige uma regra interpretativa prévia por parte do intérprete – terceiraidade –, o que o torna essencial para que o símbolo triunfe em seu papel de símbolo).

Após o interpretante imediato e o interpretante dinâmico, apresenta-se o terceiro nível do interpretante: o interpretante final. Esse “se refere ao resultado interpretativo a que todo intérprete estaria destinado a chegar se os interpretantes dinâmicos do signo fossem levados até o seu limite último” (Santaella, 2004, p. 26). Isso, evidentemente, nunca será inteiramente possível – dada a impossibilidade do esgotamento das interpretações – embora seja cogitável. Ainda que o interpretante final jamais seja alcançado, é a sua busca que permite ao intérprete ser afetado pelo interpretante dinâmico, e assim alcançar alguma interpretação do signo.

A tradução intersemiótica como diálogo multimidiático

Agora em posse desses conceitos preliminares, podemos entender melhor como se dá a leitura para a tradução. Já podemos examinar, por exemplo, que o processo de tradução se inicia exatamente em relação ao interpretante, especialmente o interpretante final. Espíndola (2008) discorre sobre o incessante processo do signo de representar e determinar novas representações, a que Peirce chama de semiose. O autor ainda afirma que todo processo de tradução é envolvido por uma semiose, inclusive a tradução intersemiótica, que enquadra-se num tipo especial de semiose devido à mudança de matéria quando se traduz um signo para outro sistema de signos. O autor menciona também o comentário de Peirce no texto *The basis of pragmatism in the normative sciences*, no qual ele diz que interpretação é apenas outra palavra para tradução.

A tradução, para a semiótica, apresenta uma definição bastante ampla, pois comporta

uma série de operações sígnicas, intencionais ou não. Já vimos que um signo se liga a um objeto na busca por representá-lo. Contudo, esse objeto, por sua vez, já é considerado um signo, pois pode estar no lugar de outra coisa, e, conseqüentemente, buscar representá-la. Assim o signo vai buscando por novas representações, ligando-se a diversos objetos, que por sua vez se ligam a outros signos, numa cadeia infinita de significação. A esse processo, Peirce (2000) dá o nome de semiose.

Essa sucessão infinita de transmutação do signo e o desenvolvimento de novas relações com o objeto e a interpretação levam Plaza (2003) a refletir sobre a associação entre semiose e tradução. Todo o processo de interpretação sobre determinado signo leva a um encadeamento de significados, que podem ser comparados à tradução. Isso conduz o autor a afirmar convictamente que “qualquer pensamento é necessariamente tradução” (Plaza, 2003, p. 18). Tal afirmação parte da ideia de que o pensamento se caracteriza pela formulação em signos dos elementos que temos na consciência. Desde o princípio, essa formulação já pode ser considerada signo.

A partir dessas considerações, podemos refletir sobre a complexidade da definição de tradução, compreendendo que o mero ato de levar a representação de um signo para outro já pode ser considerado como tradução. Atitudes simples, como ler e interpretar um texto, são um exemplo. O processo da interpretação de produzir um novo signo (o interpretante final), a partir do primeiro signo, lhe atribui o caráter da tradução.

Considerando a relação entre a interpretação de uma obra e o interpretante do signo, Plaza (2003) discorre sobre a leitura que se faz com vistas à tradução. O autor esclarece que essa leitura “não visa captar no original um interpretante que gere consenso, mas ao contrário, visa penetrar no que há de mais essencial no signo” (Plaza, 2003, p. 36). Como vimos, um signo sempre está se dirigindo a outro signo sucessivamente, por meio da semiose. Logo, o interpretante jamais será plenamente final e estará sempre sujeito às leis que regem a semiose. Portanto, podemos considerar algumas polêmicas sobre os aspectos realçados ou minimizados em um filme baseado em obra literária uma questão pouco profunda, com frequência reflexo da superficialidade no trato da obra.

O tradutor que se propõe a um trabalho de intersemiose assume o lugar de leitor-criador ativo mais do que o tradutor interlingual, por exemplo. Essa criatividade é exigida – ou melhor, permitida – pela impossibilidade real de se chegar ao interpretante final. Segue Plaza (2003):

Fazer tradução toca no que há de mais profundo na criação. Traduzir é pôr a nu o traduzido, tornar visível o concreto do original, virá-lo pelo avesso. A partir disso, pode-se afirmar que, à maneira de vasos comunicantes, tradução e invenção se retroalimentam (Plaza, 2003, p. 39).

O projeto tradutor de Plaza (2003) propõe-se afastar com uma certa veemência da ideia de fidelidade. O autor considera que almejar a fidelidade em um processo de tradução é algo ideológico, pois o signo ao substituir um objeto só pode apontar para ele, não podendo ser considerado fiel ou infiel. Dentro da teoria da Tradução Intersemiótica, a ideia de que um filme possa ser fiel ao texto literário mostra-se inteiramente descreditada, pois entre o livro e o filme já existe um código mediador que se coloca variado e mostra que “a similaridade já contém seu tom diferenciador” (Plaza, 2003, p. 33). A tradução toca, portanto, em um processo criativo, sobre o qual nem o autor da obra original nem a obra original em si mesma podem ter controle.

O tradutor olha a obra e elege seus objetos traduzíveis e a forma como pretende traduzi-los no novo código. De acordo com Plaza (2003), a tradução é um processo hermenêutico em que o tradutor escolhe e é escolhido: escolhe o que lhe interessa traduzir, dentro de um projeto criativo; escolhe aquilo que lhe causa simpatia e empatia, pois apesar de tudo parecer traduzível, não é tudo que ele traduz. “Não se traduz qualquer coisa, mas aquilo que conosco sintoniza como eleição da sensibilidade, como ‘afinidade eletiva’” (Plaza, 2003, p. 34).

No caso da tradução intersemiótica, estamos lidando com um tipo de interpretação com finalidade e características especiais. No entendimento de Espíndola (2008), trata-se ainda de um fluxo semiótico, porém de um sistema de signos para outro diferente. Com a conseqüente mudança de matéria, a cadeia de significantes vai buscar agora nesse novo sistema signos que representam aquele objeto, porém, entendemos que o encadeamento signifiante não se detém aí, continuando a semiose dentro do novo sistema, gerando representações cada vez mais distantes daquelas presentes no que podemos chamar de início da cadeia signifiante.

Fica assim evidente que a mudança de sistema pode alterar a interpretação e permitir a emergência de aspectos poucos considerados na primeira obra. Eco (2007 *apud* Espíndola, 2008) argumenta que a emergência desses aspectos caracterizam a nova

obra como uma interpretação da precedente, pois

a transmutação de matéria agrega significados ou torna relevantes conotações que não o eram originalmente. [...] se o texto original propunha alguma coisa como inferência implícita, ao torná-la explícita o texto foi certamente interpretado, levado a fazer “a descoberto” algo que originalmente ele pretendia manter como implícito (Eco, 2007, p. 382 *apud* Espíndola, 2008, p. 2).

Com mais evidência ainda na tradução intersemiótica do que em outras formas de tradução, a interpretação ganha importância veemente, sendo seu papel decisivo para a estrutura da nova obra no interior do novo sistema de signos. Esse é um dos fatores pelos quais as adaptações cinematográficas causam grande desentendimento.

A transcrição como alternativa à fidelidade textual

A linguagem possui seus próprios movimentos que a colocam mais ou menos abertas a múltiplas interpretações. De acordo com Plaza (2003), a linguagem pode voltar-se para suas próprias qualidades materiais, e, à medida que o faz, se afasta dos significados restritos e se abre à interpretação. Essa capacidade da linguagem de voltar-se para si própria a aproxima do signo icônico, com função estética. Ao seguir esse movimento, a impossibilidade de tradução semântica dentro ou fora de um sistema de signos apresenta-se como matéria para reflexão.

Essa questão nos coloca diante de um problema enfrentado por Haroldo de Campos (2011) em seu ofício de poeta e tradutor: o dogma da intraduzibilidade da poesia. Campos procura em Jakobson (1970) a demonstração deste dogma:

[...] em suma, todos os constituintes do código verbal – são confrontados, justapostos, colocados em relação de contigüidade de acordo com o princípio de similaridade e de contraste, e transmitem assim uma significação própria. [...] O trocadilho, ou, para empregar um termo mais erudito e talvez mais preciso, a paronomásia, reina na arte poética; quer esta dominação seja absoluta ou limitada, a poesia, por definição, é intraduzível. Só é possível a transposição criativa [...] (Jakobson, 1970, p. 47).

A poesia é, portanto, um excelente exemplo dessa capacidade que a língua tem de se aproximar do signo estético, se distanciando da representação e, por conseguinte, se abrindo à diversidade de interpretação. Indo além, podemos dizer que toda obra literária, incluindo a prosa, possui signos autorreferenciais, e, portanto, não pode ser conduzida a uma interpretação universal.

Como esclarece Plaza (2003), o objeto a que se liga o signo estético como ícone só pode ser uma possibilidade, pois o próprio signo icônico, no papel de qualissigno, só pode se relacionar com objeto por certa semelhança, que desperta no intérprete um sentimento de analogia. Tal sentimento de simples analogia não faz parte da natureza da representação e, portanto, não pode apontar diretamente para um objeto.

A tradução de um texto para outro idioma, pensada a partir da iconicidade do signo estético, estaria ligada a uma busca de completude, fugindo ao sentido semântico do texto e caminhando em direção à forma, à materialidade das palavras mesmas. Plaza (2003) chama a atenção para esse aspecto e afirma que a tradução modifica sim o original, por serem ambos produtos de uma leitura.

Se o interpretante final é inalcançável, a tradução literal também o é. No caminho para chegar a esta conclusão, transitando na esfera da tradução poética, Haroldo de Campos (2006) apresenta uma diferença entre três tipos de informação que o tradutor encontra no exercício do seu ofício, de acordo com Max Bense: a informação documentária, a informação semântica e a informação estética. A informação documentária diz respeito a um fato observável, capaz de ser registrado, capturado, que não comporta grande variação de interpretações. A informação semântica vai um pouco mais além do observável e acrescenta uma informação que afirma ser verdadeira, embora não possa ser comprovada. A informação estética transcende a informação semântica e apresenta signos que, ordenados de outra forma, não poderiam apresentar a mesma informação.

Bense (*apud* Campos, 2006) conclui que a informação estética é intraduzível, pois que em outro idioma estaríamos diante de uma nova informação estética, mesmo que a informação semântica permaneça. Só seria possível o que mais tarde, a seu modo, Haroldo de Campos denominou transcrição e a colocou “no avesso da chamada tradução literal” (Campos, 2006, p. 35) – seja ela intralingual, interlingual ou intersemiótica.

Campos (2006) defende que a tradução de textos que se baseiam em informação estética é sempre um ato de recriação, ou “criação paralela”; não se traduz apenas o significado da informação, mas se traduz o signo em si mesmo: “propriedades sonoras, de imagética visual, enfim tudo aquilo que forma, segundo Charles Morris, a iconicidade do signo estético” (Campos, 2006, p. 35). O autor usa os termos “re-criação” e “transcriação”, em paralelo à “transposição criativa” mencionada por Jakobson, para discursar sobre esse processo criativo na tradução da informação estética. Segue Haroldo:

Traduzir a iconicidade do signo implicava recriar-lhe a “fiscalidade”, a “materialidade mesma” (ou, como diríamos hoje, as propriedades do significante, abrangendo este, no meu entender, tanto as formas fono-prosódicas, e grafemáticas da expressão, como as formas gramaticais e retóricas do conteúdo). Estas formas, por definição, seriam sempre formas significantes, uma vez que o parâmetro semântico (o significado, o conteúdo), embora deslocado da função dominante que lhe conferia a chamada tradução literal, termo a termo, não era vanificado (esvaziado), mas, ao contrário, constituía-se por assim dizer num horizonte móvel, num virtual “ponto de fuga” (Campos, 2011, p. 17).

Os textos criativos ou carregados de informação estética seriam mais difíceis ou impossíveis de traduzir. “Quanto mais inçado de dificuldades esse texto mais sedutor enquanto possibilidade aberta de recriação” (Campos, 2006, p. 35). A condição de obstáculo à tradução se transfigura, entretantes, no solo fértil da criação, abre ao tradutor as portas da sua criatividade e desafia sua qualificação de artista.

Assim como Peirce trabalha com categorias triádicas, Plaza (2003) vai buscar uma divisão tipológica das traduções. Ele propõe, baseado na divisão entre ícone, índice e símbolo, a existência de traduções icônicas, indiciais e simbólicas. Considerando a tradução como signo do primeiro texto, o autor propõe que o primeiro tipo (tradução icônica) se refere a uma tradução que se pauta na similaridade de estrutura, havendo assim uma analogia entre os Objetos Imediatos de ambos os textos. Já na tradução indicial, o Objeto Imediato de um texto seria transportado para o outro meio, com mudança de qualidade provocada por uma semantização da informação traduzida. A tradução simbólica é feita por meio de signos de caráter convencional, como metáforas e símbolos; se afasta das características do Objeto Imediato e parte para significados

lógicos e mais abstratos.

Pensando na pertinência dessa tipologia e propondo um conjunto triádico de três operações tradutórias não excludentes entre si, Espíndola (2008) propõe três dimensões da tradução intersemiótica, a saber: a dimensão estética, a transpositiva e a contextual. A primeira delas, para o autor, se relaciona com a operação poética da tradução. Essa operação consistiria num movimento em direção ao novo texto, em se afastando do texto fonte, a voltar-se para a própria materialidade do signo. Espíndola (2008) acrescenta que a operação poética em sua dimensão estética se caracteriza como um processo de transcriação. Assim como no conceito de transcriação trazido por Haroldo de Campos, na operação poética ao tradutor que pretende transpor algo a outro sistema semiótico é permitido e exigido sua liberdade criativa, a fim de se voltar para o novo texto e para seu caráter original.

A segunda operação, transpositiva, se relacionaria, de acordo com Espíndola (2008), com a operação especular, em sua secundidade. Para o autor, aqui, diferentemente da operação poética, primeiro e segundo texto se confrontam com igual peso, sendo um signo do outro. Nesse tipo de operação, o destaque vai para os elementos do primeiro texto que se transportam para a tradução, como, em certos filmes, personagens e alguns diálogos, por exemplo. Espíndola (2008) ainda acrescenta que nessa operação transpositiva é feito um recorte para definir o que vai ser transportado e o que não será atualizado no novo texto. “Esse recorte define o objeto imediato do filme, mas aquilo que não é selecionado continua atuando como objeto dinâmico” (Espíndola, 2008, p. 5). Com isso, percebemos que, mesmo que usemos outro signo para representar determinado objeto do primeiro texto, esse objeto ainda vai estar atuando no segundo texto, pois que ele faz parte do processo de semiose.

Tal operação se relaciona com a dimensão contextual da tradução, de acordo com Espíndola (2008) e se refere, em sua terceiridade, às influências que outras leituras prévias e posteriores exercem sobre o texto fonte e sua interpretação. Desse modo, a semiose do primeiro texto segue uma rede interligada de outras semioses realizadas a partir de outros textos com os quais o primeiro se relaciona. Santaella (*apud* Espíndola, 2008) reflete sobre as modificações que o próprio objeto dinâmico sofre com o

crescimento de interpretantes do signo. A semiose, assim, faz crescer as possibilidades de interpretantes, bem como faz crescer o próprio objeto dinâmico, tornando inviável, para Espíndola (2008), na tradução a representação do mesmo objeto do texto inicial, pois o tempo e o surgimento de novos textos posteriores afeta o próprio objeto em si. A leitura de outros textos afeta, portanto, a leitura do texto para a tradução.

Considerações finais

Buscamos investigar como se dá o processo de tradução intersemiótica entre signos verbais e signos audiovisuais, além de investigar também como a transcrição levaria a independência da obra fílmica em relação ao texto literário.

Havendo partido da hipótese de que a fidelidade textual é inatingível, ao longo do nosso processo de reflexão pensamos ter deixado evidente como a transcrição se mostra como uma alternativa viável e necessária no processo de tradução intersemiótica. Ou seja, perceber a tradução intersemiótica como transcrição nos parece o melhor caminho para fugir da necessidade inatingível da fidelidade textual.

Descobrimos que o termo *tradução* pode ser apropriado para se referir à realização de um filme baseado em uma obra literária, desde que considerada a especificidade da tradução, ou seja, uma tradução intersemiótica, com vistas à transcrição. Portanto, pensar a tradução nesse sentido nega em definitivo a necessidade de fidelidade, considerando-se a intraduzibilidade do signo estético no processo transcriativo.

Desse modo, a operação poética do signo estético nos ajuda a transcriar um texto, conduzindo-o à transformação em nova obra. Traduzir da literatura para o cinema, buscando transcriar as informações, pode nos conduzir a uma obra independente do conteúdo semântico da precedente. Podemos carregar a nova obra de informações estéticas que trazem novos significados semânticos, afinal, se não sou digno de alcançar a graça do paraíso ideal da fidelidade, resta-me entregar-me à profanação criativa. Transcriar, portanto.

Referências

- CAMPOS, H. de. Da tradução como criação e como crítica. In: **Metalinguagem & outras metas**. Coleção Debates. Ed Perspectiva. 4ª Edição. São Paulo, 2006.
- CAMPOS, Haroldo de. **Da transcrição poética e semiótica da operação tradutora**. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2011.
- CURADO, Maria Eugênia. Literatura e cinema: adaptação, tradução, diálogo, correspondência ou transformação? **Temporis [ação]**, Goiás, v. 1, nº 9, Jan/Dez 2007.
- DINIZ, Thais Flores Nogueira. A tradução intersemiótica e o conceito de equivalência. In: **IV Congresso da ABRALIC - Literatura e diferença**. Universidade de São Paulo. São Paulo, [1994].
- ESPÍNDOLA, Bernardo Rodrigues. Tradução, transcrição e intertextualidade: a semiose intermidia. In: **XI Congresso Internacional da ABRALIC: tessituras, interações, convergências**. USP, São Paulo, 2008.
- HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. 15. ed. São Paulo: Editora Vozes. Universidade São Francisco, 2005.
- HUTCHEON, Linda. **A theory of adaptation**. New York: Ed. Routledge. Taylor and Francis Group, 2006.
- JAKOBSON, Roman. **Linguística e Comunicação**. São Paulo, Cultrix, 1970.
- MUSMANNO, Luana Maricato. **Perspectivas intersemióticas e transmidialidade: adaptando Jane Austen no século XXI**. Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2015.
- PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. (NETO, J. C. T., Trad.), coleção Estudos. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2000.
- PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. Coleção Estudos. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2003.
- SANTAELLA, Lucia. **Semiótica Aplicada**. 1. ed. São Paulo: Ed. Thomson, 2004.

ALÉM DO FEMININO E DO MASCULINO: REPRESENTAÇÕES TRANS NA SÉRIE TELEVISIVA LIBERDADE DE GÊNERO¹³⁴

Paulo Fernando Alves da Silva¹³⁵

Ceição Ferreira¹³⁶

José Eduardo Ribeiro Macedo¹³⁷

Introdução

Apesar da predominância de caricaturas e estereótipos na representação midiática da população LGBT¹³⁸, mostradas geralmente como personagens cômicas/engraçadas, sem história, família ou vínculos de afeto; na segunda década dos anos 2000, com maior visibilidade na grande mídia, produções televisivas e audiovisuais, como séries, documentários e *webséries* começaram a desconstruir tais visões.

Neste contexto, buscamos analisar como a série televisiva *Liberdade de Gênero* (João Jardim, 2016), transmitida pelo canal por assinatura *GNT*, constrói, a partir da estética documental, a representação de pessoas trans. Por intermédio de elementos da linguagem audiovisual e da construção narrativa, objetiva-se: identificar inovações, continuidades e problematizar como a produção audiovisual pode contribuir para uma possível mudança social sobre o tratamento desse grupo na mídia. Parte-se da hipótese de que, ao ressaltar a pluralidade das orientações sexuais e identidades de gênero por meio das experiências, dos laços afetivos e da história de vida dos personagens, essa

¹³⁴ Este artigo é um desdobramento do trabalho de conclusão de curso "Representações trans na série televisiva liberdade de gênero", defendida por Paulo Fernando Alves da Silva em 2017.

¹³⁵ Bacharel em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás (UEG). E-mail: paulofernandoav@hotmail.com.

¹³⁶ Doutora em Comunicação pela Universidade de Brasília (UnB). Professora e pesquisadora do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG), onde desenvolve atividades de ensino, pesquisa, curadoria e extensão nas áreas de comunicação e cultura, cinema, raça, gênero e sexualidade. E-mail: ceicaferreira@gmail.com

¹³⁷ Mestre em Sociologia pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Professor efetivo do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG), onde foi coordenador de 2016 a 2023. Tem experiência nas temáticas de Sociologia da cultura, Metodologia Científica, Antropologia audiovisual e Documentário. E-mail: jedumac@gmail.com

¹³⁸ Foi mantida a sigla utilizada na época da realização desta pesquisa. Porém, para contemplar mais grupos, atualmente utiliza-se LGBTQIA+ (lésbicas, gays, bissexuais, travestis, transexuais, queer, intersexuais, assexuais e demais orientações sexuais e identidades de gênero).

série televisiva indica processos de representação mais humanizados de indivíduos trans.

A série aborda quatorze histórias de diferentes pessoas, todas com relação direta a experiências vivenciadas a partir de suas orientações sexuais e identidades de gênero, cada uma em um canto do país. Em comum, entre as personagens, está o afeto com seus familiares e amigos. Todas narram a construção de suas sexualidades e o processo de se assumirem para os demais membros de seus ciclos de convivência.

Para alcançar os objetivos propostos, utilizamos o aporte teórico-metodológico dos estudos culturais, de gênero e sexualidade; e da teoria do documentário, que nos oferecem subsídios para, a partir de elementos da linguagem audiovisual e da construção narrativa, analisar quais são e como são construídas as representações de pessoas trans.

Mídia, visibilidade e poder

Estávamos acostumados com representações midiáticas de personagens LGBT a partir da lógica heteronormativa (Louro, 2001), ou seja, tais indivíduos não tinham seu cotidiano mostrado – suas rotinas, seus laços afetivos, suas famílias e objetivos de vida. A heterossexualidade, considerada natural, também é instituída como norma que influencia no biológico, na identidade de gênero e na construção da sexualidade, fazendo com que tudo que foge à sua lógica seja considerado inumano, antinatural e, por vezes, abjeto.

Ao discutir a relevância dessas representações midiáticas, Freire (2005) aponta que todos os textos, imagens e sons que são feitos para “falar por” ou “falar sobre” minorias ou grupos sociais, mobilizam militantes, organizações e geram pesquisas científicas. Segundo o autor, o que dá sentido às representações é a legitimação e a naturalização na forma de discurso, assim elas são reguladas e organizadas em uma determinada linha de tempo e espaço, tornando necessário questionar como são construídas.

Nesse sentido, algumas perguntas são necessárias: são personagens ativos? São olhados ou ignorados? Com que frequência aparecem e por quanto tempo? Quanto de espaço os representantes dos grupos minoritários ocupam na tela? Essas e outras

questões são levantadas para a análise de representatividade. A partir delas observam-se mudanças nos personagens homossexuais, principalmente no campo humorístico, que começaram a integrá-los de forma mais complexa. A insatisfação com a construção desses personagens se dá por não contemplarem a realidade vivida por tais sujeitos, impedindo assim mudanças nas representações.

As identificações podem afetar os indivíduos que são representados, pelo fato de passarem uma imagem e caráter em forma de personagem, fazendo com que o público conclua ou generalize as ações e escolhas e modos de vida daquele indivíduo. “[...] Os chamados à identificação nas novelas são estendidos aos grupos e, transmutadas no filtro dos agentes de comunicação, em vez de questionar, informam quem você é, o que você pode ser e quem você gostaria de ser” (Beleli, 2009, p. 117-118).

A mídia, em geral, reforça preconceitos e estereótipos ao colocar pessoas trans como figuras marginalizadas e desviantes. Elas são representadas de maneira que suas histórias não tem subjetividade, ou seja, são pessoas que não se casam, não transam, não namoram, não tem boas profissões, ou aquilo que a sociedade considera como “boas profissões”; não têm relações como os personagens heterossexuais, não tem família e nem afeto, mesmo quando se tem um/a parceiro/a.

Nesse sentido, vale citar como exemplo a novela de Aguinaldo Silva, *Senhora do Destino* (produzida pela Tv Globo e exibida entre junho de 2004 a março de 2005), que apresentou um casal lésbico Leonora (Mylla Christie) e Jenifer (Bárbara Borges). Elas assumem o relacionamento a partir da metade da trama e lutam para ganhar um processo de adoção de uma criança. Embora se observe avanço no arco dramático das personagens, as demonstrações de afeto permanecem tímidas.

Na mesma novela, há ainda os personagens Uiracy (Luiz Henrique Nogueira), um carnavalesco efeminado que tem uma relação conturbada com Turcão (Marco Vilela), um bissexual masculinizado. Nesses personagens temos um discurso que, segundo Colling (2007), reproduz a lógica heterossexual, na qual o personagem Uiracy é a “mulherzinha” e o Turcão é o “machão” do relacionamento. Porém, vale considerar que, embora as convenções sociais se estruturam em relações de poder, já que o masculino é associado ao ativo e o feminino ao passivo, na intimidade, na subjetividade, há várias

formas de se viver as sexualidades.

Em contraponto, na segunda década dos anos 2000, diversas produções documentais problematizaram essa lógica heteronormativa (Louro, 2001), mostrando sujeitos de outros contextos sociais. Os documentários *Dzi Croquettes* (Tatiana Issa, Raphael Alvarez, 2010), *São Paulo em Hi-Fi* (Lufe Steffen, 2013) e *Favela Gay* (Rodrigo Felha, 2014), que respectivamente abordam a história de um grupo de teatro que usava a irreverência para criticar a ditadura; as noites gays em São Paulo nas décadas de 1970 e 1980; e as vivências de homossexuais dentro das favelas cariocas são alguns desses exemplos.

No ano de 2017 foram lançados os documentários *Laerte-se* (Lygia Barbosa, Eliane Brum), sobre a cartunista e chargista brasileira Laerte, que assume sua transexualidade aos 57 anos; *Divinas Divas* (Leandra Leal), que destaca os bastidores teatrais das primeiras artistas travestis brasileiras; e *Meu Corpo é Político* (Alice Riff), que aborda o ativismo nas periferias de São Paulo e mostra as dificuldades pelas quais as personagens passam na luta pelos direitos LGBT.

No mesmo ano, a temática foi pauta da programação televisiva aberta no programa *Fantástico*, da *Rede Globo*, com a série *Quem Sou Eu?*, que abordava a transexualidade, contando histórias de pessoas transgênero em fases distintas, e ressaltando a diferença entre orientação sexual e identidade de gênero, utilizando para isso uma metáfora de *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll.

A diferença entre a série e o clássico livro do autor, é que o *Fantástico* apresentou ao público a jornada de autoconhecimento de pessoas travestis e transexuais em busca de sua identidade. Isso é mostrado na forma de documentário, com um total de quatro episódios de quinze minutos cada. A jornalista Renata Ceribelli foi a responsável por comandar as entrevistas e fazer a narração das histórias.

Um ano antes, em 2016, a *Globo* exibiu, em horário nobre, a novela *A Força do Querer*, na qual a autora Glória Perez destacou a história de Ivan (Carol Duarte), uma personagem que passa por toda sua transição durante a trama. O público acompanhou as dificuldades que ele enfrentou em relação à sua família e no mercado de trabalho. Outras personagens importantes na novela são: Mira, uma mulher heterossexual, interpretada pela atriz transexual Maria Clara Spinelli; e também Nonato, vivido por Silvero Pereira,

que durante o dia trabalhava como motorista e à noite vivia a *drag queen*¹³⁹ Elis, e que vive se escondendo do padrão homofóbico.

Nesse contexto, propomos como exercício analítico entender como se articulam a construção narrativa e a linguagem audiovisual na representação de quatro personagens de *Liberdade de Gênero* (João Jardim, 2016): Oliver, Dani, Letícia e Silvio, suas histórias de vida, seus corpos e afetos.

Para além do binário: contribuições da teoria *queer*

A teoria *queer* constitui importante aporte teórico-metodológico para investigar as representações trans, já que possibilita ir além das identidades sexuais e de gênero estabelecidas e investigar outras experiências fora do espectro da heterossexualidade compulsória. O termo *queer* era usado antigamente como forma de insultar pessoas não heterossexuais. Em português, o termo pode ser compreendido como anormal, estranho ou esquisito. Cabe ressaltar que, em relação aos estudos de gênero e sexualidade, o termo é tomado como categoria de análise para pensar as temáticas a partir de uma perspectiva cultural, mostrando que há outras formas de existência além das categorias homem/mulher e hétero/homo (Quevedo, 2015; Louro, 2001).

Nesse sentido, Miskolci (2012) pontua que a sexualidade e as diferenças, como formas culturais e políticas de se viver começaram a ser discutidas na década de 1960 em plena era dos novos movimentos sociais, com feminismo, os grupos gays e lésbicos e a luta pelos direitos civis. Ampliar as possibilidades de reconhecimento da pluralidade de indivíduos e desvincular a reprodução da sexualidade era um posicionamento político usado por ativistas na época. O *queer* problematiza, na verdade, o que a sociedade deixa de lado, considera abjeto por classificar como ameaça.

[...] A abjeção, em termos sociais, constitui a experiência de ser temido ou recusado com repugnância, pois sua própria experiência ameaça uma visão homogênea e estável do que é a comunidade. O “aidético”, identidade do doente de aids na década de 1980, encarnava esse fantasma ameaçador contra o qual a coletividade expunha seu código moral (Miskolci, 2012, p. 24).

139 De acordo com o Glossário de gêneros da série, drag queens são personagens criados por artistas performáticos que se travestem, fantasiando-se cômica ou exageradamente com o intuito geralmente profissional artístico. Disponível em: <http://gnt.globo.com/programas/liberdade-de-genero/materias/glossario-de-generos.htm>

Dessa forma, a teoria *queer* questiona a forma como a sociedade toma como regra comportamentos e posições, excluindo quem não segue a heteronormatividade (Louro, 2001). Miskolci (2012) aponta que as pessoas nunca foram limitadas nas formas de amar ou sentir desejos, e que estes estudos e pesquisas comprovam isso. Outra grande contribuição da teoria *queer* foi ressaltar que gestos masculinos e femininos existem em qualquer indivíduo, e quem define isso é a própria sociedade, dependendo de seu contexto histórico, ou seja, gênero é uma construção social e cultural.

Ao utilizar a teoria *queer* para análise dos filmes *Tatuagem* (Hilton Lacerda, 2013) e *Hoje Eu Quero Voltar Sozinho* (Daniel Ribeiro, 2014), Quevedo (2015) resalta que em contraponto a produções que mantêm um olhar heteronormativo, os filmes considerados *queer* possuem elementos na narrativa que desconstruem regras, padrões ou normas enraizadas na sociedade. Dessa forma, a série televisiva *Liberdade de gênero*, ao mostrar, em dez episódios, as histórias de quatorze personagens trans e questionar o que a sociedade considera normal ou aceito, dialoga com a teoria *queer* e sua crítica aos binarismos.

Liberdade de gênero e suas personagens

Dirigida pelo cineasta e documentarista João Jardim, a série teve sua estreia no dia 19 de outubro de 2016 no canal por assinatura *GNT*, e na plataforma digital em streaming. Já em sua abertura são usadas imagens espelhadas dentro de um caleidoscópio que se mesclam, indicando assim como as pessoas podem ser múltiplas e complexas.

Além das imagens, essa abertura explora aspectos na trilha sonora, com a música Zero, da banda *Liniker e os Caramelows*, que descreve esse plural e se encaixa perfeitamente na composição das imagens e seu ritmo. Além de ter sua música na abertura da série, a cantora Liniker é entrevistada em um dos episódios.

A série é documental e nos faz perceber o que nos rodeia, mostrando uma visão de mundo diferente da nossa, estimulando a discussão da temática, ou seja, “[...] através dos sons e das imagens, metáforas são construídas e assim vão surgindo discursos sobre as práticas e valores sociais[...].” (Nogueira, 2014, p. 26).

Entrar nas casas dessas famílias de forma discreta e sensível para abordar as orientações sexuais e as identidades de gênero das personagens foi o propósito dessa série televisiva, segundo o canal *GNT*. Os protagonistas trazem suas trajetórias, lutas e relações familiares, que são de suma importância. O afeto é o fio condutor dessa narrativa, pois mostra como é ser um filho transexual; uma mãe de uma pessoa não-binária; o neto de uma mulher trans; entre outras possibilidades familiares e de laços afetivos.

A criação do glossário – um dicionário de termos e expressões relacionadas a questão de gênero e sexualidade – feita pela produção da série, para ajudar no entendimento das expressões usadas nos episódios é de grande ajuda para entender o que é ser não binário, homem e mulher trans, gênero fluído, entre outras diferenças¹⁴⁰.

Desse modo, conhecemos quatorze histórias de vida: Amanda é uma mulher trans, do Rio Grande do Sul, que fez sua cirurgia de redesignação sexual na Tailândia. Ela é famosa na internet como *youtuber*, conhecida como *Mandy Candy*, e tem mais de 330 mil seguidores. Em sua entrevista, ela fala da ajuda da família, de como foi seu período de descoberta, como tomou suas decisões mais importantes enquanto mulher transexual.

Já Letícia Lanz é psicanalista e escritora, mora em Curitiba e é casada com Ângela há 40 anos; Erick é cantor e compositor em São Paulo, revela na série que conquistou a felicidade com a esposa e filhos após sua transição, que foi bastante conturbada. A cantora Liniker, que à época da série documental tinha 21 anos, é de São Paulo e se considera gênero fluído, não binário. No mesmo episódio, as personagens Lune, Jesse e Benett, que são tatuadoras, relatam suas vivências como pessoas não binárias.

Também de São Paulo, Wallace passou por sua transição com o apoio da mãe e usa a arte do teatro para expressar-se. Já Carol Marra nasceu em Belo Horizonte, é modelo, atriz e jornalista, divide o episódio com Glamour Garcia que nasceu no interior de São Paulo e também é atriz. Já Silvio Lúcio mora no interior do Ceará e se identifica como homem trans há 12 anos, e é casado há 16 com Widina.

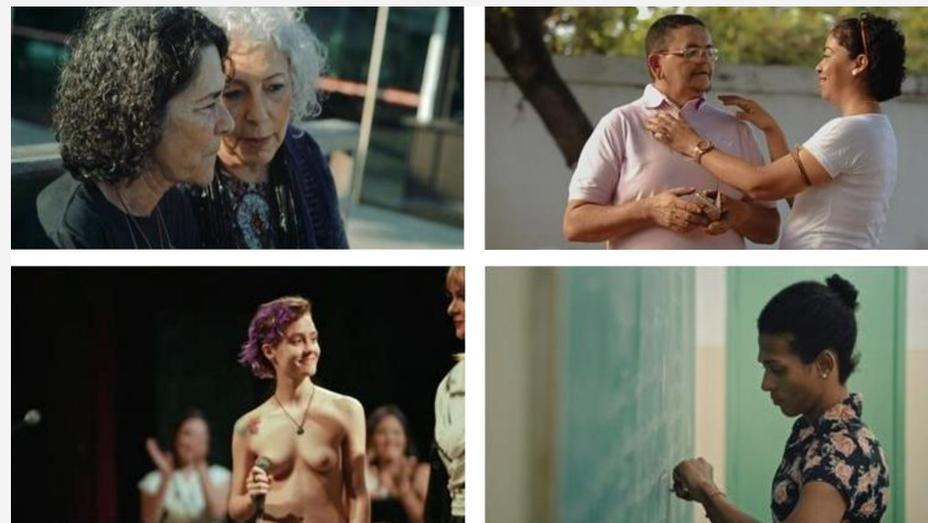
¹⁴⁰ Disponível em: <http://gnt.globo.com/programas/liberdade-de-genero/materias/glossario-de-generos.htm>. Acesso em: 14 set. 2017.

Outra personagem é Márcia, uma advogada de classe média alta, que se define como uma travesti lésbica. Há também um episódio que aborda duas histórias de jovens trans: Oliver, que se considera não binário; e Dani, que se considera uma mulher trans. No último episódio da série são mostrados dois casais trans: 1- Anderson e Helena, pais biológicos de uma criança; e 2- Patrick e Bárbara, militantes da causa no país.

Oliver, Dani, Letícia e Silvio: Histórias, afetos e experiências

O exercício analítico aqui proposto centra-se em quatro personagens: Letícia, Silvio Lúcio, Oliver e Dani (Figura 1); e utiliza as contribuições da teoria do documentário e da metodologia de análise fílmica (Nichols, 2005; Penafria, 2009).

Figura 1 - Personagens Letícia, Oliver, Sílvio e Dani



Fonte: série *Liberdade de Gênero* (João Jardim, Canal *GNT*, 2016).

Letícia Lanz é psicanalista e escritora, mora em Curitiba, tem três filhos e três netos com a companheira Ângela, com quem é casada há 40 anos. Na série, ela conta sobre a dificuldade para assumir-se transexual para a esposa e os filhos depois de tantos anos juntos. Além do casal, os filhos também contam como foi a convivência com o pai antes e após a transição.

Os netos não participam das entrevistas, mas são mostrados em cenas familiares.

Oliver, que é um jovem de classe média e não binário, tem no teatro seu espaço de expressão. Ele relata como foi perceber que não se identificava nem como homem e nem como mulher, e mostra o apoio que sempre teve, principalmente da família e dos profissionais com quem trabalha. O jovem descreve os olhares que recebe e como lida com o desconhecimento das pessoas sobre o que é ser uma pessoa não binária. Seus pais, Gilson e Marta, apontam que foi preciso tempo para entendê-lo e aprender a conviver com o novo filho, aceitando-o.

Dani é professora de uma escola pública e narra seu processo de transição, em especial a luta para ter o respeito e o apoio de sua mãe, com quem vivenciou conflitos que a levaram a sair de casa. Ela teve seu sonho realizado, a cirurgia de redesignação, graças à ajuda dos alunos da escola em que trabalha, mesmo enfrentando oposição familiar. Após a cirurgia, a mãe a apoiou e as duas se reconciliaram; seus alunos demonstram grande admiração por ela, como mostrado na entrevista da estudante Paloma.

Silvio Lúcio é do interior do Ceará. Ele narra suas lutas diárias para conquistar um espaço de destaque entre os políticos da região. Casado há 16 anos com Widina, ele relata como foi crescer em um lar evangélico, suas primeiras experiências afetivo-sexuais e posteriormente sua descoberta como homem transexual. Silvio teve o apoio da esposa, ao contrário da família, que o expulsou de casa quando jovem e, mesmo depois de vários anos, ainda não foi possível uma reaproximação.

Alguns amigos e amigas relatam como é a amizade com Silvio e como é sua reputação na cidade. Assessor do prefeito, ele é também um porta voz do município, por isso tem o respeito de todos da cidade, conforme ele afirma. Dessa forma, pode-se considerar que o diretor optou em mostrar o ponto de vista dos personagens e de quem é do convívio deles. Todas essas pessoas são retratos reconhecíveis do nosso cotidiano, ou seja, apesar de suas diferenças, elas estão próximas da nossa realidade.

Nichols (2005, p. 31) afirma que esses atores “[...] continuam a levar a vida mais ou menos como fariam sem a presença da câmera.” Então, pode-se observar que, para João Jardim, a relevância nas cenas é a própria vida cotidiana dos indivíduos no dia a dia,

seja trabalhando ou em momentos de lazer, como em uma reunião de amigos ou uma simples refeição diária familiar, por exemplo.

O ritmo da narrativa é equivalente em todos os quatro episódios. As/os personagens começam contando como foi sua infância e a sua relação com a família. Posteriormente, suas descobertas e, em alguns casos, as primeiras experiências afetivo-sexuais. Também são mencionadas as consequências que assumir-se gay, lésbica ou transexual trouxe para suas vidas, e, no caso de travestis e transexuais, como foi a transição. A narrativa das personagens é intercalada com as opiniões da família, geralmente pais e irmãos para mostrar outros pontos de vista e saber deles como foi ver uma pessoa próxima mudando sua vida por completo. Temos também momentos de afeto entre as/os personagens e seus familiares, sempre após relatarem os momentos difíceis que passaram. Podemos perceber vários elementos da estética documental na série *Liberdade de Gênero*, pois a proposta é representar a realidade mais próxima possível do cotidiano dessas personagens. Nesse sentido, Nichols (2005, p. 51) afirma que “[...] os documentários têm acesso direto e verdadeiro ao real. Isso funciona como um dos principais atrativos do gênero”. Dessa forma, quando os personagens falam sobre si para nós, são geradas não só informações, mas um posicionamento de tais sujeitos sociais para o público, o que confirma, segundo o referido teórico, o papel do documentário como uma representação do mundo e não uma réplica dele.

A coerência nas histórias dos personagens se dá por conta da exposição de eventos ocorridos em seus passados, e suas associações com a vida atual.

Acerca dessas possibilidades, os documentários, em suas representações, buscam enriquecer nossa compreensão sobre aspectos do mundo histórico e complicam nossa adesão a certas posturas, eliminando a certeza com a complexidade ou a dúvida, destaca Nichols (2005).

O registro de momentos particulares valoriza tais indivíduos, pois, ao priorizar questões mais íntimas, como o envolvimento familiar em momentos difíceis, confere maior profundidade psicológica. De acordo com Bill Nichols (2005) existem diferentes modos de representação nos documentários, mas tal classificação não é rígida. A

série *Liberdade de Gênero* pode ser considerada no modo participativo e também no modo observativo, ou seja, entendemos a presença do diretor e sua relação com as/os personagens, mesmo que ele não apareça no quadro.

As imagens de arquivo são importantes elementos do modo participativo de representação. É por intermédio delas que a série organiza sua construção narrativa, possibilitando ao espectador transitar entre o passado e o que é contado pela/o personagem. Assim os conhecemos antes de suas transições: a relação com o pai e a vida com a esposa e os filhos, no caso de Letícia Lanz; as fotos de Oliver quando criança como pano de fundo para a narração de seus pais; bem como as de Dani na infância e adolescência, e a matéria de jornal sobre sua cirurgia.

No caso de Letícia Lanz, suas memórias foram mostradas a partir do relacionamento com o pai, imagens de sua família, da vida conjugal e da criação dos filhos. Já Oliver, tem suas imagens de infância mostradas enquanto seus pais relatam a fase de luto que viveram pela “morte da filha”.

Das histórias que compõem o corpus de pesquisa, a da personagem Dani é a que mais utiliza imagens de arquivo, que mostram sua transformação física. Quando a personagem relata o preconceito vivido em sua infância, sua adolescência até se reconhecer e se assumir uma mulher transexual e um noticiário em um jornal de sua cidade.

Na história de Silvio Lúcio, o uso das imagens de arquivo se aplicou justamente quando ele contava sobre uma viagem na qual descobriu o significado de transexualidade, pois ele se considerava uma mulher lésbica.

Como o foco da série são as entrevistas, não se faz uso da voz over ou voz de Deus, como define Nichols (2005), ou seja, uma narração fora do universo diegético que não aparece no quadro, mas tem a função de orientar, guiar a compreensão de quem assiste. Dessa forma, o discurso é construído na junção dessas diversas narrativas pessoais.

A série *Liberdade de Gênero* utiliza principalmente primeiros planos e planos médios

(Figura 2) para mostrar as personagens e suas histórias. Quando se trata de questões mais íntimas, os enquadramentos vão do plano médio, que mostra o ambiente, para o primeiro plano; ou plano detalhe de uma parte do corpo; ou até mesmo de algum objeto que remeta a sua fala naquele momento.

Figura 2 - As personagens em plano médio e primeiro plano



Fonte: Série *Liberdade de Gênero* (João Jardim, Canal GNT, 2016).

O fato desses personagens trans estarem no centro do quadro indica protagonismo, pois além desse destaque visual, elas têm voz, o que normalmente se difere de outros produtos audiovisuais. Nesse sentido, vale destacar a personagem Dani, uma mulher transexual, negra e pobre, mas que aqui se coloca como dona de sua história.

Quando Letícia Lanz fala sobre sua feminilidade, são usados planos detalhe em suas mãos com anéis e as unhas pintadas. Observa-se ainda o uso de *travelling*, movimento de câmera que acompanha Oliver enquanto ele caminha. O plano conjunto também é bastante usado, como por exemplo, no caso de Silvio Lúcio e a esposa, oferecendo ao espectador imagens mais completas e abertas.

O uso de plano detalhe no guarda-roupas também reforça a transição de gênero. Oliver aparece na maioria das cenas usando cores escuras e regata aberta, buscando esconder os seios. Já no caso de Silvio Lúcio, que aparece passando suas roupas, destacam-se suas camisas como referência de masculinidade.

A trilha sonora é um elemento importante para ajudar a contar as histórias, e cada uma é encerrada com uma música específica, e que condiz com a trajetória de vida da personagem: *Ain't Got No... I've Got Life*, de Nina Simone para Letícia Lanz; *Até Outro Dia*, de Sérgio Sampaio para Oliver; *Wish I Knew How It Would Feel To Be Free*, de Nina Simone para Dani; e *Amuleto de Sorte*, de Mariene de Castro, para Silvio Lúcio.

Quanto aos cenários, temos locações escolhidas pelo diretor justamente por fazerem parte das histórias das personagens: como o lugar onde moram, trabalham ou convivem em atividades do dia a dia. A psicanalista Letícia Lanz é mostrada principalmente em seu consultório; a professora Dani em sala de aula. Oliver no palco do teatro; e Silvio na prefeitura, onde trabalha como assessor.

Também temos cenas de Letícia no supermercado com seus netos, cenas de afeto com sua esposa em um local público. Na história de Oliver vemos o interior do teatro onde, atualmente, o personagem trabalha e se expressa. A história de Dani tem cenários que faz alusão tanto à sua vida pessoal, quanto profissional no colégio. Silvio Lúcio é mostrado no interior de sua casa, onde uma foto com Widina, reverbera o afeto, evidenciado em grande parte da entrevista.

Considerações finais

A proposta deste artigo foi apresentar a análise de quatro personagens da série televisiva *Liberdade de gênero* (2016), que foi precedida por uma breve discussão teórica sobre a centralidade dos meios de comunicação na construção das identidades e subjetividades. Reiterando assim a dimensão política da representação e no que concerne ao audiovisual, foram mencionadas séries televisivas, filmes e novelas que

apresentam imagens e narrativas mais plurais acerca da população LGBT, em especial pessoas trans.

Por meio da teoria *queer*, foi possível problematizar como as convenções sociais determinam de forma binária o que é considerado aceitável e o que é desviante, definindo assim corpos abjetos, que constituem uma ameaça à ordem vigente.

Esse aporte conceitual oferece subsídios para a compreensão do lugar social atribuído a pessoas trans, que subvertem as fronteiras de gênero e desnaturalizam visões preestabelecidas sobre sexualidade.

Essa contextualização situa o exercício analítico proposto que se centra na representação das personagens Oliver, Dani, Letícia e Silvio. Primeiramente foi feita uma apresentação geral da série *Liberdade de Gênero* e, em seguida, com base na metodologia de análise fílmica, buscou-se investigar como essa produção articula construção narrativa, estética documental e linguagem audiovisual na representação de cada personagem.

Portanto, conforme foi analisado, essa série, dirigida por João Jardim, traz inovações ao demonstrar uma postura cuidadosa de escuta, de pensar a condução das entrevistas, o uso de imagens de arquivo, a escolha da trilha sonora, das locações e cenários; e o tipo de enquadramento. A articulação de tais elementos possibilitou construir uma representação que humaniza tais pessoas, destaca cada uma na riqueza de sua singularidade.

Referências

- BELELI, Iara. Eles [as] parecem normais: visibilidade de gays e lésbicas na mídia. **Bagoas-Estudos gays: gêneros e sexualidades** 3.04 (2012).
- COLLING, Leandro. Personagens homossexuais nas telenovelas da Rede Globo: criminosos, afetados e heterossexualizados. **Revista Gênero**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 1, p. 207-222, 2007.

FREIRE FILHO, João. Força de expressão: construção, consumo e contestação das representações midiáticas das minorias. **Revista Famecos**: mídia, cultura e tecnologia, Porto Alegre, n. 28, dez. 2005.

LOURO, Guacira Lopes. **Teoria queer**: Uma política pós-identitária para a educação. *Estudos feministas*, v. 9, n. 2, p. 541, 2001.

MISKOLCI, Richard. **Teoria Queer**: um aprendizado pelas diferenças. Autêntica, 2012.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao Documentário**. Campinas: Papirus, 2005.

NOGUEIRA, Juliano. Isto não é um filme de ficção: Bill Nichols e a introdução ao documentário. *Art & Sensorium – Revista Interdisciplinar Internacional de Artes Visuais*, PARANÁ, v. 1 n. 2, p. 21-29, dez. 2014.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de Filmes**: conceitos e metodologias In: VI Congresso SOPCOM. p. 6-7. 2009.

QUEVEDO, Rodrigo. **Cinema queer no cinema brasileiro**: A representação dos homossexuais em Tatuagem e Hoje eu quero voltar sozinho. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso. Bacharelado em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, Universidade Federal de Santa Maria, 2015.

SOBRE OS ORGANIZADORES

Geórgia Cynara Coelho de Souza

Docente do Instituto Acadêmico de Ciências Sociais Aplicadas (IACSA), curso de Graduação em Cinema e Audiovisual, na Unidade Universitária Goiânia-Laranjeiras, Universidade Estadual de Goiás (UEG). Doutora e pós-doutora em Meios e Processos Audiovisuais pela Universidade de São Paulo (USP); mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Docente colaboradora do Programa de Pós-Graduação em Performances Culturais (Faculdade de Ciências Sociais da UFG).

Sandro de Oliveira

Docente do Instituto Acadêmico de Ciências Sociais Aplicadas (IACSA), curso de Graduação em Cinema e Audiovisual, na Unidade Universitária Goiânia-Laranjeiras, Universidade Estadual de Goiás (UEG). Pesquisa o ator experimental no cinema em grupos de pesquisa como o CRIA (Centro de Realização e Investigação Audiovisual), GEAs (Grupo de Pesquisa do Ator no Audiovisual) e ACCRA (Approches Contemporaines de la Création et de la Réflexion Artistiques), do Laboratório de Pesquisa sobre Artes e Mídia da Universidade de Estrasburgo, na França.

SOBRE OS AUTORES

Ana Luiza Mendes Santos

Bacharela em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás (UEG).

Ana Paula Silva Ladeira Costa

Professora efetiva do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG). Doutora em Comunicação Social pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e pós-doutora em Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Pesquisa-dora do Grupo de pesquisa Cria | UEG. E-mail: ana.costa@ueg.br

Ana Rita Vidica

Ana Rita Vidica é mãe do Martim (3 anos). Doutora em História (UFG) e Mestre em Cultura Visual (UFG). É docente do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Goiás (UFG). E-mail: ana_rita_vidica@ufg.br

Ceição Ferreira

Doutora em Comunicação pela Universidade de Brasília (UnB). Professora e pesquisadora do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG), onde desenvolve atividades de ensino, pesquisa, curadoria e extensão nas áreas de comunicação e cultura, cinema, raça, gênero e sexualidade. E-mail: ceicaferreira@gmail.com

Daniela Ressori Batista

É graduada em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás (UEG).

Éder dos Santos Silva

Egresso do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG) em 2023.

Felipe Freitas

Bacharel em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás (UEG). Atuou como bolsista no projeto de extensão SEJA - Gênero e Sexualidade no Audiovisual. E-mail: freitasfreitas.cinema@gmail.com

Gleig de Souza e Silva

Diretor de Fotografia desde 2016 e membro da Associação Brasileira de Cinematografia - ABC. Graduado em Cinema e Audiovisual pela UEG, iniciou a carreira como iluminador cênico no teatro de Bolso, Cidade Livre, em 2012 e como assistente de elétrica, maquiagem e câmera no mercado audiovisual de Goiânia e Região Metropolitana em curtas-metragens, filmes institucionais, DVDs musicais, vídeos, videoclipes, videodança e documentários. Coordena o Núcleo Audiovisual do Pontão de Cultura, Cidade Livre, onde disponibiliza formação em audiovisual para a região de Aparecida de Goiânia desde 2021.

Jaqueline Fonseca Veiga

Mestre em Língua, Literatura e Interculturalidade pelo POSLLI/UEG (2020). Graduada em Letras Português/Inglês e suas respectivas Literaturas pela UEG (2018). Graduada em Cinema e Audiovisual pela UEG (2022).

Joanise Levy

É roteirista e professora no curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG). É doutora em Estudos Fílmicos e da Imagem, Universidade de Coimbra (UC), e doutora em Literatura pela Universidade de Brasília (UnB). Mestre em Educação pela Universidade Federal de Goiás (UFG) e Graduada em Jornalismo pela mesma instituição.

José Eduardo Ribeiro Macedo

Mestre em Sociologia pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Professor efetivo do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG), onde foi coordenador de 2016 a 2023. Tem experiência nas temáticas de Sociologia da cultura, Metodologia Científica, Antropologia audiovisual e Documentário. E-mail: jedumac.ueg@gmail.com

Júlia Mariano Ferreira

Julia Mariano Ferreira é mãe da Alice (8 anos) e da Maitê (7 anos). Doutoranda e mestre em Arte e Cultura Visual (UFG). Docente do curso de Cinema da Universidade Estadual de Goiás (UEG). E-mail: julia.costa@ueg.br

Lara Lopes

Bacharela em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás (UEG) e graduanda em Direito pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC). E-mail: laraflo-pess@hotmail.com

Lara Vitória Caetano

Bacharela em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás (UEG).

Louise Quenehen Marinho

É graduada em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás (UEG).

Marcelo Henrique da Costa

Professor do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG). Doutor em Arte e Cultura Visual pela Universidade Estadual de Goiás (UFG). Coordenador do Laboratório de Pesquisas Criativas e Inovação em Audiovisual - CriaLab|UEG. E-mail: mar-celo.costa@ueg.br

Maykon Rodrigues dos Anjos

Cineasta e pesquisador graduado em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás (UEG). Mestre em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (PPGACV/UFG). E-mail: sr.maykonrodrigues@gmail.com

Mikaela Esber Pasa

Egressa do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG). Atualmente é assessora de projetos sonoros do CriaLab|UEG. E-mail: mikaela030101@gmail.com

Natália Dantas Tobias e Silva

Egressa do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG) em 2022. É diretora publicitária com várias campanhas para empresas goianas. Concluiu o curso técnico em artes dramáticas no Instituto Basileu França e atuou em filmes como Dias vazios (Robney Bruno Almeida, 2019).

Paulo Fernando Alves da Silva

Bacharel em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás (UEG). E-mail: paullofernandoav@hotmail.com

Paulo Henrique de Moraes Balduino

Graduado em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás (UEG).

Pedro Henrique Ferreira

Graduado em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás (UEG).

Pollyanna Brito

Pollyanna Brito é mãe da Sofia (11 anos) e da Alice (6 anos). Doutoranda em Comunicação (UFG) e mestre em Arte e Cultura Visual (UFG). Docente do Instituto Federal de Goiás em Águas Lindas de Goiás (IFG). E-mail: pibrito.melo@gmail.com

Rafael de Almeida

Doutor em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas - Unicamp. Professor do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG).

Rubens Santos da Rocha Neto

Bacharel em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás (UEG).

Sara Teixeira Pedrosa

Produtora audiovisual egressa do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG) em 2023.

Thais Rodrigues Oliveira

Orientadora do trabalho. Docente efetiva do curso de Cinema e Audiovisual da UEG. Pós-doutora em comunicação pela UFPE. Doutora em Performances culturais pela UFG. Mestre em Arte e cultura visual pela UFG. E-mail: thais.oliveira@ueg.br

SOBRE O LIVRO

Formato: 29,7x21cm

Tipologia: Noto Sans Korean e Roboto

Número de Páginas: 175

Suporte do livro: e-Book

Todos os direitos reservados.

Universidade Estadual de Goiás

BR-153 – Quadra Área, Km 99 – 75.132-903 – Anápolis -GO

www.ueg.br / Fone: (62) 3328-4866

2024

Impresso no Brasil / Printed in Brazil

AUDIO

VISUALI
DADES

VISÕES E
ESCUTAS
CONTEMPORÂNEAS

Este livro busca reunir reflexões acerca do campo do audiovisual na contemporaneidade, elaboradas no âmbito do curso de Cinema e Audiovisual, por seus/suas discentes e docentes, como forma de promover novas escutas e visibilidades para a produção desta comunidade acadêmica. Audiovisualidades: visões e escutas contemporâneas é o segundo volume publicado pelos(as) discentes e docentes do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG) para tornarmos pública a produção interna do curso. Nesses seus 18 anos de existência, novas frentes de pesquisa, interesses teóricos e demandas de produção levaram os(as) docentes e discentes a ajustarem suas pesquisas e atuações não somente no âmbito da academia, mas também nas suas práticas de produção audiovisual. Esta leva inédita de trabalhos de conclusão de curso atesta a verve desbravadora de interesses que pode ser verificada nos trabalhos aqui publicados.



DANÇANDO COM
AS LETRAS

Com Sirlene Amorim



Universidade
Estadual de Goiás



cria.lab
UEG



Cinema
AudiovisualUEG



editora
UEG



ISBN: 978-65-88502-62-4

