

Cinema e Audiovisual

Linguagens
e Processos
de realização

Marcelo Henrique da Costa
(Organizador)



Cinema e Audiovisual

Linguagens
e Processos
de realização

Marcelo Henrique da Costa
(Organizador)





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

Revisão Técnica

Thalita Gabriele Lacerda Ribeiro

Revisão Linguística

Kelly Ferreira dos Santos

Imagens da Capa e das Capas Internas

Rafael de Almeida

Projeto Gráfico e Capa

Juan Sebastián Ospina Álvarez

Conselho Editorial

Alessandro José Marques Santos (UEG)

José Leonardo Oliveira Lima (UEG)

Julierme Sebastião Morais Souza (UEG)

Luciana Rebelo Guilherme (UEG)

Leonardo Lopes do Nascimento (UEG)

Osvaldo José da Silveira Neto (UEG)

Sabrina do Couto de Miranda (UEG)

Thiago Henrique Costa Silva (UEG)

Vinicius Gomes de Vasconcellos (UEG)

Wellington Hannibal (UEG)

Cinema e Audiovisual

Linguagens
e Processos
de realização

Marcelo Henrique da Costa
(Organizador)



ANÁPOLIS, GO
2022

© 2022, Editora UEG
© 2022, Autoras e autores

A reprodução não autorizada desta publicação, por qualquer meio,
seja total ou parcial, constitui violação da Lei nº 9.610/98.

Catálogo na Fonte
Comissão Técnica do Sistema Integrado de Bibliotecas Regionais (SIBRE),
Universidade Estadual de Goiás

C574 Cinema e a udiovisual: linguagens e processos de
realização / organizado por Marcelo Henrique da
Costa. – Anápolis, GO: Editora UEG, 2022.
215 p. ; il. ; e-Book.

ISBN: 978-65-88502-15-0 (e-book)

1. Cinema. 2. Audiovisual. I. Título.

CDU: 791.43

Esta obra foi produzida com recursos dos próprios autores
e do CriaLab|UEG. A exatidão das referências, a revisão gramatical
e as ideias expressas e/ou defendidas nos textos são de inteira
responsabilidade dos autores.

EDITORA UNIVERSIDADE ESTADUAL DE GOIÁS

Br-153 – Quadra Área – CEP: 75.132-903 Fone: (62) 3328-1181 – Anápolis -GO
www.editora.ueg.br / e-mail: editora@ueg.br

SUMÁRIO

SEÇÃO 1: DO ENSAÍSTICO ÀS POSSIBILIDADES DE INCLUSÃO NO AUDIOVISUAL

Do acontecimento privado ao público: a voz-over no filme ensaio.....9

Fernão Carvalho Burgos

Rafael de Almeida

Film (1965) – O ensaio no cinema e a filosofia de Berkeley no cinema beckettiano.....18

Adriel Diniz dos Reis

Rafael de Almeida

Achados e perdidos: do *found footage* ao filme-ensaio em *Drežnica*.....40

Renata Rosa Franco

Rafael de Almeida

BiblioLibras – Biblioteca bilíngue de literatura infantil e juvenil em Libras/ português: relato de experiência do processo de pré-produção, produção e pós-produção audiovisual.....51

Rhanna Asevedo

Marcelo Henrique da Costa

SEÇÃO 2: DIVERSIDADE, POLÍTICA E QUESTÕES DE GÊNERO

Criação de sentido e produção de efeitos em *Branco Sai, Preto Fica*, de Adirley Queiroz – Estratégias de realização pautadas nos modos do excesso65

Yuri Cruvinel Ribeiro

Ana Paula Silva Ladeira Costa

Junho, o mês que abalou o Brasil – Juventude, contestação e a montagem na construção fílmica: do jornalismo ao cinema documentário.....80

Cláudia Peixoto Cabral

Ana Paula Silva Ladeira Costa

Relações abusivas no cinema: uma breve análise da personagem Harley Quinn.....93

Nikolly dos Santos Neto

Ana Paula Silva Ladeira Costa

Sessões de leitura e portais de jade: a construção da sexualidade em *A Criada*.....107

Ana Maria Antunes Monteiro

Ana Paula Siva Ladeira Costa

SEÇÃO 3: NARRATIVAS EM PROCESSAMENTO

O Estrangeiro: a jornada do herói absurdo.....117

Rafael Souza Simões

Joanise Levy

Terror e horror como ferramentas de construção de medo no cinema: da apreensão à realização.....129

Amanda Ramos

Thaís Oliveira

A narrativa interativa nos videogames e a proposta de “experiência de jogo”.....138

Henrique Rodrigues Pereira Menezes

José Eduardo Ribeiro Macedo

YouTube: profissão ou apenas plataforma a partir do estudo de caso do canal *Minha Brasília*.....153

Laryssa Machado Gomes

Marcelo Henrique da Costa

A produção do programa televisivo *Suprassumo* - Episódio 1: Cultura para todos os públicos.....167

Maria José Alves

Welbia Carla Dias

SEÇÃO 4: O SOM E OS SONS

Do seriado ao videoclipe: a montagem como ferramenta criativa e artística para novas obras.....176

Diego D’Ascheri Ramirez Bazán

Geórgia Cynara Coelho de Souza

Som direto no filme *Doklin*: concepção, realização e reflexão...193

Fausto Borges

Sandro de Oliveira

O som e a direção de arte no cinema.....204

Débora Corrêa Alves

Geórgia Cynara Coelho de Souza

Caras leitoras, caros leitores,

A produção audiovisual em Goiás ainda é um desafio, um projeto em construção. Como já disse o pioneiro do cinema por estas bandas, o cineasta João Bennio: “Aqui nós não temos que abrir passagem, nós temos que dinamitar o caminho”. As distinções entre o litoral e o sertão, embora não condigam mais com os tempos contemporâneos, ainda são uma constante, sobretudo nas relações de poder que operacionalizam a distribuição de recursos para o incentivo da produção local e, é claro, nas construções dos bens culturais, com destaque para o cinema e o audiovisual. Desse modo, a criação de janelas para dar visibilidade às produções audiovisuais e também às pesquisas e às reflexões sobre os modos de fazer cinema e audiovisual no território goiano é fundamental.

Criado em 2006, o curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás figura entre os pioneiros no Centro-Oeste brasileiro. Ao longo desses 16 anos de existência, tem “dinamitado o caminho”, promovendo formação profissional de qualidade, pesquisas com relevância científica e ações de extensão que proporcionam o diálogo da academia com a comunidade.

Este livro é fruto das pesquisas desenvolvidas por estudantes e docentes do curso de pós-graduação *lato sensu* em Cinema e Audiovisual: processos e linguagens de realização da Universidade Estadual de Goiás (UEG), Unidade Universitária Goiânia-Laranjeiras, realizado entre os anos de 2016 e 2017.

Com a publicação, pretendemos visibilizar não só a produção científica da Universidade Estadual de Goiás, mas também possibilitar o acesso do público interessado a reflexões

que versem sobre processos de realização audiovisual e análises que abordem temas como: cinema ensaístico, inclusão, política, diversidade, gênero, roteiro e sonoridades.

Nos textos que trazemos nesta publicação, apresentamos alguns recortes que possibilitam o trânsito entre discussões que evidenciam não só a discussão sobre linguagens, mas também sobre algumas possibilidades de processos de realização audiovisual. A obra está dividida nas seguintes seções temáticas: Do ensaístico às possibilidades da inclusão no audiovisual; Diversidade, política e questões de gênero; Narrativas em processamento; e Som e sons.

Convidamos a todas e todos a se colocarem como nossos interlocutores nesse vasto campo de produção e reflexão sobre o cinema e o audiovisual. Boa leitura.

Marcelo Costa
Organizador



**DO ENSAÍSTICO
ÀS POSSIBILIDADES
DE INCLUSÃO
NO AUDIOVISUAL**

Do acontecimento privado ao público: a voz-over no filme ensaio

Fernão Carvalho Burgos¹
Rafael de Almeida²
Universidade Estadual de Goiás

Introdução

A proposta deste artigo é refletir acerca da relação entre o filme ensaio e a temática do exílio político dentro do contexto da produção cinematográfica recente brasileira, a partir do filme *Diário de uma Busca* (CASTRO, 2011). Interessa-nos especialmente a forma como a realizadora conta sua experiência subjetiva junto à sua família, por meio de memórias da criança que vivenciou o exílio, narradas pela voz-over da diretora.

O exílio político é o período em que, após o golpe de 1964, militantes da esquerda brasileira se viram obrigados a buscar refúgio em outros países por conta do risco de vida imposto

pelo regime militar. Este é um fato amplamente conhecido e de domínio público. Este, como outros momentos históricos de grande magnitude, fazem parte das narrativas que geralmente chegam ao conhecimento da população por meio da “história oficial”, que é ampla, generalizante, com caráter objetivo e aparentemente imparcial. Por outro lado, o que o filme *Diário de uma Busca* (CASTRO, 2011) alcança é algo que caminha em outra direção, pois é uma narrativa viva, pulsante, pessoal, criada por alguém que teve sua vida afetada diretamente pelo exílio e que convida o espectador à reflexão em um nível não alcançado pelo didatismo de livros de história ou narrativas totalizantes. O presente artigo busca entender como esse filme consegue tal efeito.

Diário de uma Busca é um relevante filme contemporâneo brasileiro, ganhador de diversos prêmios, incluindo os prêmios de melhor documentário nos Festivais do Rio e Biarritz, e tem sido objeto de diferentes estudos acadêmicos. Porém, o que foi ainda pouco analisado em outros artigos é sua relação com os dispositivos estéticos e formais do cinema ensaio, em especial a voz-over e a montagem.

O problema de pesquisa a que nos dedicamos questiona de que forma *Diário de uma Busca* (CASTRO, 2011), sobretudo por meio da montagem e da voz-over, é capaz de gerar uma reflexão que mescla a história de uma família ao momento político de exílio em que ela está inserida.

Assume-se a hipótese de que a obra alcança seu caráter reflexivo por meio da estética ensaística adotada pelo filme. Pensamos que, a partir de uma voz-over subjetiva, a experiência de exílio da realizadora transparece e pode ser compartilhada, realizando um trânsito entre a esfera privada e a pública.

¹ Discente do curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Cinema e Audiovisual: Linguagens e Processos de Realização.

² É realizador e pesquisador de cinema e audiovisual. Professor do curso de Cinema e Audiovisual da UEG. Doutor em Mídias (2009 – 2013) pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), com estágio de doutorado pela Universidad Complutense de Madrid e pós-doutorado (2015 – 2016) pelo Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da UFG. Tem experiência como diretor, diretor de arte, montador, consultor de roteiros e curador. Seus interesses artísticos e científicos estão centrados hoje nos diálogos entre o cinema documentário, o filme-ensaio e o *found footage*. E-mail: rafaeldealmeida.ueg@gmail.com.

Para a análise da obra, a dedicação será, de forma especial, ao estudo da maneira como a voz-over se comporta no filme. Verificar-se-á como a autora consegue comentar simultaneamente as circunstâncias em que a família estava inserida, a partir do olhar da criança que ela era naquele momento, e o contexto político geral, alcançado por seu olhar adulto capaz de compreender o vivenciado e por sua reflexão distanciada no tempo.

O ponto de partida será a análise bibliográfica. Serão estabelecidas relações entre voz-over e o cinema ensaio, para, em seguida, por meio da análise filmica de sequências específicas do filme, entender como Castro (2011) instrumentaliza a voz-over a partir de comentários inscritos sobre suas memórias de criança. Enfim, há a proposta de uma reflexão sobre a forma como ela cruza as sensações de quando era criança com outras linhas narrativas (busca pelo pai, entrevistas, reconstituições de vivências), por meio de um olhar político alcançado com a maturidade.

A voz-over no filme ensaio

A voz-over recebeu várias críticas por seu suposto caráter totalizante, “detentor da verdade”, que imporá significados preestabelecidos e subjugaria a imagem. Para Bonitzer (1976), esse poder provém da dificuldade em reconhecer o lugar e tempo de onde provém a voz:

A voz-off representa um poder de descartar a imagem e o que ela reflete, de um espaço absolutamente outro em comparação com o que está inscrito no que se vê. Absolutamente outro e absolutamente indeterminado.

Presume-se que a voz-off sabe sobre aquilo, na medida em que surge do campo do outro. Essa é a essência do seu poder. (BONITZER, 1976, p. 3; ênfase no original)

A crítica anterior está relacionada a um tipo de uso para a voz-over, chamada por Nichols (2011) de voz de Deus, comumente utilizada em documentários expositivos:

O modo expositivo dirige-se ao espectador diretamente, com legendas ou vozes que propõem uma perspectiva, expõem um argumento ou recontam uma história. Os filmes desse modo adotam o comentário com voz de Deus (o orador. ouvido, mas jamais visto) (NICHOLS, 2011, p. 142).

A voz de Deus e a voz-over do cinema ensaio possuem como principal semelhança o fato de serem acusmáticas. Michel Chion (1999, p. 17-29) define esse tipo de voz dissociada do corpo como sendo “a presença de uma voz acusmática no filme que ainda não foi visualizada”.

Nos filmes de ficção, por exemplo, o corpo que emite a voz faz parte da diegese e possui uma “promessa de aparição em tela”, o que torna difícil dizer se a voz é que faz parte da imagem ou vice-versa: “Carrega com a imagem uma relação de possível inclusão, uma relação de poder e posse capaz de funcionar em ambas as direções: a imagem pode conter a voz, ou a voz pode conter a imagem” (CHION, 1999, p. 23).

Ainda segundo o autor, ela permeia todo o filme e é onisciente e onipotente, adjetivos comumente relacionados à clássica “voz de Deus” do documentário expositivo que, apesar de

não possuir relação com um personagem em tela, acaba priorizando a voz em relação à imagem para fins didáticos e objetivos.

Elsaesser (2004) fala sobre essa priorização, usando como exemplo a reportagem televisiva: “O som motiva, foca e aponta a imagem na televisão de maneira que ambos enfatizam a diferença material da respectiva fonte, impedindo esta heterogeneidade de exercer um papel de oposição. A voz de Deus se impõe” (ELSAESSER, 2004, p.145). A imagem serve, portanto, como uma ilustração para o que está sendo narrado.

Analisemos agora as características que fazem com que a voz-over se comporte de maneira diferente no cinema ensaio:

Pode-se argumentar que o cinema de ficção e os documentários podem também apresentar enunciadores fortes e abertos, que falam através de um narrador (que podem ser tanto internos quanto externos à narração). Entretanto, no filme ensaio, essa escolha é estrutural ao invés de ocasional (como geralmente é o caso no cinema de ficção) e é pessoal e individual ao invés de social e coletivo (como acontece com frequência em documentários tradicionais). (RASCAROLLI, 2008, p. 35, tradução nossa).

Segundo a autora, individualidade e escolha estrutural são fatores chave de distinção entre os dois usos da narração. O ensaio parte de uma escrita pessoal, crítica e que não esconde o fato de que a narração é fruto de uma construção, a qual representa, em última instância, não uma visão do saber preestabelecido sobre algo, mas sim a persona do enunciador.

“Um ensaio é a expressão de uma reflexão crítica e pessoal acerca de um problema, ou um conjunto de problemas. Tal reflexão não se propõe como sendo anônima ou coletiva, mas se originando de uma voz singular e autoral” (RASCAROLLI, 2008, p. 35, tradução nossa).

A escrita do cinema ensaio é, portanto, a que pensa enquanto é feita. Questões privadas ou advindas de motivação e reflexão individual partem para a esfera pública por meio do cinema, o qual trata o espectador não como um espaço vazio para ser preenchido por informações, mas o convoca a participar ativamente com uma postura dialógica.

A reflexão pessoal do autor pede para ser compartilhada ou rejeitada pelo espectador. O Humanismo é, de fato, implícito na estrutura ensaística—a suposição de uma certa unidade da experiência humana, que permite com que dois sujeitos se encontrem e se comuniquem tendo como base essa experiência compartilhada. As posições dos dois sujeitos, o “eu” e o “você”, determinam e moldam um ao outro. (RASCAROLLI, 2008, p. 36, tradução nossa).

A voz, nesse caso, não é uma ferramenta de fixação de conhecimento definitivo, mas um meio de estabelecer esse diálogo com o espectador. Para imprimir a subjetividade do autor, “a pessoa que fala precisa se situar no que é dito, precisa mostrar sua subjetividade, e precisa dirigir a pessoa que assiste, que então é convidada a entrar em um diálogo” (LUPTON, 2011, p. 35, tradução nossa).

Outro estilo de comentário comumente utilizado no cinema ensaio é a voz heteroglóssica, que consiste na multiplicação das vozes que narram, seja de cartas, citações ou textos do próprio realizador.

Segundo Lupton (2011), a utilização da voz heteroglóssica ressalta o caráter “informal, provisional, digressivo, antiautoritário, fragmentário, aleatório, flexível, modesto e não exaustivo” (LUPTON, 2011, p. 3) do ensaio. Lupton (2011) ainda associa essa multiplicação com o próprio ato de pensar, em que nos multiplicamos enquanto inquirimos e refletimos sobre hipóteses e preceitos.

Ao se transformar em uma arena de experiência intelectual, o autor faz com que o filme transite entre questões escolhidas por ele, relacionadas ao mundo histórico, e questões e reflexões particulares:

Essa figura do pensador se transformando em uma arena de experiência intelectual chama atenção para a característica que entrelaça o eu e o assunto dentro do ensaio; como o ensaio mantém simultaneamente o que podemos chamar de comprometimento do documentário em refletir acerca de assuntos e questões tiradas e que se referem ao mundo histórico do escritor (ou cineasta), enquanto ao mesmo tempo delineando e talvez criando, os contornos da vida íntima (LUPTON, 2011, p. 3, tradução nossa).

Sobre a relação da voz com a imagem no cinema ensaio, ela assume uma postura crítica em relação às imagens, diferente do

uso como evidência do fato histórico, subjugando-a à autoridade textual do fato documental:

De fato, generalizando de alguma maneira, pode-se argumentar que a voice-over no filme ensaio em geral pode ser descrita como meta histórica e metacrítica. Até os cineastas ensaístas que filmam seu próprio material ao invés de usar material de arquivo, de fato, ao impor um comentário, se distanciam e escrutinizam suas próprias imagens, quase que encontrando-as e apresentando-as novamente, como objetos pré-existentes (LUPTON, 2011, p. 52, tradução nossa).

O filme se torna uma investigação sobre os fatos históricos e o lugar desses fatos, tornando-se uma reflexão sobre o pensamento histórico.

Analisemos agora as características das “normas dramáticas de performance e normas técnicas de gravação” (CHION, 1999, p. 50) como tonalidade e timbre. Vamos usar como definição a voz pneumática, sugerida por Karl Sierek (2007), que a define como sedutora, difusa e amena, como o sopro do espírito, que torna o discurso aparentemente mais espontâneo e menos planejado:

Pretende respirar amor e vida e fornecer imagens, sempre subjetivas, solidez e esse sentido unificador do qual eles parecem privados especialmente quando atravessam a fronteira de histórias de ficção (por exemplo, nos ensaios fílmicos). Alegadamente conceitua

imagens e pretende protegê-las contra sua interpretação arbitrária (SIEREK, 2007, p. 177).

A partir das características e estilos possíveis descritos anteriormente, percebe-se que a generalização de que a voz-over é uma maneira já insustentável de passar informações preconcebidas e didáticas para o espectador é um tanto quanto limitante, tendo em vista que é preciso considerar outros aspectos em relação à sua utilização. A voz é, antes de mais nada, uma maneira eficaz de comunicação, e, quando utilizada no cinema ensaio, torna-se um meio valioso de reflexão e inscrição do “eu” do realizador no filme e de estabelecimento de diálogo com as imagens e com o espectador.

A experiência do exílio pelo olhar da criança

Uma mala aberta sobre a cama, as mãos da minha mãe jogando roupas dentro, meu pai indo e vindo. Faço perguntas, mas não entendo que viagem de repente, no dia do aniversário do pai. Ninguém viaja no dia do seu aniversário. O silêncio deles me irrita e revelo então a lista de presentes que não ganhará, já que não vai estar conosco. Meu pai sorri, mas não me responde. (*Diário de uma Busca*, 2011).

Essa é a narração presente na primeira cena em que Flávia Castro (2011) traz para a narrativa as memórias de quando era criança. É um texto com caráter intimista e confidente, semelhante a um diário, porém é escrito utilizando o presente como tempo verbal, fazendo com que a voz retome algo do

passado e ao mesmo tempo pareça ser um relato em tempo real de uma lembrança distante. Flávia, ao fazer uso da voz heteroglóssica, que é a multiplicação das vozes enunciadoras, cria uma nova “persona” narrativa, que é a criança que vivenciou a trajetória de militância dos pais.

No momento em que essa nova voz é apresentada pela primeira vez, vemos imagens de um playground a céu aberto em um dia de chuva, como uma metáfora para um período melancólico da infância. Percebemos a voz que demonstra uma criança descontextualizada, sem saber o que de fato estava acontecendo. É uma narração lenta, harmônica e com timbre suave, lembrando a característica do *pneuma*, o “sopro do espírito” descrito por Sierek (2007), impregnando as imagens com subjetividade.

Em outra sequência, ela descreve momentos vividos em Buenos Aires, período da vida em que os pais participavam de treinamentos militares na Argentina. Primeiro, assiste-se a uma entrevista da mãe, que fala sobre sua experiência vivendo com Celso no mesmo apartamento e sobre como a presença dos filhos era um estorvo. Em seguida, vê-se um quarto escuro e uma janela com bonecos de plástico no parapeito. Entra a voz-over:

Passamos os dias inteiros em um apartamento escuro, de um só cômodo, dividido por um gigantesco armário. Entre duas reuniões reais, Joca e eu pegamos, cada um, um bloco e brincamos de reunião. Nosso vocabulário se enriquece de ismos de todos os tipos: internacionalismo, leninismo, marxismo, foquismo. E enquanto as crianças brincam de casinha, nós aplicamos, com alegria, todas as

regras para o bom funcionamento de uma reunião: “Você só tem mais cinco minutos, companheiro” (*Diário de uma Busca*, 2011).

É importante perceber aqui como a montagem novamente cria uma articulação dialógica entre as sequências, ao usar o gancho deixado pela fala de Sandra, que fala do período vivido na Argentina, e relacioná-lo com o mesmo período, mas pelo olhar da criança. Esta que, por sua vez, a cada nova cena de rememoração, tem sua visão de mundo moldada pouco a pouco, enquanto as imagens servem como meio visual poético para estabelecer conexões com o cenário descrito pela memória.

As sequências seguem, passam pela experiência na embaixada argentina, do sentimento de raiva em ter que deixar a França após a anistia, conversas com o pai durante o jantar, até chegar na última aparição da voz da criança no filme, em que ela lembra o dia da morte do pai, já como adolescente:

No avião, Joca está do meu lado, ele tem quinze anos, e parece apenas um pouco surpreso com essa súbita ida para Porto Alegre. Pra ver o pai que, alguém disse, teria se ferido no supermercado. O Joca não faz perguntas, sou eu quem lhe digo: “O pai morreu”, e vejo seus punhos fechados esmurrando os encostos da poltrona, e vejo nele o que eu acabara de viver pela primeira vez: a passagem para o outro lado e a vontade de voltar para o segundo anterior. Quando eu não sabia, quando ainda não era verdade nem possível, nem para ele e nem para mim (*Diário de uma Busca*, 2011).

Aqui vemos a voz que narra relatando uma experiência divisora de águas, um momento nunca antes vivido e que marca a última fala da criança. Mostra mais consciência da situação e mais maturidade, o que demonstra a passagem para a vida adulta.

Do privado ao público: a propósito de uma reflexão

Para além das sequências da infância, Flávia (2011) constrói outras linhas narrativas, que serão analisadas pela maneira como foram construídas e como se relacionam ao longo do filme por meio da montagem e da voz-over. São elas: a busca pelo que aconteceu de fato no caso que culminou na morte de seu pai; cartas escritas por Celso e lidas por Joca; a tensão que surge entre ela e seu irmão; entrevistas com familiares e autoridades da polícia e imagens produzidas para uso no filme, de reconstituição, com a presença de Flávia em visita a locais e imagens poéticas com valor metafórico e associativo.

Na primeira cena de *Diário de uma Busca*, são utilizados materiais de arquivo da investigação. A narração com a voz enunciativa da própria realizadora nos diz: “Meu pai morreu em Porto Alegre, no dia quatro de outubro de 1984, em circunstâncias misteriosas. Ele tinha 41 anos. Não sei se a palavra misteriosa é a mais apropriada”. São apresentados dados factuais, “frios”, de jornais que estão à parte da história privada que envolve o acontecimento, e não leva em consideração o impacto gerado na família. Já a última frase, que questiona o mistério das circunstâncias, adianta a busca pela verdade sobre o pai, que difere da versão “oficial”. O comentário é um distanciamento reflexivo da autora sobre o que é dado como oficial. O comentário pessoal da enunciativa é feito e cabe ao

espectador aceitá-lo ou rejeitá-lo, como diz Rascarolli (2008, p. 36, tradução nossa): “A reflexão pessoal do autor pede para ser compartilhada ou rejeitada pelo espectador”.

As cartas lidas por seu irmão vão de alcance com a subjetividade do pai. São cartas escritas por Celso, que relatam os sentimentos e pontos de vista acerca de sua experiência de vida. Algumas feitas para ele próprio, outras endereçadas para familiares e também para Flávia. Relatam, por exemplo, seu sentimento de otimismo ao sentir-se parte de um movimento político no qual se sente perfeitamente integrado. E também momentos difíceis, como o sentimento de deslocamento e dificuldade de adaptação após a volta ao Brasil. É uma voz suave e bem pontuada, trazendo consigo as características da voz pneumática.

Há também as entrevistas que servem como reconstituição da memória familiar e de amigos, acerca do período vivido. No caso da mãe, elas também acontecem em locais onde as experiências foram vividas, como, por exemplo, no colégio em que estudou e na casa em que morou no Chile.

Entrevistas também são feitas com autoridades policiais que participaram do caso, fazendo parte da linha investigativa da narrativa. Em uma das sequências dessa linha narrativa, Jorge Tabajara – delegado de polícia aposentado que trabalhou no caso – relata a versão da polícia em que Celso mata seu parceiro e comete suicídio em seguida, para, depois, admitir que a versão oficial muitas vezes se torna hipotética: “Muitas vezes tu não tens como provar nada... fica no terreno da hipótese...”. O plano seguinte é o da entrevista de Francisco Benfica – médico legista –, que, a partir de sua análise do caso, contradiz a versão dada pela polícia, ao afirmar que o laudo apresenta uma excludente para o

suicídio. Aqui, é possível perceber a montagem criando reflexão pela oposição de planos, um gesto típico do cinema ensaio: juntar fragmentos que não seguem necessariamente uma ordem cronológica, mas estão subordinados à própria reflexão.

Conflitos também surgem e são filmados entre Flávia e Joca. Ele se sente deslocado na trama, como se fosse “um parente convidado”, e acredita que o filme deveria ser feito de outra forma, se desenvolvendo mais em seu caráter investigativo, enquanto ela não crê que é papel do cinema obter respostas definitivas sobre um caso policial.

O mais importante para o propósito deste trabalho é perceber como a autora relaciona e cruza, por meio da montagem, as sensações de quando era criança com um olhar político alcançado com a maturidade e distanciamento no tempo. Voltando à sequência do parquinho, como exemplo: logo após a cena em que é descrita a memória de seu pai saindo de viagem no dia do seu próprio aniversário, o que segue é uma entrevista de sua avó Zilda, que diz: “Mas depois que passa a gente fica pensando: ‘Meu deus, como é que a gente aguentou’, né? Tanta coisa, tanta... tanto rompimento. Porque não era só a ausência, era a coisa do rompimento todo de uma estrutura. Uma estrutura política, familiar...”.

Esse ato de montagem explicita o chamado olhar maduro e distanciado no tempo, já que só a partir dele é possível que a cineasta tenha associado e colocado em diálogo uma cena que mostra o olhar de uma criança descontextualizada, em contraste com uma entrevista atual, que coloca em perspectiva, por meio do comentário de sua avó, tanto os rompimentos privados familiares, quanto os políticos/estruturais que afetaram a família e o país no período do exílio.

Outro indício dessa reflexão madura e distanciada no tempo se dá também nos textos que rememoram a infância. Em um trecho do filme, que trata dos momentos antes da volta da família ao Brasil, após a anistia, a voz da diretora descreve as circunstâncias de modo factual: “Em 1979, a ditadura militar concede anistia aos exilados políticos, que podem finalmente voltar ao Brasil”. Em seguida, ela deixa de descrever fatos gerais e passa a comentar sobre o que vivia a família:

Celso vem a Paris. Ele traz uma máquina de fotografia, com a qual Joca, eu e ele passamos horas tentando encontrar o foco. Minha mãe e meu pai conversam sobre a volta ao Brasil. Sandra quer morar no Rio, Celso está pensando em São Paulo. A falta de nitidez das fotos parece fazer sentido” (*Diário de uma Busca*, 2011).

O comentário de que a falta de nitidez parece fazer sentido desvia a sequência da sua descrição factual, inscrevendo a subjetividade e reflexão da autora nas imagens. Esse movimento é reflexo do trânsito realizado ao longo do filme entre o que é geral e o que é privado. Durante todo o filme, Flávia faz o movimento que Lupton (2011) descreve como a transformação do realizador em uma arena de experiência intelectual, proporcionada pela adoção de uma linguagem ensaística, que permite também com que haja reflexão acerca de questões referentes ao mundo histórico do realizador, enquanto, ao mesmo tempo, permite a criação dos contornos da vida íntima dessa história.

Considerações finais

Ao longo deste trabalho, acreditamos ter evidenciado que a voz-over não precisa ser necessariamente uma voz de caráter totalizante. É, antes de mais nada, uma maneira simples e eficaz de se transmitir informação e que, quando utilizada nos termos estilísticos e formais do cinema ensaio, pode se tornar uma ferramenta de impressão da subjetividade e de autorreflexão, além de permitir, por meio da adoção de vozes enunciadoras com características próprias e de uma montagem que relaciona e coloca em diálogo diferentes linhas narrativas e vozes, um livre trânsito entre a história geral e a história familiar.

Analisamos a maneira como a diretora utiliza a voz *off* heteroglóssica como recurso durante o filme. Essa multiplicação atende diferentes fins: ora como descrição de eventos e como forma de comentar sobre os fatos, ora como meio de evocar o que definimos como a *persona* da criança que ela era quando vivenciou o exílio, e também para trazer o olhar e a subjetividade do pai.

Essa escolha permite, num primeiro momento – no caso da voz que não representa a infância –, que sejam apresentados os fatos de forma geral para, em seguida – por meio de um comentário pessoal e com distanciamento crítico –, posicionar-se diante do que é mostrado pelas imagens de maneira reflexiva e questionadora.

No caso da voz-over da infância, a voz enunciadora assume um papel de rememoração em primeira pessoa, um olhar que descreve o passado, por meio de uma escrita distanciada no tempo, mas que se confunde com uma escrita que poderia ter sido feita pela própria criança, em forma de diário.

Por fim, a voz-over de Joca lendo as cartas de Celso é uma maneira de inserir um canal de subjetividade e experiência individual do próprio pai.

É a partir do distanciamento reflexivo proporcionado pelo ensaio que se pressupõe a utilização da voz-over como uma ferramenta de fragmentação, autorreflexão e criação de múltiplos narradores a partir de um único enunciador, ou seja, seguindo um caminho diferente da “voz de deus”, e de uma montagem que articula sequências subjetivas com outras sequências que tratam do contexto geral e de reconstituição da memória familiar. Além disso, por meio da junção de planos, promove o diálogo entre os narradores e as imagens, permitindo que *Diário de uma Busca* (2011) alcance uma narrativa capaz de gerar uma reflexão que mescla a história de uma família ao momento político de exílio em que ela está inserida.

Referências

BONITZER, Pascal. **Le regard et la voix**: essais sur le cinema. França: UGE, 1976.

CHION, Michel. **The voice in cinema**. New York: Columbia University Press, 1999.

ELSSAESSER, Thomas. **Harun Farocki**: Working on the Sightlines (edited; Amsterdam: AUP), 2004.

LUPTON, Catherine. **Speaking Parts**: Heteroglossic voice-over in the essay-film. In: KRAMER, Sven; TODE, Thomas (Org.). *Der Essay film: Ästhetik und aktualität*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH, 2011.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. São Paulo: Papyrus, 2011.

RASCAROLI, Laura. **The Essay Film: Problems, Definitions, Textual Commitments**. Wayne State University Press, 2008.

SIEREK, Karl. Voz. guía tú en el camino. El lado sonoro del ensayo fílmico. In: WEINRICHTER, Antonio (Org.). **La forma que piensa**: tentativas en torno al cineensayo. Pamplona: Gobierno de Navarra, 2007.

Film (1965) – O ensaio no cinema e a filosofia de Berkeley no cinema beckettiano

Adriel Diniz dos Reis³

Rafael de Almeida⁴

Universidade Estadual de Goiás

Introdução

Samuel Barclay Beckett (1906 – 1989) é um autor irlandês de Dublin universalmente conhecido por suas obras dramáticas. O literato e dramaturgo escreveu inúmeros ensaios, romances, novelas, contos, poesias, cartas, peças teatrais, além de experimentar outros meios de criações artísticas, como as

³ Doutorando em Performances Culturais pelo PPGIPC, da Faculdade de Ciências Sociais (FCS), da Universidade Federal de Goiás (UFG). Mestre em Performances Culturais (2012 – 2015) pela Escola de Música e Artes Cênicas (EMAC), da UFG. Especialista em Cinema e Audiovisual: Linguagens e Processos de Realização (2016 – 2017) pela UEG – Câmpus Metropolitano – Unidade Universitária Goiânia – Laranjeiras. Especialista em História Cultural: Imaginário, Identidades e Narrativas (2011 – 2012) pela Faculdade de História (FH), da UFG. Bacharel em Artes Cênicas – Interpretação Teatral (2002 – 2005) pela EMAC, da UFG. É bolsista Demanda Social da CAPES pelo PPGIPC/FCS/UFG (2016 – 2020). E-mail: dinizadriel@yahoo.com.br.

⁴ É realizador e pesquisador de cinema e audiovisual. Professor do curso de Cinema e Audiovisual da UEG. Doutor em Multimeios (2009 – 2013) pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), com estágio de doutorado pela Universidad Complutense de Madrid e pós-doutorado (2015 – 2016) pelo Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da UFG. Tem experiência como diretor, diretor de arte, montador, consultor de roteiros e curador. Seus interesses artísticos e científicos estão centrados hoje nos diálogos entre o cinema documentário, o filme-ensaio e o found footage. E-mail: rafaeldealmeida.ueg@gmail.com.

peças radiofônicas, roteiros televisos e um script para o cinema – no caso *Film* [1963] (1965). O artista foi agraciado com o Prêmio Nobel de Literatura, em 1969, pelo conjunto de suas obras e pelo impacto que sua literatura permite refletir sobre a condição humana.

Film (1965) é um curta-metragem norte-americano, codirigido com o encenador ucraniano Alan Schneider (1917 – 1984). Schneider é o principal diretor teatral das montagens das obras de Beckett nos Estados Unidos. Antes de *Film*, a experiência artística do realizador residia exclusivamente no campo teatral, espaço em que Schneider foi responsável pela primeira montagem da peça *Esperando Godot*⁵ [1948 – 1949] (1952) de Beckett, nos Estados Unidos, em 1956, estreada no famoso teatro *Coconut Grove Playhouse*, no bairro Coconut Grove, em Miami, no estado da Flórida. *Film* reside “quase” na incursão única da experiência artística do diretor teatral no campo cinematográfico. Posterior à *Film*, Schneider dirigiu, em conjunto com o americano Peter Levin, *Zalmen or the Madness of God*, em 1975.

Com roteiro do dramaturgo beckettiano, o curta-metragem *Film*, cinema mudo, em preto e branco, com duração de 20m11s, é o resultado da única incursão do artista no cinema, dado o sucesso de suas obras publicadas pela *Grove Press*⁶.

⁵ En *Attendant Godot* escrita originalmente em francês, entre final de 1948 e início de 1949, no pós-guerra, publicada em 1952 pela Éditions de Minuit, na França. No Brasil temos duas edições traduzidas de *Esperando Godot*: (1) realizada por Flávio Rangel (1976) publicado pela Abril Cultural; (2) realizada pelo Prof. Dr. Fábio de Souza Andrade (2005) publicado pela Cosac Naify.

⁶ Editora norte-americana responsável pelas publicações das obras de Beckett nos Estados Unidos, em geral com tradução do editor Richard

A editora *Grove*, a pedido da *Four Star*⁷, propôs a seus renomados escritores, em 1963, incluindo nesta lista nomes de dramaturgos importantes como Beckett, o inglês e também Nobel de Literatura, de 2005, Harold Pinter⁸ (1930–2008), o romeno Eugène Ionesco (1909–1994), o francês Jean Genet (1910–1986), o irlandês Brendan Behan (1923–1964), dentre outros, a produção de roteiros cinematográficos.

Genet foi o primeiro escritor procurado pela *Grove* que declinou o convite. Porém, Beckett, Pinter, Ionesco, a francesa vietnamita Marguerite Duras (1914–1996) e o francês Robbe-Grillet (1922–2008) aceitaram o convite. Beckett, como era de se esperar, foi o primeiro a responder a entrega do roteiro, como sinaliza o editor americano Richard Seaver (1926–2009) em sua obra *A Hora Terna do Crepúsculo – Paris nos anos 1950, Nova York nos anos 1960: Memórias da era do ouro da publicação de livros*, publicado no Brasil pela editora *Globo*, em 2013, “O primeiro a entregar foi o próprio Beckett, que enviou um trabalho curto, complexo, mas brilhante, que, como era de prever, ele chamou de *Filme*” (SEEVER, 2013, p. 415). Assina a produção de *Film*, a *Evergreen Theatre* de Nova York, na qual, de acordo com a pesquisadora Gabriela Borges, em seu artigo *O olhar voraz da câmera-personagem no filme de Samuel Beckett* (2003), o projeto que coube a *Evergreen* incluía três curtas, os escritos realizados por Beckett, Pinter e Ionesco. Porém, somente Beckett finalizou seu filme.

Seaver.

⁷ Produtora de TV norte-americana interessada em patrocinar a incursão fílmica de renomados escritores da *Grove Press*.

⁸ Pinter figura como ator na montagem da transposição da peça teatral *Catastrophe* (também escrita por Beckett) e dirigida para TV (projeto póstumo nominado *Beckett on film*) por David Mamet (1999 – 2001).

Beckett fora recepcionado pela *Grove* a acompanhar as filmagens de *Film* com Schneider nos Estados Unidos. Era a primeira ocasião do irlandês em solo norte-americano. Dado que o filme é para um ator, o primeiro intérprete convidado foi o inglês Charles Chaplin (1889–1977), que declinou o convite, uma vez que o ator não lia roteiros. Outros atores, como o americano Zero Mostel (1915–1977) e o irlandês Jack MacGowran (1918–1973), estavam envolvidos em outros trabalhos e acabaram também declinando. Coube, então, o protagonismo de *Film* ao ator americano Buster Keaton (1895–1966), indicado também pelo próprio Beckett, que admirava suas atuações em filmes mudos. Finaliza o elenco a participação dos demais atores americanos: James Karen (1923–2018), Nell Harrison (1898–1981) e Susan Reed (1926–2010). Complementam a equipe técnica o cinegrafista russo Boris Kaufman (1906–1980), o operador de câmera Joe Coffey e a montagem Sidney Meyers (1906–1969).

Filmado todo em *Manhattan*, na cidade de *Nova York*, sob a supervisão, acompanhamento e codireção de Beckett, em 1964, dividido em duas locações: (I) externa, escolhida pelo próprio dramaturgo, “A parede, parte de um edifício que seria demolido, era puro Beckett: decadente, irregular, o cimento descascado e se esboroando” (SEEVER, 2013, p. 417), junto à ponte do *Brooklyn*; (II) estúdio, no *Upper East Side* de *Manhattan* montado seguindo todas as especificações do autor.

O próprio diretor, Schneider, em inúmeras de suas entrevistas, afirmava que todas as decisões de *Film* passaram pela anuência do artista. Segundo Borges, “Como o autor era

muito minucioso nas suas criações, ele fez questão de participar das filmagens e foi modificando o roteiro à medida que algumas cenas se tornavam impossíveis de serem realizadas” (BORGES, 2003, p. 2). Esse era *Samuel Beckett: Escritor Plural* como nomina Célia Berretine no título-obra de um de seus principais livros (2004) sobre o dramaturgo no qual atesta a pluralidade deste artista, que, além de escrever, dirigiu inúmeros de seus trabalhos tanto no campo teatral, como em produções audiovisuais para TV.

Film, assim como as peças de teatro que são divididas em atos, é dividido em três partes centrais que se inter-relacionam concomitantemente: a primeira parte (na rua); e a segunda parte (na escadaria) apresentam – exaustivamente – o ponto de vista da câmera-personagem nominado no roteiro como *E* (algumas pequenas inserções do ponto de vista de *O*); enquanto a terceira parte sucede no interior do quarto intercalando a percepção de *E* com a percepção de *O* (o personagem de Keaton – o protagonista).

De acordo com Seaver, “Era um roteiro extremamente simples envolvendo dois aspectos do mesmo protagonista: um, o que percebia, o outro, o percebido, o primeiro insistentemente procurando, o segundo tentando desesperadamente se esconder” (SEAVER, 2013, p. 416). Sendo, ao encontro da interpretação proposta por Borges, “o enredo gira em torno de *O*, o objeto, representado por Buster Keaton, que foge da percepção do olhar de *E*, a câmera-personagem, mas não consegue fugir da percepção de si mesmo” (BORGES, 2003, p. 2). Ao final, é revelado que o perseguidor metaforizado pela

câmera-personagem *E* não é outro, mas o próprio eu percebido sobre si mesmo *O*.

E é a partir desta perspectiva “Ser é ser percebido” [1710] (1980), do princípio proposto pelo filósofo irlandês George Berkeley (1685–1753), que refletiremos ao longo deste ensaio o lugar da câmera/personagem no cinema beckettiano, aportando, também, os traços ensaísticos, as reflexões de ensaio no cinema presente em *Film* a partir das reverberações do americano Timothy Corrigan (2015), do pesquisador brasileiro Francisco Elinaldo Teixeira (2015) e do francês argelino Jean-Louis Comolli (2008).

Temos como intuito observar os traços ensaístas do filme-ensaio no cinema beckettiano e o princípio de Berkeley como fio condutor na trama da câmera/personagem protagonista em *Film*. Para esse fim, aportaremos uma análise interpretativa do roteiro cinematográfico e da obra fílmica a partir da perspectiva da portuguesa Manuela Penafria (2009) e dos franceses Jacques Aumont (2004) e Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (2002) para evidenciarmos as divisões, as interpretações, as analogias e as estruturas do roteiro com a obra, para compreendermos os conceitos em diálogos – Ser é ser percebido e os traços ensaísticos – no drama estruturado.

Análise do princípio de Berkeley “Ser é ser percebido” em *Film*: diálogos preliminares

Partimos do pressuposto de Penafria (2009, p. 1) de que: “Analisar um filme é sinônimo de decompor esse mesmo

filme”. Pois, de acordo com Aumont (2004), “não existe uma metodologia universalmente aceita para se proceder à análise de um filme” (AUMONT, 2004, s.d).

Vanoye e Goliot-Lété, em *Ensaio sobre a análise fílmica* (2002), revelam que analisar um filme implica duas etapas fundamentalmente importantes: (I) decompor, ou seja, descrever – a decomposição recorre, pois, a conceitos relativos à imagem (fazer uma descrição plástica dos planos no que diz respeito aos enquadramentos, às composições, aos ângulos etc.), ao som (por exemplo, *off* ou *on*) e à estrutura do filme (os planos, as cenas, as sequências); e, em seguida, (II) estabelecer e compreender as relações entre esses elementos decompostos, ou seja, interpretar. O objetivo da análise é, então, o de explicar/esclarecer o funcionamento de um determinado filme e propor-lhe uma interpretação (VANOYE & GOLIOT-LÈTÈ, 2002).

Sendo assim, trata-se, acima de tudo, de uma atividade que separa, que desune os elementos. Após a identificação desses elementos, é necessário perceber a articulação entre eles. Trata-se de fazer uma reconstrução para perceber de que modo esses elementos foram associados, estabelecidos, num determinado filme. Não se trata de construir outro filme, é necessário voltar ao filme tendo em conta a ligação entre os elementos encontrados. O filme é, portanto, nas palavras de Vanoye e Goliot-Lété, “o ponto de partida e o ponto de chegada da análise” (VANOYE; GOLIOT-LÈTÈ, 2002, p. 15).

Partindo desse pressuposto inicial, a análise torna-se ferramenta essencial e fundamentalmente necessária para

o processo de produção do conhecimento científico. Assim, parte do processo analítico é enumerar essas etapas e propor-lhes uma interpretação. Faremos uma análise do roteiro [1963] (2012) e da película [1963] (1965) de *Film* com o intuito de abordar as possíveis adaptações elaboradas no campo prático cinematográfico e propor a interpretação e a associação – analogia –, seja na construção dramática ou nas imagens captadas, a partir da filosofia de Berkeley [1710] (1980), como também a identificação dos traços ensaísticos na obra fílmica no tópico seguinte.

O roteiro *Film* (como destacamos anteriormente) está dividido em três partes principais, que, assim como na dramaturgia beckettiana, se inter-relacionam, sendo: (I) a sequência da rua; (II) a sequência da escadaria; e, por fim, (III) a sequência no quarto.

De acordo com as primeiras enunciações no roteiro de Beckett, o dramaturgo anuncia, nas primeiras linhas, “Este é o roteiro original de *Film*. Não teve a necessidade de adaptá-lo de acordo com a obra finalizada” (BECKETT, 2012, p. 322, tradução nossa). Tal afirmação provém da adaptação realizada na obra fílmica referente ao roteiro do escritor, à cena da rua, que foi adaptada depois do primeiro dia exaustivo de gravações.

Um efeito nominado de “estroboscópico”⁹, resultado das panorâmicas, tornava as cenas externas gravadas no *Brooklyn* inutilizadas. O próprio Beckett propôs eliminar partes das cenas e manter somente a passagem de Keaton pelo muro, sem a

⁹ Efeito que ocorre quando uma fonte de luz pulsante ilumina um objeto em movimento.

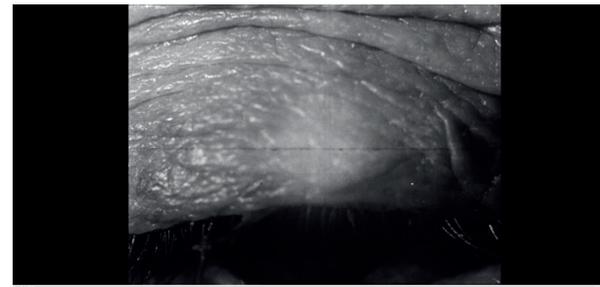
presença dos inúmeros transeuntes (figurantes) conforme discrimina o roteiro¹⁰. Nas demais cenas, de acordo com o roteiro guia, foram executadas todas as indicações¹¹.

Todavia, toda essa adaptação provém em decorrência da falta de experiência de Schneider com o cinema. Essa primeira sequência teve de ser adaptada frente aos problemas técnicos apresentados após o primeiro dia de filmagens. Beckett propôs essa adaptação, alterando para a imagem do olho do protagonista e cortando todo o início da cena que estava comprometido. Ao indicar o olho, o roteirista fecha o círculo, dado que finaliza com referência também ao olho do protagonista. Porém, não temos a visão, se parte do ponto de vista de *O* ou *E*, dado que, no desenrolar dessa primeira estrutura inicial (a rua), temos o ponto de vista de *E* – a câmera-personagem (exaustivamente, com peculiares exceções), porém, apresentando *O*, o protagonista interpretador por Keaton. Todavia, *E* e *O* são as mesmas personagens neste drama fílmico.

De certo modo, a indicação da cena inicial do olho – plano detalhe do olho esquerdo se abrindo lentamente, revelando o globo ocular do intérprete, depois fechando, evidenciando as pálpebras com características de um ancião pela flacidez

(enrugadas), em seguida abrindo novamente e piscando três vezes, na qual ocorre um desaparecimento gradativo desta imagem em detalhe, evidenciando uma nova imagem do muro, que vai ganhando nitidez revelando a cena seguinte – também introduz o princípio de Berkeley “Ser é ser percebido”. A originalidade de Berkeley [1710] (1980) consiste justamente em afirmar que a existência das coisas nada mais é do que a percepção que temos dessa existência. A máxima frase de Berkeley é “Ser é ser percebido” – é nesse sentido, e justamente, que o filósofo fundamenta a sua filosofia considerando que a existência das coisas nada mais é do que a percepção que temos dessa própria existência. E essa percepção em *Film* está explícita na cena inicial e final do olho. Vejamos os frames:

Cena Inicial



Frame do Vídeo 1 – 00m06s

Fonte: *FILM*. Direct by Alan Schneider. USA: Produced by *Evergreen Theatre*, Inc. 1965. 1DVD.

¹⁰ 1. The street – Dead straight. No sidestreets or intersections. Period: about 1929. Early summer morning. Small factory district. Moderate animation of workers going unhurriedly to work. All going in same direction and all in couples. No automobiles. Two bicycles ridden by men with girl passengers (on crossbar). One cab, cantering nag, driver standing brandishing whip. All persons in opening scene to be shown in some way perceiving—one another, an object, a shop window, a poster, etc., i.e. all contentedly in *percipere* and *percipi* (BECKETT, 2012, p. 324, grifos do autor).

¹¹ For the rest the shooting followed closely the indications of the script (BECKETT, 2012, p. 322).



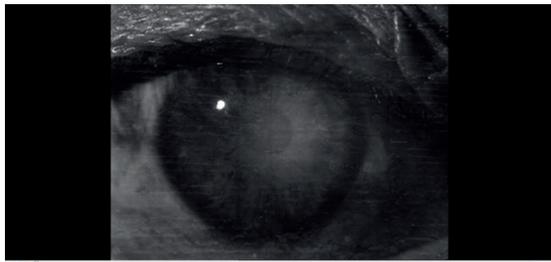
Frame do Vídeo 2 – 00m11s

Fonte: *FILM*. Direct by Alan Schneider. USA: Produced by *Evergreen Theatre, Inc.* 1965. 1DVD.



Frame do Vídeo 3 – 00m15s

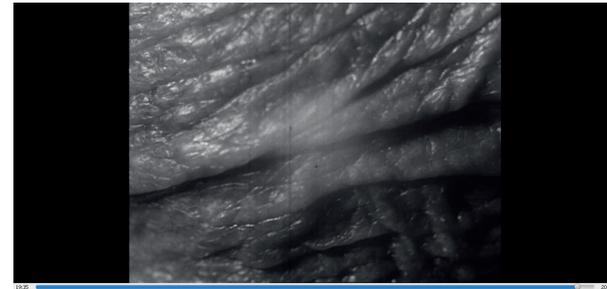
Fonte: *FILM*. Direct by Alan Schneider. USA: Produced by *Evergreen Theatre, Inc.* 1965. 1DVD.



Frame do Vídeo 4 – 00s25s

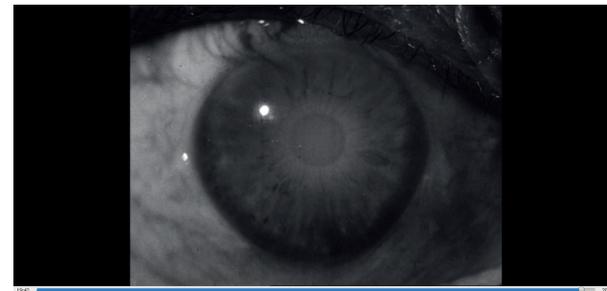
Fonte: *FILM*. Direct by Alan Schneider. USA: Produced by *Evergreen Theatre, Inc.* 1965. 1DVD.

Cena Final



Frame do Vídeo 5 – 19m35s

Fonte: *FILM*. Direct by Alan Schneider. USA: Produced by *Evergreen Theatre, Inc.* 1965. 1DVD.



Frame do Vídeo 6 – 19m42s

Fonte: *FILM*. Direct by Alan Schneider. USA: Produced by *Evergreen Theatre, Inc.* 1965. 1DVD.

George Berkeley (1685–1753) é um renomado filósofo irlandês, tendo realizado parte de seus estudos na *Trinity College de Dublin*. É natural que Beckett, tendo se inclinado para os estudos da filosofia¹², e tendo sido aluno da *Trinity College de*

¹² Inúmeros autores (pesquisadores) e o próprio Beckett vai negar em diversas ocasiões a filosofia, por entender que Beckett começou a lecionar

Dublin, reverbera em suas obras e reflexões os conceitos do compatriota. O filósofo foi precursor do empirismo, a partir do qual originou uma de suas teses: “Ser é ser percebido”. É uma análise desse conceito, que parte da investigação da obra *Princípios do Conhecimento Humano* – Parte 1 de Berkeley, que discutiremos, neste ensaio, essa concepção de “Ser é ser percebido” no roteiro e na obra cinematográfica de *Film* de Beckett.

De acordo com Borges (2003, p. 2):

O filme é baseado no princípio ‘Ser é ser percebido’, do filósofo irlandês Berkeley. O enredo gira em torno de O, o objeto, representado por Buster Keaton, que foge da percepção do olhar de E, a câmera-personagem, mas não consegue fugir da percepção de si mesmo. Ao ser perseguido, O é protegido pelo ângulo de imunidade de 45°, mas quando este é ultrapassado, O entra na zona da agonia da percepção. Nestes momentos, O passa a ser percebido não somente pelo outro, mas também toma consciência de si mesmo. Na verdade, Beckett (Harmon, 1999, p. 167) explica que não ficará explícito até o final do filme que o perseguidor, metaforizado pela câmera, não é alguém alheio, mas o próprio eu. (BORGES, 2003, p. 2, grifo do autor).

Essa imagem remete ao enunciado de Berkeley, que nos revela que:

na universidade, porém abandonou o cargo, posto que se recusava a ensinar aquilo que ele próprio não entendia. Porém, se interessava muito pelas temáticas filosóficas que discutiam as relações de corpo com o espírito. Tanto que, por mais que negue a filosofia, a obra beckettiana é demasiadamente farta de conceitos filosóficos.

Este ser perceptivo e ativo é o que chamo mente, espírito, alma ou eu. Mediante estas palavras não designo nenhuma de minhas ideias, mas uma coisa inteiramente separada e diferente delas, nas quais elas existem ou, o que é o mesmo, pelas quais elas são percebidas; porque existência de uma idéia consiste em ser percebida. (BERKELEY, 1980, p. 40).

A visão retratada anuncia o olhar do espectador, que estará ativo durante todo o filme. Assim como no final, no qual vemos claramente que tanto *E* quanto *O* tratam do ponto de vista do mesmo personagem, porém com uma percepção divergente (autopercepção), como finaliza Berkeley “e que seu ser consiste em ser percebidos ou conhecidos” (BERKELEY, 1980, p. 42). Tal conclusão apontada no início deste ensaio é evidenciada, de maneira que o perseguidor metaforizado pela câmera-personagem não é outro, mas o próprio eu percebido sobre si mesmo.

De acordo com o *script* do roteirista, todas as percepções da primeira e da segunda parte são de *E* – a câmera personagem¹³. No entanto, discordamos do autor, dado que, na obra fílmica (I), veremos adiante, na primeira parte (a rua), Keaton esbarrar brutalmente sobre os pares de transeuntes que ali se encontram parados lendo notícias em um jornal. Por dado momento, na obra fílmica, temos a visão de *O* e não de *E*; (II) na segunda parte, quando o protagonista interpretado por Keaton entra no

¹³ Throughout first two parts all perception is E’s. E is the camera (BECKETT, 2012, p. 323).

edifício e por três momentos distintos temos a visão de *O* e não de *E*, nas quais: primeiro o protagonista observa seu batimento cardíaco de forma manual, medindo o próprio pulso; segundo, temos a visão de *O* sobre a idosa florista que está descendo as escadas, na qual *O* recua; e terceiro, temos novamente seu ponto de vista de um ângulo contra-plongée evidenciando a florista.

O que potencializa essa interpretação é o recurso utilizado pelo cineasta e o cinegrafista, seguindo a indicação do roteirista, pois as imagens na visão de *O* são “embaçadas” (de menor qualidade) para diferenciar sua visão de *E*, na nota 08 descrita no próprio roteiro de Beckett, que permeará toda essa terceira parte.

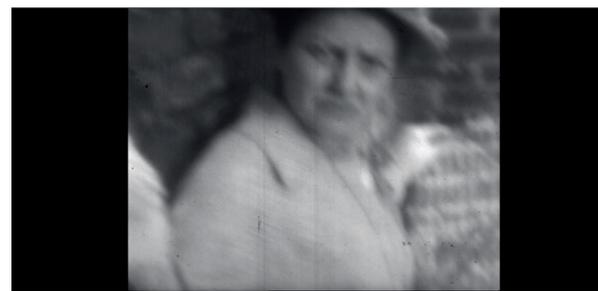
Temos claramente essa distinção de pontos de vistas dos personagens *E* e *O* – tanto na primeira, quanto na segunda parte, teremos essa visão “deturpada” que parte de *O* e não *E*. Em menor quantidade com relação à terceira parte, porém, evidenciamos esses dois pontos de vistas. Num jogo de “gato e rato”, “procura e esconde”, temos, potencializado, o princípio de Berkeley “Ser é ser percebido”, principalmente porque o ato de medir os pulsos durante o filme também declara a existência do personagem de Keaton – eu existo! Se existo, temos a percepção dessa existência. Vejamos os frames:

Parte I



Frame do Vídeo 7 – 01m49s

Fonte: *FILM*. Direct by Alan Schneider. USA: Produced by *Evergreen Theatre, Inc.* 1965. 1DVD.



Frame do Vídeo 8 – 01m55s

Fonte: *FILM*. Direct by Alan Schneider. USA: Produced by *Evergreen Theatre, Inc.* 1965. 1DVD.

Parte II



Frame do Vídeo 9 – 02m53s

Fonte: FILM. Direct by Alan Schneider. USA: Produced by Evergreen Theatre, Inc. 1965. 1DVD.



Frame do Vídeo 10 – 03m08s

Fonte: FILM. Direct by Alan Schneider. USA: Produced by Evergreen Theatre, Inc. 1965. 1DVD.



Frame do Vídeo 11 – 03m11s

Fonte: FILM. Direct by Alan Schneider. USA: Produced by Evergreen Theatre, Inc. 1965. 1DVD.

Parte III



Frame do Vídeo 12 – Câmera E – 18m59s

Fonte: FILM. Direct by Alan Schneider. USA: Produced by Evergreen Theatre, Inc. 1965. 1DVD.



Frame do Vídeo 13 – Câmera O – 19m10s

Fonte: FILM. Direct by Alan Schneider. USA: Produced by Evergreen Theatre, Inc. 1965. 1DVD.

De forma geral, o que interessa para Beckett nesse jogo de pontos de vistas de *E* e *O* é eliminar toda ação que produza a percepção, seja uma percepção humana, divina, animal ou estranha – o que interessa ao dramaturgo, e agora roteirista, é a autopercepção. Não é o espectador perceber, mas ser percebido por si mesmo. Quando o protagonista Keaton aparece na primeira parte, adentrando o quadro, fugindo de *E*, *O* não está fugindo de *E*, mas fugindo da percepção de si mesmo, que será inevitável até o final da trama.

Essa relação somente ficará clara ao espectador no final do filme. Durante toda a trama, *O* é percebido por *E* por trás de um ângulo imune não superior à 45°. Somente quando *E* rompe esse campo imune de *O*, o personagem de Keaton entra na agonia da percepção, não por ser percebido por *E*, mas com receio de ser percebido por si mesmo. Teremos todo um jogo de conflitos estruturado a partir dessa autopercepção, de o protagonista estar numa zona imune e/ou zona de agonia dessa percepção de si mesmo.

Zona imune / Zona de agonia

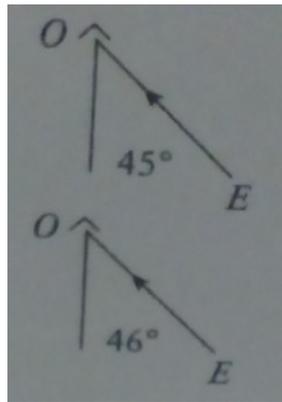


Figura 1 – Esboço da percepção de *O* (zona imune 45°) / *E* (agonia 46°) no script do roteiro de *Film* (1965).
Fonte: BECKETT, 2006, p. 546.

Film é um curta-metragem classificado como cinema mudo, porém com uma exceção de ruído sonoro na primeira parte, na qual a transeunte mencionará “*ssh!*”, de acordo com o roteiro. O filme mudo ordenando silêncio. O silêncio é exaustivamente farto nas obras beckettianas. É interessante

observar essa relação durante toda a trama com o silêncio, pois, na terceira parte, ficará mais evidente essa construção atmosférica da ausência do som, porém, representado pela imagem, neste filme mudo.

O som, mesmo não existindo, é representado pela imagem, ou seja, é dado em sua concepção imagética representativa, pois tudo que produz som/ruído é potencializado pela imagem. Sendo eliminado de cena, veremos o protagonista nessa agonia da percepção, na terceira parte, principalmente, após entrar no quarto e fechar a porta e realizar uma série de ações que potencializam eliminar não somente o sentido da imagem (visão) que produz essa agonia da percepção, mas o sentido do som (audição). Todos os elementos que produzem som e/ou imagem no filme sairão de cena. Tal marco está ao encontro de Fernando Moraes da Costa, em seu artigo *Silêncios, os sons dos rios, os sons das cidades: Los Muertos e Liverpool* (2012), no qual enfatiza que:

Nossa intenção é demonstrar como os sons são responsáveis por descrever, nessas condições, uma movimentação maior do que aquela circunstância às imagens, gerando mais informações para o espectador, seja por chamar atenção para os elementos que estão em quadro, seja por sugerir quais elementos se encontram fora dos limites do enquadramento. (COSTA, 2012, p. 148).

Beckett, então, opera no campo da produção dos sentidos, quando o dramaturgo descreve a movimentação da ação que enfatiza a produção de sons e/ou imagens, a movimentação dos sentidos. O próprio Berkerley enfatizará essa analogia aos sentidos, quando destaca que:

Em breve: qualquer um que considere esses argumentos que mostram que as cores e sabores só existem na mente, descobrirá que com igual força servem para provar o mesmo com respeito à extensão, à figura e ao movimento. Deve reconhecer-se que este método de argüir não tanto prova que não há extensão ou cor no objeto exterior, como que não sabemos, servindo-nos dos sentidos, quais são a verdadeira extensão e qualquer outra qualidade sensível existam numa substância não-pensante, à margem da mente; de fato, o que provam é que não há nenhum objeto externo. (BERKELEY, 1980, p. 46).

Primeiro, por meio de uma panorâmica, observaremos o protagonista realizar um reconhecimento do local, evidenciando todos os elementos que produzem a potencialização da percepção da imagem e da audição. Seja a janela, o espelho, a gaiola com o papagaio e o aquário com o peixe, o retrato, o gato e o cachorro, a cadeira com formato de dois olhos.

Após esse reconhecimento, o protagonista iniciará sua eliminação, a começar pela janela: mesmo aparentemente estando fechada, a personagem desce o blackout que está em suspensão e fecha as cortinas, tudo isso para certificar-se de que o som e a luz (elementos extradiagéticos), que se encontram fora do campo da percepção, não adentrarão o ambiente. Em seguida, o protagonista pega o cobertor que está em cima de uma cama de solteiro e cobre o espelho para inibir a percepção de si mesmo na imagem, pois o espelho reflete a autopercepção que tanto *O* está se opondo.

Adiante, num jogo de cão e gato, momento keatonesco, no qual *O* retira os animais de cena, há um tom cômico nessa ação¹⁴, pois, ao pegar o primeiro animal e se retirar, colocando-o porta afora do apartamento, o protagonista retorna e pega o segundo animal (repetindo a mesma ação) e o retira do apartamento pela porta. Porém, ao abrir a porta para colocar esse segundo animal para fora, o personagem não observa que o primeiro animal, que estava de fora, adentra novamente o ambiente. Ao retornar, o protagonista fica surpreso por constatar ainda um animal em cena, não conseguindo eliminar ambos os animais concomitantemente. Cria-se um jogo de cão e gato, até que o protagonista percebe a ação e consegue expulsar o segundo animal, sem permitir a entrada do primeiro – ambos os animais produzem ruídos sonoros, como também percebem o protagonista, em diversas cenas, potencializando a percepção do olhar desses animais sobre o protagonista.

Adiante, o protagonista senta na cadeira e observa um retrato, levanta e pega o retrato e o rasga, eliminando-o de cena. O retrato paira um olhar sobre si mesmo, sendo excluído de cena. Outros elementos vão surgindo, como o envelope que retira da mala, que tem dois botões que recordam a percepção do olhar. Como o protagonista não pode pôr o papagaio e o peixe para fora, *O* retira o casaco e cobre o papagaio, abafando o som e cobrindo a imagem – nas cenas tanto no ponto de vista de *E* quanto de *O*, a percepção da visão, do olhar sobre o protagonista, é potencializada.

Em seguida, incomodado também com o peixe, o protagonista, aproveitando parte do casaco que está cobrindo a gaiola do papagaio, também cobre o aquário com o peixe,

¹⁴ Herança do cinema mudo, do burlesco.

eliminando ambos os animais de cena. O retira de dentro do envelope fotografias com suas memórias: primeiro, O recém-nascido no colo de sua mãe; depois um pouco mais grandinho, de frente à sua mãe; depois diante do seu cão, em sua formatura de beca; em seu casamento ao lado de sua agora esposa, com um filho nos braços; o último retrato fardado, com um tapa olho.

Entendemos que esta última imagem seja um retrato da percepção de si mesmo, dada assim a ação seguinte – o protagonista rasga todas as fotos, como se eliminasse suas memórias, suas percepções sobre si mesmo. Todas as fotografias têm uma evidência do olhar das cenas capturadas, seja o olhar dele nos distintos momentos ou das personagens que o acompanham.

A mera percepção teórica das pessoas e do fundo, da profundidade e do movimento, fornece apenas o material de base. A cena que desperta o interesse certamente transcende a simples impressão de objetos distantes e em movimento. Devemos acompanhar as cenas que vemos com a cabeça cheia de ideias. Elas devem ter significado, receber subsídios da imaginação, despertar vestígios de experiências anteriores, mobilizar sentimentos e emoções, atizar a sugestibilidade, gerar ideias e pensamentos, aliar-se mentalmente à continuidade da trama e conduzir permanentemente a atenção para um elemento importante e essencial – a ação. Uma infinidade desses processos interiores deve ir ao encontro do mundo das impressões. [...] A atenção é, de todas as funções internas que criam o significado do mundo exterior, a mais fundamental. Selecionando o que

é significativo e relevante, fazemos, com que o caos das impressões que nos cercam se organize em um verdadeiro cosmos de experiências. [...] Tudo se regula pela atenção e pela desatenção. Tudo o que entra no foco da atenção se destaca e irradia significado no desenrolar dos acontecimentos. Na vida, distingue-se entre atenção voluntária e atenção involuntária. [...] Tudo o que é barulhento, brilhante e insólito atrai a atenção involuntária. Automaticamente, a mente se volta para o local da explosão, lemos os anúncios luminosos que piscam. [...] Finalmente, a disposição formal das imagens sucessivas pode controlar a atenção; mais uma vez, as possibilidades são superiores às do palco dramático, que é fixo. [...] Com muita habilidade e apuro, pode-se fazer da composição um valioso recurso a serviço da atenção. O espectador não pode nem deve se aperceber que as linhas de fundo, o revestimento das paredes, as curvas dos móveis, os galhos das árvores, as formas das montanhas ajudam a destacar o vulto feminino que deve chamar sua atenção. A iluminação, as zonas escuras, a indefinição ou a nitidez dos contornos, a imobilidade de uma parte da imagem em oposição ao movimento frenético de outras, tudo isso aciona o teclado mental e assegura o efeito desejado sobre a sensação involuntária.¹⁵ (MANZANO, 2010, p. 33 - 34).

Não objetivamos, durante todo esse ensaio, problematizar o campo das ideias, a natureza das coisas, as discussões da

¹⁵ Hugo Munsterberg, “A Atenção”, em Ismail Xavier (org.), *A Experiência do Cinema: Antologia*, pp. 29 – 33.

mente e espírito, tão caras para Berkeley, como instigantes para Beckett. Tampouco problematizar a produção sonora dada pela representação da imagem (esse não é nosso foco). O nosso propósito, a partir deste princípio “Ser é ser percebido”, é captar o cerne da natureza da percepção e denunciar, na obra fílmica de Beckett, como uma extensão de toda a filosofia de Berkeley, como destaca o filósofo: “Cada extensão finita particular que pode ser objeto de nosso pensamento é uma ideia que existe só na mente; e, em consequência, cada parte da mesma tem que ser percebida” (BERKELEY, 1980, p. 104). Assim *O* e *E* tornam-se visões perceptivas de mundo do mesmo sujeito.

Para finalizar, o intuito deste tópico foi discutirmos as três partes do roteiro – diálogos preliminares –, apontando essa concepção de Berkeley “Ser é ser percebido” na obra fílmica, na qual Beckett constrói sua trama. Quando rompe a quarta parede com o horror percebido sobre si mesmo, tanto na cena da rua (transeuntes), quanto na cena da escadaria (florista), e a cena do protagonista final, que fecha o ciclo do olho, todos os “signos” possibilitam ao espectador e ao protagonista o horror da percepção.

Além do mais, Beckett parece anunciar, na década de 1960, as incontáveis síndromes da pós-modernidade, enfermidades crônicas que acompanham os surtos de perseguição, ao mesmo tempo em que revela que não podemos fugir de nós mesmos. Somos constantemente vigiados, reféns de uma era que vitima o próprio opressor. Somos espelhos, quadros, cadeiras, animais, olhares, tudo que nos possibilita “ver” e “ser visto”, o olho que nasce para anunciar a vida, como também se fecha para encerrar o ciclo – a percepção prematura e madura de si mesmo.

O ensaio em *Film*: apontamentos iniciais¹⁶

Timothy Corrigan é um renomado professor de *Cinema, Inglês e História da Artes* na *University of Pennsylvania*. Suas pesquisas em estudos de cinema concentram-se em cinema internacional contemporâneo e documentário moderno. Em seu livro *O filme-ensaio: Desde Montaigne e depois Marker*, com tradução para língua portuguesa por Luís Carlos Borges (2015), o autor nos revela a sua percepção embrionária do termo filme-ensaio:

Frequentemente com a aparência de um documentário filtrado por uma perspectiva mais ou menos pessoal, esses filmes às vezes desconcertantes sempre foram difíceis de classificar, ora difíceis de entender, ora difíceis de relacionar mutuamente. Contudo, muitos dos desafios que eles colocam e dos entendimentos errôneos que suscitam podem ser mitigados ou superados situando esses filmes especificamente na longa e variada tradição do ensaio. (CORRIGAN, 2015, p. 8).

De acordo com Corrigan (2015, p. 8), “as dificuldades para definir e explicar o ensaio, em outras palavras são os motivos pelos quais o ensaio é tão produtivamente inventivo”.

¹⁶ Algumas reflexões concernentes às discussões de ensaio no cinema que corroborou para análise deste artigo foram apontadas inicialmente no artigo final da disciplina *Tópicos Especiais em Arte e Visualidades: filme-ensaio, narrativas e mediações* ministrada pelo Prof. Dr. Rafael de Almeida em 2016-1 na Faculdade de Artes Visuais (FAV), da UFG. Posteriormente à disciplina, foi realizada uma comunicação oral *A Mediação Performática do Filme-ensaio na Narrativa Audiovisual What Where de Samuel Beckett* (2016-2), na FH, da UFG.

O filme-ensaio é um conceito que permeia o cenário de produções cinematográficas brasileiras, defendido por um pesquisador brasileiro, Prof. Dr. Francisco Elinaldo Teixeira, do Programa de Pós-Graduação em Multimeios, da Universidade de Campinas (UNICAMP), como um quarto domínio do cinema, com característica dos três principais gêneros cinematográficos: cinema de ficção, cinema documentário e cinema experimental. O filme-ensaio se origina na fronteira entre esses três “grandes gêneros”, apontando seus primeiros registros de discussões desde 1920, na qual vem angariando espaço de discussões e reflexões, mesmo que timidamente, diante do pouco interesse em pesquisas nesse cenário cinematográfico.

Esse retrato (escassez de produção) reforça o nosso interesse em desenvolver este ensaio, como fruto de contribuição para a difusão da discussão no cenário de pesquisa nacional, ampliando seus debates e trazendo novas interlocuções, como pensar a obra cinematográfica *Film* (1965) de Beckett como contribuição da reflexão do campo no domínio do filme-ensaio.

O filme-ensaio se situa na fronteira dos demais gêneros cinematográficos, a meio caminho da ficção e da não ficção. Essa encruzilhada entre a narrativa ficcional, o documentário e o experimental é o que Teixeira (2015) nomeou de “formação de um quarto domínio do cinema”. Indicando que esses “lugares do não lugar” “são domínios mesmo, territórios com demarcações de fronteiras, sim, mas móveis, abertas, muitas vezes acometidos de abalos, de movimentos de desterritorialização e reterritorialização por pressão de questões novas que irrompem, demandando outros modos de inteligibilidade” (TEIXEIRA, 2015, p. 187). E finaliza: “[...] É nessa reconfiguração operada no

âmbito do cinema moderno que o conceito de ensaio desponta [...]” (TEIXEIRA, 2015, p. 187).

Na década de 1960, mesma época em que *Film* foi roteirizado na França e filmado nos Estados Unidos, despontava no Brasil a figura do Cinema Novo, inspirado na *Nouvelle Vague*¹⁷ e no neorealismo italiano¹⁸. A ideia central era lutar por um cinema com mais cara de realidade, mais conteúdo e um menor custo. Daí o slogan para produções cinematográficas da época “uma câmera na mão e uma ideia na cabeça”.

Talvez não tenha sido essa ideia inicial o principal argumento para o roteiro de *Film* [1963] de Beckett, tampouco a sua imersão no *Nouvelle Vague*, assim que recebeu o convite da *Grove Press*. Porém, é notório constatar que Beckett residia na França, com uma peculiaridade em sua criação artística, que reside em transgredir as regras convencionais e propor novas formas, assim como o *Nouvelle Vague*, que, a grosso modo, objetivava, por meio desse novo cinema, retratar o amor e um fragmento especial da vida de um indivíduo. Para isso, transgrediam os modelos narrativos do cinema até então estabelecidos, como o fez Beckett em *Film* [1963].

O cinema, então, é pensado “fora da caixinha”, do entretenimento, do círculo industrial, como um modelo de arte,

¹⁷ A *Nouvelle Vague* foi um movimento artístico do cinema francês que se insere no movimento contestatário próprio dos anos sessenta. No entanto, a expressão foi lançada por François Giroud, em 1958, na revista L'Express ao fazer referência a novos cineastas franceses.

¹⁸ O Neorealismo italiano foi um movimento cultural surgido na Itália ao final da segunda guerra mundial, cujas maiores expressões ocorreram no cinema. Seus maiores expoentes foram Roberto Rossellini, Vittorio de Sica e Luchino Visconti, todos fortemente influenciados pelos filmes da escola do realismo poético francês.

sem a necessidade de agradar ao público, mas realizado para um público específico, para um nicho. Daí resulta abarcar fronteiras com outros movimentos, como o cine-ensaio, ou ensaio no cinema, ou filme-ensaio, termos cunhados no cinema desde a década de 1920, que passam a circular por esses movimentos de novos modelos estabelecidos desse cinema novo.

O filme-ensaio é visto não como um gênero cinematográfico, mas como um domínio, que transita entre os gêneros. Um campo híbrido que acolhe todas essas expressões cinematográficas, rompendo com essa condição disciplinar do saber e propondo pensarmos as inúmeras manifestações artísticas e seus desdobramentos e transgressões, enquanto produção de novos modelos audiovisuais que transitam entre as práticas experimentais e artísticas e as formas de discussões das teorias de fazer cinema.

O ensaio, então, ganha corpo, em frente à câmera, na tela, enquanto arte, um domínio artístico com característica catalisadora para romper esse campo fechado e propor novas aberturas – multi, inter e trans (disciplinares) –, possibilitando novas estruturas teóricas, práticas e históricas desse saber artístico do ensaio enquanto arte. Porém, devemos nos ater a um problema oriundo desse campo híbrido, que nos permite determinar a seguinte reflexão: qual a especificidade desse conceito no campo das artes? É o caráter híbrido em sua materialidade, abarcando as novas mídias, os materiais, as suas combinatórias, justaposições, colagens, dentre inúmeros outros processos artísticos, que permitem uma transgressão desse olhar até então unilateral do campo artístico. Mas qual a especificidade do conceito de filme-ensaio que podemos reconhecer em *Film* de Beckett? Partindo dessa premissa de que

todo experimental é filme-ensaio, mas nem todo filme-ensaio é experimental, temos a objetivação do filme que pensa. E é aí que reside esse encontro entre Beckett e o filme-ensaio – o monólogo interior.

O monólogo que discute ideias, pensamentos, reflexões, a presença subjetiva desse realizador em cena. *Film* é construído em torno de dois pontos de vistas: (I) da câmera-personagem *E* (discurso objetivo indireto); (II) do protagonista *O* de Keaton (discurso subjetivo direto), pois parte do reconhecimento do seu próprio eu. Muito mais do que discutir o princípio de Berkeley “Ser é ser percebido”, Beckett vai além, discute a si mesmo, discute a maneira como o espectador “olha” para a tela e o mundo. Discute a maneira de fazer cinema. Quando *O* se reconhece enquanto *E*, é a maneira como o espectador se reconhece no outro. “Ser é ser percebido” é a transgressão do verdadeiro sentido de alteridade. De olhar para o outro e enxergar a si mesmo. Por isso ficamos horrorizados, como todos os demais personagens que cruzaram pelo caminho de *O* e se depararam com *E*, porque enxergamos não o outro, mas nós mesmos no outro. São práticas que desfazem e refazem a forma cinematográfica, com novas perspectivas de abordagens temporais e o trato com a complexidade da experiência. Os ensaios e os filmes-ensaio tendem a reflexões intelectuais que muitas vezes insistem em respostas mais conceituais ou pragmáticas, bem distantes das fronteiras dos princípios de prazer convencionais.

Toda a resultante da experiência é o conhecimento. Adorno (2003, p. 22) destaca que “pressupõem assim que todo conhecimento possa, potencialmente, ser convertido em ciência”. E ciência é, sem dúvida, o ato experimental.

A relação com a experiência – e o ensaio confere à experiência tanta substância quanto a teoria tradicional às meras categorias – é uma relação com toda a história; a experiência meramente individual, que a consciência toma como ponto de partida por sua proximidade, é ela mesma já mediada pela experiência mais abrangente da humanidade histórica: é um mero auto-engano da sociedade e da ideologia individualista conceber a experiência da humanidade histórica sendo mediada, enquanto o imediato, por sua vez, seria a experiência própria a cada um. (ADORNO, 2003, p. 26).

O que é mediado são esses “encontros” dentro do privado e do público. Sendo assim, buscando uma estreita relação do cinema beckettiano com o estudo de filme-ensaio de Corrigan (2015), podemos entender a busca por “explorar mais exatamente o “ensaístico” no cinema e por meio do cinema e nele o ensaístico indica um tipo de encontro entre o eu e o domínio público, um encontro que mede os limites e possibilidades de cada um como atividade conceitual” (CORRIGAN, 2015, p. 10, grifo do autor).

Isso evidencia o resultado cinematográfico retratado por Beckett, que Corrigan (2015, p. 17) descreve como “as atividades de múltiplos níveis de um ponto de vista pessoal como uma experiência pública.”

Os estudos de filme-ensaio de Corrigan partem de suas reflexões e definições de filmes-ensaio a partir dos estudos de Michel de Montaigne (1533–1592) que fazia reflexões sobre seu cotidiano e seus pensamentos – seus escritos são visões, comentários e julgamentos sobre sua memória debilitada. Como destaca Adorno (2003, p. 28): “para o ensaio, todos os graus do mediado são imediatos, até que ele comece sua reflexão”.

Beckett, Corrigan, Adorno e Montaigne são mentes que observam o mundo transcorrido, que passam e que as perpassam. Os intelectuais testemunham não apenas as constantes mudanças e os ajustes – a partir de seus escritos – de uma mente enquanto ela se submete à experiência, mas também à transformação do eu ensaístico como parte desse processo. Corrigan (2015) conclui o objetivo de seus estudos, afirmando que “Investigar o legado literário do ensaio que informa e é transformado pelo filme-ensaio não apenas amplia o campo desse intercâmbio, como também introduz questões, prerrogativas, oportunidades e estratégias distintas nesse relacionamento” (CORRIGAN, 2015, p. 11).

O legado literário do filme-ensaio em *Film* ilumina, de maneira mais importante, um envolvimento único entre o verbal e o visual. Aportamos com as definições centrais de discussões da categoria de filme-ensaio proposto por Corrigan:

Categorizar os filmes-ensaio segundo esses modos, reconhecidamente, é uma estratégia escorregadia, já que os filmes-ensaio invariavelmente sobrepõem e misturam vários desses modos e figuras. Creio que essa sobreposição se relaciona em parte com o ‘método não metódico’ que, segundo Adorno, é a forma fundamental do ensaio e ajuda a explicar um dos paradoxos e desafios centrais do ensaio: é um gênero de experiência que, como assinala Reda Bensmaia, pode ser fundamentalmente antígenérico, desfazendo seu próprio impulso rumo à categorização¹⁹.

¹⁹ São pertinentes as observações de Bensmaia (1987, pp. 95-99): “Dentre todos os termos relacionados aos gêneros literários, a palavra Ensaio é

Se 'fronteiras de gênero' são o costumeiro em certa corrente de estudos cinematográficos, os filmes-ensaio exigem o reconhecimento de uma sobreposição definidora pela qual esses filmes de 'cruzamentos de fronteiras' de distinções mais convencionais, como formas narrativas em contraposição a formas não-narrativas²⁰. (CORRIGAN, 2015, p. 13, grifos do autor).

No filme-ensaio nos são apresentadas três perspectivas de planos para aferição do ponto de vista do espectador, segundo Teixeira (2015): o ponto de vista da câmera-cineasta (aquilo que a câmera vê, do discurso objetivo indireto – ex.: ponto de vista *E*); o ponto de vista do personagem (aquilo que o personagem vê, do discurso subjetivo direto – ex.: ponto de vista *O*); e o terceiro discurso subjetivo indireto livre, que é olhar fronteiro a partir dos pontos de vista da câmera e do personagem – “entre/não lugar” – terceira sequência no quarto de *Film*. Essas três perspectivas irrompem no princípio de Berkeley “Ser é ser percebido”, daí a narrativa se estrutura e consolida no campo do ensaio.

Assim, com as mudanças introduzidas no campo

certamente uma das que suscitou a maior confusão na história da literatura. (...) Caso singular em anais de literatura, o Ensaio é o único gênero literário que resistiu à integração, até recentemente, na taxonomia dos gêneros. Nenhum outro gênero suscitou tantos problemas teóricos no que se refere à definição de sua Forma: um gênero atópico ou, mais precisamente, um gênero excêntrico, já que parece flertar com todos os gêneros sem nunca se permitir ser definido, o ensaio literário, tal como legado por Montaigne à posteridade, sempre gozou de uma condição especial. (...) O Ensaio surge historicamente como um dos raros textos literários cuja principal tarefa evidente foi provocar um 'colapso generalizado' das economias do texto retoricamente codificado”.

²⁰ Sobre a discussão do ensaio literário (especificamente alemão), nesses termos, ver McCarthy (1989).

cinematográfico, a partir da introdução do quarto domínio e a sua convergência com os estudos de literatura e cinema, presenciamos o aparecimento de um novo espaço que promove o diálogo entre essas linguagens artísticas e empreende uma nova forma de refletir a imagem fílmica, ou, em outras palavras, o filme-ensaio.

Além disso, percebemos que os produtos audiovisuais são concebidos para serem exibidos em mercados domésticos e internacionais – exclusivos para certo tipo de público – com propostas estéticas que ultrapassam os limites impostos por cada um dos meios que o originaram. Assim, torna-se a preocupação primordial de um ensaísta. De acordo com Corrigan (2015), Roland Barthes escreve:

[...] nesse caso, sobre uma 'situação de cinema' como um encontro privado e público com o seu próprio eu, 'dois corpos ao mesmo tempo'. Por um lado, há 'um corpo narcisista que olha, perdido no espelho próximo' (pp. 122 e 127). Por outro lado, a situação envolve e serve como contraponto da 'atração' ou captura hipnótica desse espelho imagístico, criando 'um corpo perverso, pronto a fetichizar não a imagem, mas precisamente o que a excede' (p. 128). A situação cinematográfica torna-se então um 'lugar de disponibilidade' que permite ao eu estar lá e em outro lugar. A subjetividade agora segue à deriva através de um “escuro urbano” no qual 'se trabalha a liberdade do corpo' (p. 122) desde 'grão do som, a sala, a massa obscura dos outros corpos, o raio de luz, a entrada, a saída': a 'ociosidade dos corpos' se torna “a grande cidade” (p. 122).

Essa deriva entre dois corpos – um eu privado e um eu público, uma imagem narcisista e uma imagem do mundo circundante como ‘o Cinema da sociedade’ (p. 128) – torna-se uma metáfora sugestiva para o ensaístico que tem início com Montaigne e que continua hoje através do filme-ensaio. Criando uma deriva verbal entre imagem cinematográfica e a imagem de seus arredores (a rua, o crepúsculo), Barthes habita a imagem cinematográfica e ‘deve também estar em outro lugar’ (p. 127) e, portanto, complica o seu fascínio por essa ‘relação com a imagem’ como mapeamento verbal da ‘situação’, ‘decolando’ dessa imagem na retórica do pensamento (p. 128). Enquanto Barthes desenvolve a tensão visual-verbal desse encontro privado-público, os encontros ensaísticos se situam e encontram seu lugar em uma zona crepuscular intelectual e erótica entre a imagem cinematográfica e a rua, uma, um lugar ilusório, e a outra, como uma fotografia, uma ‘imagem louca, com tinturas do real’ (1984, p. 169; grifos do autor). Entre elas, fica o sujeito, à deriva, em um espaço duplo, deslocado, espaçado, o espaço que situa o movimento ensaístico do pensamento (Barthes 2003). Não é de admirar que, na evolução do ensaístico e na evolução do corpo de trabalho em Barthes, o fotograma, como imagem a meio caminho entre a fotografia e o filme, ofereça um local quase utópico entre a intensa privacidade da palavra escrita e a publicidade avassaladora da imagem cinematográfica.²¹ (CORRIGAN, 2015, p. 20–21, grifos do autor).

De acordo com Corrigan (2015, p. 21), “De Montaigne até Barthes e Marker, a história do ensaio oferece uma longa lista de exemplos de uma voz e de visão pessoais, subjetivas ou performativas como característica definitiva do ensaístico”. Para concluirmos, podemos aportar, a partir dessas reflexões sobre filme-ensaio na obra beckettiana, três características fundamentais, as quais Corrigan (2015, p. 33) destaca:

Construindo sobre estes e ampliando-os à luz da história e da teoria do ensaio literário, retorno à minha formulação do filme-ensaio como (1) um teste da subjetividade expressiva por meio de (2) encontros experienciais em uma arena pública, (3) cujo produto se torna a figuração do pensar ou pensamento como um discurso cinematográfico e uma resposta do espectador.

Esse teste de subjetividade expressiva tão comumente representado pela “voz over” – a voz de Deus, onipresente, onisciente, onipotente, tão cara ao ensaio no cinema, como também a Beckett, que apresenta a construção de personagens dotados de um “monólogo interior”, cuja reprodução reside no silenciamento, seja na repetição das ações, na reflexão dessas personagens, na presença/ausência de criaturas que constroem a trama e nunca aparecem – como é o caso de Godot em *Esperando Godot* (2005) de Beckett.

O próprio pesquisador, Dr. Stanley Eugene Gontarski (2005 apud REIS, 2015), já pontuava que o intuito do dramaturgo é que o espectador saia do teatro com essa “voz over” refletida a partir do personagem representado – ex.: *Godot* “Você é como você sempre foi sozinho”, pontuando as duas personagens Didi e Gogo, que esperam o que nada acontece.

²¹ A discussão dos ensaios de Barthes por Victor Burgin em *In/Different Spaces* (1996, pp. 161-178) foi especialmente útil para nosso argumento.

Também podemos estender ao espectador de *Film*, na percepção de si mesmo, o horror por enxergar, como *O*, a fuga de si mesmo (autopercepção). Daí reside o segundo ponto, os encontros experienciais em uma arena pública, essa autopercepção tão discutida, como também as síndromes e enfermidades tão destacadas no final da primeira parte deste ensaio, temas tão particulares, mas tão presentes numa esfera pública.

E com todas essas problematizações com o intuito de atravessar esses espectadores seja nas salas de cinemas, ou nas áreas de exibições, temos aí o filme que pensa como toda a obra do dramaturgo beckettiano.

A emancipação, por sua vez, começa quando se questiona a oposição entre olhar e agir, quando se compreende que as evidências que assim estruturam as relações do dizer, do ver e do fazer pertencem à estrutura da dominação e da sujeição. Começa quando se compreende que olhar é também uma ação que confirma ou transforma essa distribuição das posições. O espectador também age, tal como o aluno ou o intelectual. Ele observa, seleciona, compara, interpreta. Relaciona o que vê com muitas outras coisas que viu em outras cenas, em outros tipos de lugares. Compõe seu próprio poema com os elementos do poema que tem diante de si. Participa da performance refazendo-a à sua maneira, furtando-se, por exemplo, à energia vital que esta supostamente deve transmitir para transformá-la em pura imagem e associar essa pura imagem a uma história que leu ou sonhou, viveu ou inventou. Assim, são ao mesmo tempo espectadores

distantes e intérpretes ativos do espetáculo que lhe é proposto. (RACIÈRE, 2012, p. 17).

É essa característica ensaística produzida a partir dessa visão pessoal, subjetiva ou performativa que nos permite refletir o lugar do espectador ensaístico no cinema beckettiano. Primeiro, a partir dos estudos até aqui abordados, existe uma conexão particular entre o ensaio fílmico e a expressão pessoal do espectador que se identifica. A identificação do espectador com o filme-ensaio – é o que o atravessa – é descrita como um quarto domínio do cinema por Teixeira (2015), porque essa identificação trata-se da “perda do eu e o repensar e refazer do eu” (CORRIGAN, 2015, p. 21) diante da película, assim como na escrita ou qualquer outro modo representacional.

É o que já nos dizia Adorno, segundo Henri Arraes Gervaiseau (apud TEXEIRA, 2015): se tomarmos o espectador como um pensador, “o pensador, na verdade, nem sequer pensa, mas sim faz de si mesmo o teatro da experiência intelectual, sem desemaranhá-la”.^{51 22} É nesse contexto que o ensaio “torna-se verdadeiro pela marcha do seu pensamento, que o leva para além de si mesmo”.^{52 23} (GERVAISEAU apud TEIXEIRA, 2015, p. 110).

Assim nos revela Corrigan (2015, p. 21): “A história do ensaio demonstra, na verdade, que o ensaístico é mais interessante não tanto na maneira como privilegia a expressão e a subjetividade pessoais, mas, antes, na maneira como perturba e complica essa própria noção de expressividade e sua relação com a experiência”.

^{22 51} Adorno, p. 30.

^{23 52} Adorno, p. 30.

A partir de seus estados perceptivos, acendidos nos fogos da tela, esse espectador experimenta a tessitura do que para ele pode fazer sentido. Experimentando que o medo faz acreditar nos espectros e o desejo nas fadas, ele admitirá pelo menos por um tempo, que os conhecimentos procedem das emoções, e estas da ilusão. E tornando-se de certa maneira experimentador de si mesmo (este é precisamente o *jogo* que o cinema propõe a cada espectador), ele reconhecerá na excitação de seus sentidos o quanto é estando cego que se começa a ver, estando perdido que se começa a compreender, estando apavorado que se começa a sentir. (COMOLLI, 2008, p. 270).

Nesse sentido, a produção de *Film* (1965) conduz o espectador para outras esferas habituais, por meio da percepção dos sentidos, das discussões e reflexões propostas no filme-ensaio.

O que torna essa questão ainda mais interessante é que, de certa forma, a obra de Beckett já explicitava esse diálogo entre essas variadas mídias por intermédio do próprio processo criativo do autor, que permitia passagens, referências e experimentações com os recursos dos diferentes meios em que trabalhou, tais como a literatura, o teatro, o rádio, a televisão e o cinema.

Para alcançar tal feito, não tivemos a pretensão de explicar todos os contextos adentrando em suas especificidades, porém tivemos como intuito oferecer uma discussão inicial que parte de um objeto-fílmico para analisá-lo, colocando em discussão a apresentação de alguns instrumentos base ou ferramentas que sirvam de uso para percorrer esse processo analítico-interpretativo do objeto fílmico em análise.

Considerações finais

A produção audiovisual de Beckett no Brasil é ainda pouco explorada. Entre as décadas de 1950 e 1980, o dramaturgo teve uma produção significativa de textos para a rádio e a televisão, produzindo produtos para a rede britânica BBC, além de dirigir suas obras para a rede pública de televisão alemã *Suddeüstcher Rundfunk*.

O resultado de *Film* pode ser constatado tanto nos Estados Unidos quanto na Europa, pois arrebatou os principais prêmios por onde passou, como: O Prêmio da Crítica do Festival de Veneza (1965), na Itália; o Festival de Cinema de Nova York (1965), nos Estados Unidos; o Prêmio de melhor filme do ano no Festival de Cinema de Londres (1965), na Inglaterra; o Prêmio Especial do Júri no Festival Internacional de Curtas de Tours (1966), na França; o Prêmio Especial do Festival de Oberhausen (1966), na Alemanha; o Festival de Cinema de Sidney (1966), na Austrália; e o Festival de Cinema de Cracovia (1966), na Polônia.

Film é um curta-metragem, em preto e branco, com 22m11s de duração, um filme mudo, sem áudio, apenas um “ssshi!” na primeira parte da cena inicial, no qual Beckett persegue o “fracasso”, não por um temperamento negativo, mas por uma busca de tensão da qual resulta o ato expressivo. Tanto na literatura, no teatro, quanto no cinema, Beckett faz a sua grande realização, que é, contudo, um ato de demolição, para expressar a falta ou ausência de tudo que é existência – “Ser é ser percebido”. A sua escritura passa pela demolição – do que foi a segunda guerra – como todo o século XX.

Este ensaio analisou o traço ensaístico na obra fílmica *Film* (1965) a partir das reverberações do ensaio no cinema proposto

por autores como Timothy Corrigan, Francisco Elinaldo Teixeira e Jean-Louis Comolli.

O importante, aqui, nesta pesquisa realizada, de acordo com os autores, é ter a figura do cineasta, do realizador, do ensaísta, ou seja, ter um conceito, uma proposição em diálogo. Há alguma coisa a ser dita por Beckett a respeito do que está fazendo e isso deve estar em primeiro plano. Em *Film*, o conceito proposto por Berkeley – “Ser é ser percebido” – torna-se consequência do que se está produzindo, uma condição imediata, necessária, porém não suficiente. Não suficiente, porque o conceito não reside apenas no conceito dado, mas no que o atravessa a partir do seu questionamento.

Referências

ADORNO, Theodor. **Notas de literatura I**. São Paulo – SP: Duas Cidades; Ed. 34, 2003.

AUMONT, Jacques & MARIE, Michel. **A Análise do Filme**. Rio de Janeiro – RJ: Armand Colin, 2004.

BECKETT, Samuel. **Esperando Godot**: Samuel Beckett. São Paulo – SP: Cosac & Naify, [1948 – 1949] (1952) 2005.

_____. **The Complete Dramatic Works of Samuel Beckett**. Faber & Faber. Edição do Kindle. E-Book, 2012.

_____. **Teatro Reunido – Eleutheria, Esperando Godot, Fin de partida, Pavesas, Film**. Barcelona – Espanha: Marcinales Tusquets, 2006.

BERKELEY, George. **Princípios do conhecimento Humano**. São Paulo – SP: Editora Escala, [1710] 1980.

BERRETINI, Célia. **Samuel Beckett**: Escritor Plural. São Paulo – SP: Editora Perspectiva. 2004.

BORGES, Gabriela. O olhar voraz da câmera-personagem no filme de Samuel Beckett. **Revista Olhar**, Ano 4, n.º 8, 2003. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/borges-gabriela-personagem-no-filme-samuel-beckett.pdf>>. Acesso em: 19 jun. 2020.

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

CORRIGAN, Timothy. **O filme-ensaio**: desde Montaigne e depois de Marker. Campinas – SP: Papyrus, 2015.

COSTA, Fernando Morais da. **Silêncios, os sons dos rios, os sons das cidades**: Los muertos e Liverpool. Contemporânea, comunicação e cultura – vol. 10, n.01 – jan.–abr. 2012.

FILM. Direct by Alan Schneider. USA: Produced by Evergreen Theatre, Inc. 1965. 1DVD.

MANZANO, Luiz Adelmo F. **Som-imagem no cinema**: a experiência alemã de Fritz Lang. São Paulo – SP: Editora Perspectiva. 2010.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de Filmes – conceitos e metodologia(s)**. VI Congresso SOPCOM, Abril de 2009. Disponível em: <<http://www.bocc.uff.br/pag/bocc-penafria-analise.pdf>>. Acesso em: 19 jun. 2020.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. In: O espectador emancipado. São Paulo – SP: Editora WMF Martins Fontes, 2012. p. 07 – 26.

REIS, Adriel Diniz dos. **O tempo performático de Samuel Beckett: O teatro da condição humana no processo de montagem de Esperando Godot do Máskara (2005)**. Dissertação de Mestrado. PPGIPC/UFG, 2015.

SEAVER, Richard. **A hora terna do crepúsculo: Paris nos anos 1950, Nova York nos anos 1960 – Memórias da era de ouro da publicação de livros**. São Paulo – SP: Globo, 2013.

TEIXEIRA, Francisco Elinaldo (Org.). **O ensaio no cinema: formação de um quarto domínio das imagens na cultura audiovisual contemporânea**. São Paulo – SP: Hucitec, 2015.

VANOYE, Francis. GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 2.^a edição. Campina – SP: Papyrus, 2002.

ZALMEN or the Madness of God. Direct by Alan Schneider and Peter Levin. USA: Produced by Ken Campell. 1975. 1DVD.

Achados e perdidos: do *found footage* ao filme-ensaio em *Drežnica*

Renata Rosa Franco²⁴

Rafael de Almeida²⁵

Universidade Estadual de Goiás

Introdução

O gesto de construir uma obra de arte reutilizando formas já prontas, encontradas ao acaso ou buscadas na intenção de produzir um novo discurso, pode ser chamado de apropriação/ressignificação.

No campo cinematográfico, há diversos exemplos de filmes cuja elaboração perpassa essa técnica. As imagens que os compõem, encontradas ao acaso ou não, são chamadas de *found footage*, um sistema estético que se baseia na realização de filmes com imagens preexistentes, possibilitando leituras extratextuais desses materiais manipulados e recontextualizados.

²⁴ Pós-graduanda do curso de especialização em Cinema e Audiovisual: Linguagens e Processos de realização da UEG e mestre em Educação pela Universidade Federal de Goiás - UFG. (rrosaf2010@gmail.com)

²⁵ Rafael de Almeida é realizador e pesquisador de cinema e audiovisual. Professor do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás - UEG. Doutor em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas - Unicamp, com pós-doutorado pelo Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás - UFG. (rafaeldealmeida.ueg@gmail.com)

Para Mikhail Bakhtin (2011), filósofo russo que se debruçou sobre a questão dos enunciados e da produção de sentido – da criação de significados por meio dos diferentes discursos produzidos socialmente –, um enunciado pode se repetir, mas jamais produzirá o mesmo efeito de sentido, quando colocado em outra circunstância enunciativa. Essa multiplicidade de sentidos e significados produzidos pelo mesmo enunciado é o que nos permite criar o que chamamos de “novo”. Tal cadeia discursiva não se repete no sentido, mas somente é criada a partir de enunciados que já existem.

A partir dessa perspectiva, acreditamos que toda enunciação se constrói por meio de duas bases essenciais: dialogismo e polifonia. Esses dois elementos se integram para formar o todo enunciativo dentro da estrutura social organizada. Sendo social a natureza do enunciado, ele não pode existir senão num contexto socioideológico sob o qual cada sujeito organizará seu discurso. Bakhtin ressalta que locutor e interlocutor se inscrevem em um contínuo processo discursivo de interação por meio da palavra (ou da imagem como palavra enunciativa), ou seja, não há interação sem enunciados. E são eles que constroem essa rede discursiva que humaniza as coisas do mundo e, ao mesmo tempo, naturalizam o homem – pelas palavras que refletem a realidade.

Podemos presumir, então, que o *found footage* trabalha por esse viés ao conceber o que Bakhtin anuncia: ao recontextualizar uma imagem, o enunciado passa a criar outros sentidos e outros significados que não o original. Sendo assim, o *found footage* converte-se em um recurso inequívoco para a construção do filme-ensaio ao supormos que

[...] a força do filme-ensaio não está localizada na originalidade ou na criatividade de algo *sui generis*, mas sim na capacidade de análise crítica do ensaísta por meio de práticas que desorganizam e reorganizam os materiais e as formas cinematográficas [...]. Daí a importância tão relevante na montagem fílmica ensaística o expediente de utilização de material alheio e a sua resignificação dentro de um novo contexto (VASCONCELOS, 2017, p. 29).

Ressignificar imagens, enunciados, discursos, a partir de conteúdos e formas, a princípio desconectadas, pode produzir, esteticamente, uma obra ensaística? “Certamente, a utilização de material de arquivo tem sempre uma deriva ensaística [...] pois propõe um ‘voltar a ver’ que arranca a imagem de seu contexto e sentido originais, com o qual modifica seu caráter literal de representação” (WEINRICHTER, 2007, p. 40, tradução nossa).

A realizadora do filme *Drežnica*, que analisamos neste trabalho, envereda-se por esse caminho. Buscando imagens de filmes domésticos de Super-8, em meio a objetos “descartados” em uma Feira de Antiquidades no Rio de Janeiro, mais especificamente na Praça XV, encontra um rolo de filme mais antigo ainda, de 8 mm. Um filme familiar do qual ela nada sabia a respeito. A partir dessa descoberta e das imagens que possui diante de si, cria novos enunciados.

Sob essa perspectiva, perguntamo-nos: o que a técnica utilizada pela realizadora do filme produz de “novo”? Como, a partir de enunciados tão antigos e repetidos, pode-se alcançar uma estética ensaística tão contemporânea? Em que medida esse trabalho de resignificação se estabelece teoricamente no que chamamos de *found footage*?

Do *found footage* ao filme-ensaio

Desprovidos de uma narrativa contínua, os filmes familiares são compostos por fragmentos dispersivos, nos quais é possível encontrar uma festa de aniversário depois de uma viagem de navio ou um passeio no parque – sem que, muitas vezes, seja possível identificar a relação entre esses acontecimentos. Tais formas de registro, em geral menosprezadas pelo cinema clássico, devido à falta de linearidade e de precisão técnica, são, entretanto, parte importante da história do cinema desde os seus primórdios – vários dos filmes dos irmãos Lumière eram cenas de seu cotidiano rodadas ao ar livre.



Figura 1: filme doméstico dos Lumière

O filme doméstico, desde o início, acompanhou o desenvolvimento do cinema profissional. Nos anos 1920, as câmeras voltadas exclusivamente para o uso doméstico foram lançadas no mercado; e na década de 1960, foi a vez do sistema

de gravação e projeção em Super 8, que democratizou o acesso aos equipamentos e abriu as portas para um fenômeno que seria, a partir de então, aprofundado pelas tecnologias subsequentes.

Essa popularização favoreceu a experimentação no cinema, sendo justamente a partir da década de 1920 que a realização de filmes com materiais alheios ocorre de forma documentada. O construtivismo russo terá um papel fundamental no desenvolvimento dessa técnica, que depois seria denominada *found footage*.

O termo construtivismo liga-se ao movimento da vanguarda artística russa e mobiliza os artistas em torno de uma nova arte, que se coloca a serviço da revolução. Esse movimento investiga a lógica formal e material da arte, para realizar um mergulho nas possibilidades técnicas dos meios de expressão. Dentro da construção de uma nova sociedade, o artista era visto como um construtor, um engenheiro visual.

No cinema, Eisenstein e Vertov (1983) subvertem a técnica da montagem clássica desenvolvida por Griffith e preponderante no cinema dominante, explorando a multiplicidade de focos e a multiplicidade de sentidos ao se construir um discurso.

No entanto, dentre os diretores soviéticos de sua época, Dziga Vertov (1983) é considerado como aquele que mais se aproxima do horizonte estético contemporâneo, predispondo-se às mais variadas experimentações. Dentre elas, o cineasta utilizou “imagens preexistentes (algumas realizadas por ele mesmo com fins de registro e depois re-apropriadas em um contexto distinto) na montagem de filmes como *Um Homem com uma Câmera* (1929) e *Três cantos para Lênin* (1934)” (LUNA, 2015, p. 28). Seu foco estava na experiência, na “cinessensação do mundo”.



Figura 2: Um Homem com uma Câmera



Figura 3: Três cantos para Lênin
Vertov (1983) criticava o cinema predominante da época

por sua hipocrisia, futilidade e pelo seu apelo ao psicologismo, como também por sua dependência narrativa e estética com outras artes, como a literatura e o teatro. Para ele, o cinema deveria buscar um ritmo próprio, baseado na imagem em movimento e nas potencialidades expressivas que lhe são inerentes, para isso ele considerava fundamental o processo de montagem.

Dentro desse processo de montagem ininterrupta, existiriam três fases que não implicam necessariamente a filmagem, mas sim um levantamento de 'dados documentais' relacionados diretamente ou não ao tema 'seja sob a forma de manuscritos, objetos, trechos filmados, fotografias, recortes de jornal, livros, etc.' (VERTOV apud LUNA, 2015, p. 28).

Essa é precisamente a perspectiva do *found footage*: imagens encontradas ao acaso ou não, públicas ou domésticas, são retomadas para construir narrativas históricas e pessoais. Saem de seu contexto primário e são deslocadas para outro, no qual perdem ou ganham novas camadas de sentido pelas mãos do cineasta. Imagens muitas vezes perdidas, esquecidas, que, ao serem retomadas nos filmes, ganham uma nova visibilidade.

Após esse início formal, o *found footage* seguiu um caminho disperso em termos estéticos e territoriais, sendo que seu uso mais frequente acabou se firmando no documentário e no filme experimental, talvez pela liberdade artística proporcionada por esses gêneros e pelas possibilidades de desafio às narrativas convencionais.

Aqui retomamos um de nossos questionamentos iniciais: de que maneira essa apropriação e ressignificação de imagens a partir de conteúdos e formas, a princípio desconectadas, pode produzir esteticamente uma obra ensaística?

Adorno (1995, p. 19) afirma que o pensamento ensaístico pressupõe a constante mediação entre o pensar e o objeto pensado, de modo que “o pensar não deve reduzir-se ao método” e, ao mesmo tempo, “deve levar em conta sua intervenção e sua experiência na construção do objeto” (ADORNO, 1995, p. 19). Com isso, o pensador afirma que a profundidade do pensamento está em mergulhar em seu objeto e ver reverberado nele o todo social e não na capacidade de reduzi-lo a outra coisa.

Dessa forma, ele põe em dúvida a verdade totalizante e final do método científico, destacando que o ensaio se recusa a reduzir tudo a um único princípio, acentuando o parcial diante do total. Sendo assim, o ensaio é fragmentário, “uma vez que a própria realidade é fragmentada” (ADORNO, 2003, p. 35). Mas isso não significa que ele trabalhe sem nenhum método, o ensaio trabalha de maneira polissêmica, manejando assuntos que, segundo as regras positivistas, seriam considerados dedutíveis, mas sem buscar a sua dedução definitiva – e, por isso, é capaz de possibilitar novas formas de expressão e de pensamento.

Sendo assim, se o cinema nos fala a respeito de ideias, emoções e afetos por meio de um discurso de imagens e sons tão denso quanto o das palavras, ele é uma forma de pensamento e pode ser estruturado de maneira ensaística.

O ensaio no cinema é visto como uma alternativa mais livre, criativa e profunda, que não busca respostas nem afirma verdades pretensamente universais sobre os temas tratados na obra. Dentre as características distintivas desse tipo de produção, estão a liberdade do pensar – personificada na figura do seu autor, mas num tipo de encontro entre o eu e o domínio público –, a negação às tentativas de reduzir a obra a definições, normas ou formatos, e o caráter fragmentário e transitório que valoriza a reflexão sobre o fazer tanto quanto sobre o resultado alcançado.

Nessa busca por um discurso mais livre, criativo e experiencial, o filme-ensaio encontra o *found footage*. Na junção de imagens das mais diferentes origens, que se misturam de forma não linear e descontínua, percebemos no filme-ensaio uma construção por excertos “interessada em evidenciar a textura e as arestas presentes em cada migalha de imagem” (ALMEIDA, 2017, p. 273), destacando-as do motivo primário de sua obtenção para rearranjá-las de modo a criar um universo de significados para quem produz e assiste.

Tal objetivo é conquistado por meio da montagem, da produção de um conceito por meio da escrita imagética. É ela que dará o tom ao resultado final, orquestrando imagem e som num todo harmônico e particular. No ensaio cinematográfico, há o deslocamento para uma posição mais subjetiva e a disjunção entre o campo sonoro e visual, possibilitando a experimentação de novas formas de relação entre o som e a imagem.

O ensaio é bastante solidário desse relevo do sonoro, que vem transmutar com intensidade

a relação entre imagem e palavra, oral (para ser ouvida) e, em especial, escrita/inscrita na própria tela (para ser vista, lida e também, ouvida). Palavra cujo trabalho é o de sua transformação em palavra poética distante, assim, de seus usos empíricos, das significações dominantes da linguagem cotidiana (TEIXEIRA, 2015, p. 190).

Esse tipo de produção impõe uma demanda de apreciação bastante específica, convoca a uma fruição que se define por uma forte relação dialógica entre o pensamento do cineasta, expresso na composição do filme, e a posição ativa do espectador-intérprete, convocado a preencher as lacunas propositadamente deixadas.

O filme-ensaio, portanto, propõe uma conversa com o espectador a partir de conjecturações que foram se constituindo ao longo da pesquisa, apropriação e montagem. “Está aqui, pois, em essência, a estrutura básica do filme-ensaio: uma reflexão mediante imagens, realizada por meio de uma série de ferramentas retóricas que se constroem ao mesmo tempo que o processo de reflexão” (CATALÀ apud ALMEIDA, 2017, p. 274).

Assim, texto, imagem e som transformam-se, atraem-se mutuamente, sobrepõem-se, complementam-se, repelem-se, entrecruzam-se e é esta dinâmica o que dá forma ao pensamento do ensaísta cinematográfico.

Drežnica



Figura 4: *Frame* do filme *Drežnica*
Fonte: *Drežnica* (2008)

No curta *Drežnica*, imagens em Super-8 de cenas domésticas dos anos 1960 e 1970 convivem com lembranças e reflexões de pessoas cegas que não têm qualquer ligação com essas imagens. O filme utiliza a voz *off* dessas pessoas para criar um sujeito enunciador da visão do diretor. “Nessa perspectiva a voz é constituída não apenas de sons, mas de todo o conjunto de elementos fílmicos que contribuem para a construção da narrativa” (VASCONCELOS, 2017, p. 43).

Por meio desse recurso, a estruturação imagética do filme se dá num plano íntimo, pois, à medida que ouvimos as histórias dessas pessoas, as imaginamos e as traduzimos em sensações, que vão se concretizando e se mesclando a fragmentos, cores,

ângulos, profundidades. Ocorre uma expansão do olhar e o pictórico, então, é colocado em xeque: “o que tem que ser corrigido é o conceito de imagem”, como afirma um dos personagens. Dessa relação sutil e poética entre os discursos visual e verbal, nasce uma percepção singular do mundo e uma ideia singular do que é a percepção.

Drežnica é uma cidade eslovena onde um dos filmetes caseiros foi feito, mas é, acima de tudo, um lugar metafórico, um não lugar onde imagens significam impressões, onde a cegueira não é um breu total, mas é azul, livre e espalhada como o céu. O roteiro do documentário, como afirma a realizadora, surgiu da seguinte questão: como são as imagens na memória e nos sonhos de quem não enxerga? A resposta dos personagens nos conduz ao universo da imagem-sensação já no início do filme: “Visitar, vulto, visão, ver, não ver. Perceber. Sintético, sensações, pessoas e lugares. É o sentir.”

A fala dos personagens sobre suas lembranças, interpoladas a imagens caseiras, com foco impreciso e movimentos incertos, cortes bruscos, planos curtos, com detalhes estranhos e aparentemente sem sentido, apresentam, para nós, uma alegoria da própria memória. Já a opção por não mostrar os sujeitos que falam e deixar sequências desgastadas, corroídas, embaçadas e borradas, sugere a experiência ou o efeito da perda da visão.

A obra dialoga o tempo todo com as impressões e os contrastes entre o que vemos e o que ouvimos. As cenas típicas do cotidiano doméstico, quando associadas ao discurso de outras pessoas, sob um estímulo muito diferente do que foi a intenção de quem as realizou, dá um sentido completamente novo a essas imagens. Percebemos, então, que a imagem,

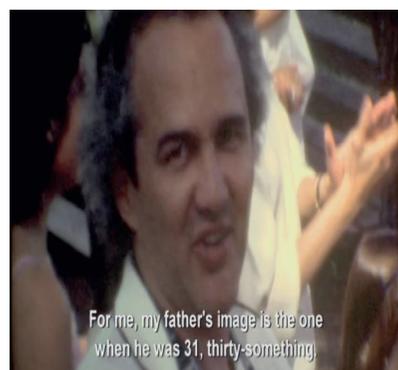
como palavra enunciadora, não pertence a ninguém, estando a serviço de qualquer ser humano e de qualquer juízo de valor. Quando Bakhtin diz que a palavra tem uma polivalência social que se refere ao seu valor contextual, ele defende a natureza social e não individual da linguagem. Sendo assim, a palavra está sujeita a mudanças, pois a enunciação, o momento de seu uso no discurso, envolve a presença dos participantes, o tempo histórico e o espaço social de interação.

Ao realizar a obra, apropriando-se de enunciados (imagens-palavras) preexistentes para atribuir-lhes um novo discurso, Azevedo (2014) recorre ao *found footage*. Quando a cineasta usa nos anos 2000 imagens das décadas de 1960-1970, “antigas, desgastadas e selecionadas com a clara intenção de exibir os rastros da ação do tempo, da natureza e do homem sobre o suporte” (AZEVEDO, 2014, p. 20), ela recontextualiza essas imagens. E quando as associa ao discurso de pessoas que não enxergam e que nós também não vemos, ela as ressignifica.

Ao reservar certa autonomia, as imagens atuam também como testemunhas, ou evidências, de que não foram produzidas para aquele fim. Mas se permitem empenhar o papel almejado pelo artista, que as desloca de seu lugar original para alcançar um sentido que não está dado nelas à primeira vista. Sendo assim, o exercício de montagem aliado à voz *off* do narrador revelam o quanto a construção dessa trama audiovisual reflexiva, com esses extratos imagético-sonoros, está fortemente relacionado à noção de fragmento. (ALMEIDA, 2017, p. 274).

Drežnica trabalha numa estruturação imagética fragmentária e não linear, com uma grande quantidade de sequências, algumas com apenas 2 ou 3 frames, diluídas ao longo de aproximadamente 15 minutos. Essas imagens são alinhavadas por um desenho sonoro que mescla trechos de falas aleatórias (*Novou com a chuva; Tudo bem aí? Tudo bem*); uma trilha instrumental reutilizada, como nos fala Azevedo (2014); e depoimentos em *off* que contam sobre recordações íntimas (*Eu não lembro de ter dado nunca um beijo no meu avô. E eu gostava dele pra caramba. Meu pai tem um pouco essa dificuldade de beijar também, do toque, por conta disso, por causa da criação que ele teve também*) e lembranças oníricas (*Eu fui perdendo a clareza da imagem no sonho, à medida que eu fui perdendo a visão. Meus sonhos eram muito mais ricos em imagem, hoje eles são muito mais sintéticos, emocionalmente falando*).

Os fragmentos de som e de imagem são montados de forma independente, sem a preocupação com uma representatividade recíproca, e, ao se juntarem, multiplicam os significados do filme, convida o espectador a explorar suas lacunas e preenchê-las com a imaginação.



Figuras 5, 6 e 7: sequência rápida de frames associados a uma mesma frase:
A imagem pra mim do meu pai é aquela de quando
ele tinha trinta e um anos
Fonte: *Drežnica* (2008)

O filme dá ao espectador a liberdade de escolher qual caminho seguir, ele tanto pode desenvolver uma leitura mnemônica das cenas quanto se interessar pelos aspectos da cegueira física ou social. Ou ainda (ou também) se sentir atraído pelo *found footage* como ruína e refletir sobre o estatuto da imagem no mundo contemporâneo (AZEVEDO, 2014, p. 21).

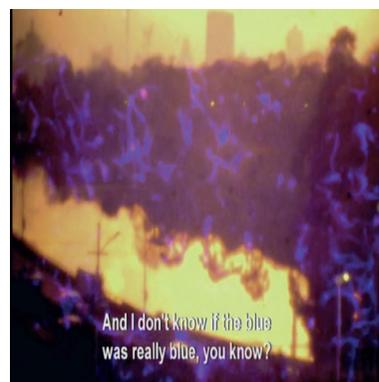
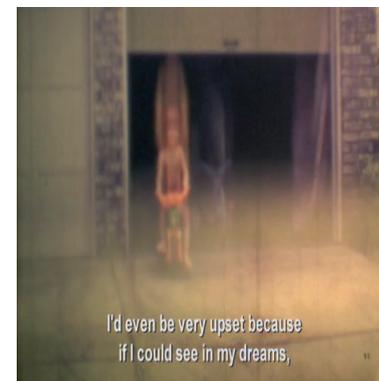
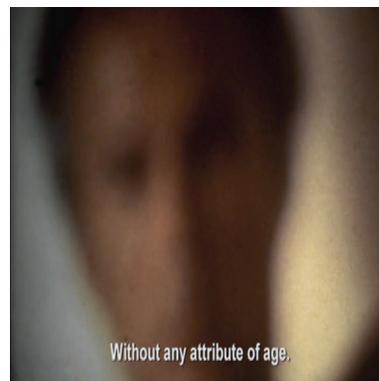
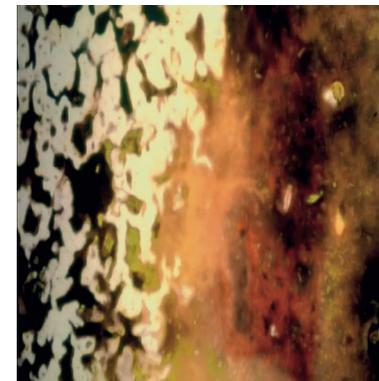
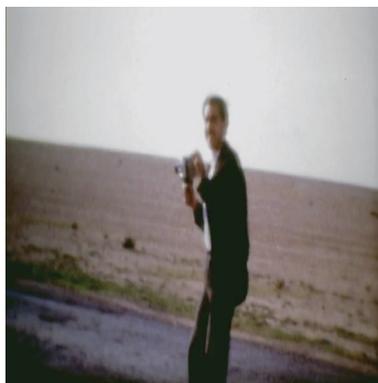
Ao optar por trabalhar com imagens domésticas “resgatadas” numa feira de antiguidades, a obra sai da esfera privada e passa a representar uma fonte de memória coletiva, onde essas imagens superam seu objetivo primário em função de um objeto que as relativiza e que elas somente alcançam no limite de si mesmas. Essa é a contestação do pensamento totalizante, é “o sentido do não sentido, a síntese disjuntiva em que se encontram as esferas íntimas e o depoimento público” (OLIVEIRA, 2017, p. 155). É a criação de uma obra ensaística.

Muitos cineastas contemporâneos dispensam registros cinematográficos autorais e optam por fragmentos de formatos e origens diversos, por apostarem que a apropriação do olhar do outro pode potencializar a liberdade poética e conceitual em seu discurso. Nesse movimento, busca-se a identidade fraturada, a solidez na modernidade, a permanência na obsolescência, a abertura à experiência sensível do que é possível ser.

Há algo ‘forte demais’ na vida (ou nas imagens e sons de outras vidas – acréscimo nosso), intenso demais, que só podemos viver no limite de nós mesmos. É como um risco que faz com

que já não nos atenhamos mais à nossa vida, no que ela tem de pessoal, mas ao impessoal que ele permite atingir, ver, criar, sentir através dela (LAPOUJADE apud OLIVEIRA, 2017, p. 155).

Drežnica, assim, nada pretende organizar, apenas se abrir ao que é possível ao pensar, ao sentir.



Figuras 8 a 17: frames de Drežnica
Fonte: Drežnica (2008)

Considerações finais

Ao criar enunciados por meio do “garimpo” de imagens e sons particulares para dialogar conosco, seu público, *Drežnica* consegue criar um discurso ensaístico e poético.

O filme trabalha com cenas domésticas que fixam momentos únicos, de pessoas únicas. Vemos um passeio na praia, o aniversário do filho, o piquenique no parque, o avô no banco da praça, a viagem de navio, paisagens, animais, plantas, experiências intangíveis, irreproduzíveis, que foram expulsas da vida de alguém, talvez descartadas como quinquilharias. Quando *Drežnica* se apropria dessas imagens e as reutiliza agora associadas a outras vozes, a outra trilha, ele as torna depositárias de memórias universais, pequenos relicários de outrora.

Por meio da montagem, fragmentos retirados de seus contextos originais e montados em justaposição com outros tantos, resultam em uma obra polifônica, capaz de incitar associações diversas, amplificadas pela junção com vozes estranhas àquelas imagens. Faz-nos mergulhar num universo de sensações estimuladas pela disjunção, descontinuidade, sobreposição, não linearidade entre imagens e sons. Consegue produzir o que Vertov (1983) chamou de cinessensação do mundo.

O que aquela vanguarda concebeu como uma leitura válida para tratar a fragmentação da vida moderna, *Drežnica* reutiliza para reencontrar, explorar esses arquivos. Desmontando o velho, para remontar o novo.

O fragmento de imagem no qual vemos um casal embarcado em alto-mar, que compõe o rolo comprado na Praça

XV, deu ao filme seu nome, sua identidade, e ganhou nova narrativa, agora multifuncional, mutável, aberta às mais variadas leituras, vozes e sonhos.

Referências

ADORNO, Theodor W. Observações sobre o pensamento filosófico. In: **Palavras e sinais**. Modelos críticos 2. Trad. Maria Helena Ruschel. Petrópolis: Vozes, 1995. p. 19.

_____. O ensaio como forma. In: **Notas de literatura**. Trad. Jorge de Almeida. São Paulo: editora 34, 2003, p. 15-45.

ALMEIDA, Rafael de. **Entre a chegada e a partida**: reciclagens do cinema doméstico no filme-ensaio. Artigo publicado na revista eletrônica Matrizes. V.11 - Nº 2 maio/ago. 2017 São Paulo – Brasil, p. 271-286. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/download/122227/133223>>. Acesso em: 15 nov. 2017.

AZEVEDO, Anna Maria de. **A potência da imagem-ruína na poética do cinema**. Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação Social do Departamento de Comunicação da PUC-Rio. Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/Busca_etds.php?strSecao=resultado&nrSeq=27345@1>. Acesso em: 25 nov. 2017.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Martins Fontes: São Paulo, 2011.

LUNA, Sabrina Tenório. *Found Footage: Uma Introdução*. **Esferas**, Ano 4, no 7, Julho a Dezembro de 2015. Disponível em: <<https://portalrevistas.ucb.br/index.php/esf/article/download/6948/4343>>. Acesso em: 10 nov. 2017.

OLIVEIRA, Laís Ferreira. O ensaístico, a memória e a subjetividade: mecanismos de modulação do tempo e a construção do comum. **GEMINIS**, São Carlos, UFSCar, v. 8, n. 2, pp.146-156, mai. / ago. 2017. Disponível em: <<http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/301>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

TEIXEIRA, Francisco Elinaldo. (Org). **O ensaio no cinema: formação de um quarto domínio das imagens na cultura audiovisual contemporânea**. São Paulo: Hucitec, 2015.

VASCONCELOS, André Luiz Olzon. **Ouvir o cinema contemporâneo** – particularidades sonoras no filme-ensaio. Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor. São Paulo, 2017. Disponível em: <<http://tede.mackenzie.br/jspui/handle/tede/3379>>. Acesso em: 10 nov. 2017.

VERTOV, Dziga. Extrato dos manifestos. In: XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

WEINRICHTER, Antonio (Org.). **La forma que piensa: tentativas en torno al cine-ensayo**. Pamplona: Gobierno de Navarra, 2007.

BiblioLibras – Biblioteca bilíngue de literatura infantil e juvenil em Libras/ português: relato de experiência do processo de pré-produção, produção e pós-produção audiovisual

Rhanna Asevedo²⁶
Marcelo Henrique da Costa²⁷
Universidade Estadual de Goiás

Introdução

O objetivo do projeto da Biblioteca Bilíngue de Literatura Infantil e Juvenil em Libras/Português, que se encontra no sítio eletrônico www.bibliolibras.com.br, é possibilitar o acesso de crianças surdas à literatura infantil e juvenil, especialmente aos contos de tradição oral.

Acreditamos que os livros audiovisuais reunidos nessa biblioteca poderão ser usados por professores e alunos de

²⁶ Bacharel em Fotografia e Imagem pela Faculdade Cambury e atualmente aluna do curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Cinema e Audiovisual: Linguagens e Processos de Realização. Trabalha desde 2007 como produtora audiovisual na área da educação, produzindo materiais didáticos audiovisuais, como videoaulas. Além disso, é técnica em cinematografia na Universidade Federal de Goiás, trabalhando diretamente com os cursos de Licenciatura e Bacharelado em Letras: Libras. Pesquisadora na área da imagem, fotografia, educação e processos de produções audiovisuais.

²⁷ Professor da Pós-Graduação *Lato Sensu* em Cinema e Audiovisual: Linguagens e Processos de Realização, da UEG, e-mail: marcelo.costa@ueg.br.

escolas inclusivas, nas escolas bilíngues, na formação de alunos dos cursos de Letras/Libras e também por pais de crianças surdas. Além disso, o contato das crianças ouvintes com os textos bilíngues têm se mostrado útil como ferramenta complementar para a aquisição da Libras, promovendo, assim, maior integração entre surdos e ouvintes no ambiente escolar inclusivo²⁸. O Ministério da Educação (MEC, 2006) entende que surdez se trata da:

[...] perda maior ou menor da percepção normal dos sons. Verifica-se a existência de vários tipos de pessoas com surdez, de acordo com os diferentes graus de perda da audição (MEC, 2006).

Em 2000, o censo do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), realizado em 5,3 milhões de domicílios e 5.507 municípios, indicava 1,1 milhão de surdos no Brasil e mais 4,6 milhões de brasileiros com algum tipo de deficiência auditiva (perda parcial ou total da audição). Em 2010, o número subiu para 9,7 milhões, isso significa que 5,1% da população brasileira possui algum tipo de deficiência auditiva. Desse total, aproximadamente 2 milhões apresentam deficiência auditiva severa (perda auditiva entre setenta e noventa decibéis), dos quais 1,7 milhão dispõe de grande dificuldade para escutar e 344,2 mil são surdos (perda auditiva superior a noventa decibéis). Do total, 7,5 milhões indicam alguma dificuldade para escutar.

²⁸ Informação retirada da aba “O PROJETO” do site da BiblioLibras. Link: <http://www.bibliolibras.com.br/biblioteca-bilingue-de-literatura-infantil-e-juvenil-libras-portugues/>

No contexto da idade, cerca de 1 milhão de deficientes auditivos são crianças e jovens de até 19 anos. Em 2010, a Organização Mundial de Saúde (OMS) mostrou que cerca de 28 milhões de brasileiros apresentam algum tipo de problema de audição, o que indica que 14,8% do total de 190 milhões de brasileiros possuem problemas ligados à audição.

Os surdos no Brasil se utilizam da Língua Brasileira de Sinais (Libras) para se comunicar. Ela é a segunda língua mais falada no país e, em 2002, foi reconhecida como língua oficial do Brasil. Mesmo assim, ela é pouco conhecida e pouco utilizada pelos ouvintes. Por esse fato, a BiblioLibras foi pensada e criada pela Prof.^a Dr.^a Sueli Maria de Oliveira Regino (ligada ao curso de Letras: Libras da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Goiás – UFG), com o apoio cultural do Estado de Goiás, por meio do Fundo de Arte e Cultura de Goiás, com o intuito de propagar a Libras por meio de contos infantis e juvenis que são amplamente conhecidos na língua oral. Para isso, criamos inicialmente 12 livros audiovisuais²⁹, que são Objetos de Aprendizagem de Língua de Sinais (OALS), utilizados para o ensino e aprendizagem de Libras, para crianças e jovens surdos e ouvintes.

Os livros são: *A guardadora de gansos*, *A rainha das abelhas*, *A água da vida*, *As doze princesas dançarinas*, *Os doze caçadores*, *Irmão e irmã*, *João e Maria*, *O alfaiate valente*, *O príncipe sapo*, *Rapunzel*, *Rosa branca e rosa vermelha* e *Os sete corvos*. Assim, fazemos reflexões e considerações que obtivemos como contribuição para compreensão dos procedimentos apresentados.

²⁹ Termo pensado e criado por Sueli de Regino e Rhanna Asevedo para poder classificar, nos parâmetros do ISBN, de maneira correta os livros.



Figura 1- Capa dos 12 livros audiovisuais
Fonte: Pablo Alejandro (2016)/ www.bibliolibras.com.br

Como a Libras é uma língua viso-gestual, é necessário que esses materiais se atentem para a tridimensionalidade, pois trata-se de uma língua que, para sua produção e recepção, necessita da espacialidade, motivo pelo qual somente um produto audiovisual consegue atender a demanda.

Dessa forma, este trabalho tem o objetivo de apresentar o processo de criação e realização desses 12 livros audiovisuais infanto-juvenis bilíngues, principalmente no que se refere à criação e à produção audiovisual, desde a pesquisa inicial até a sua finalização e publicação.

Como o campo de estudo da Libras é recente e há ainda uma curta adaptação para atendimentos das demandas que o ensino de, e para o surdo aconteça, o interesse pela produção desses livros audiovisuais deu-se pela ocorrência de trabalhar como servidora técnico-administrativa em educação, ocupando o cargo de técnica em cinematografia, e trabalhar diretamente com os cursos de graduação de Letras: Libras e Letras: Tradução e Interpretação em Libras/Português da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Goiás, a partir do ano de 2015. Mas, antes disso, trabalhava como bolsista na área de audiovisual na mesma instituição desde o ano de 2007.

Com a presença de surdos nesses cursos de graduação, a minha experiência como produtora audiovisual (pré-produção, produção e pós-produção) me permite fazer intervenções pertinentes a eles. Assim, exploro os recursos materiais de forma adaptável na maioria dos casos e utilizo as ferramentas que os cursos possuem, como teleprompter e câmeras.

Dessa forma, o presente artigo está estruturado em três partes: a primeira trata dos referenciais teóricos que são a base deste trabalho; a segunda busca discutir o desenvolvimento e realização do projeto da BiblioLibras desde sua pré-produção, produção e pós-produção; e a última parte se propõe a discutir os frutos referentes ao trabalho, pensando seus resultados, seu alcance e como o projeto obteve receptividade entre a comunidade surda e ouvinte, dentre eles estudantes e professores que estão dentro e fora da UFG.

Discussão teórica

A Libras, como a língua materna dos surdos brasileiros, é definida pela Federação Nacional de Educação e Integração de Surdos (FENEIS). Assim, pode ser aprendida por qualquer pessoa que esteja interessada em uma comunicação com a comunidade surda. Possui todos os componentes pertinentes às línguas orais, como gramática, semântica, pragmática, sintaxe e outros elementos, preenchendo, assim, os requisitos científicos para ser considerado instrumento linguístico de poder e força. “Possui todos os elementos classificatórios identificáveis numa língua e demanda prática para seu aprendizado, como qualquer outra língua. É uma língua viva e autônoma, reconhecida pela linguística” (IFSC, [s/d], p. 9). Pelo fato de a informação linguística

ser recebida pelos olhos e pelas mãos, a Língua de Sinais trata-se de uma língua viso-gestual.

A língua materna é uma língua apresentada pelos sujeitos em seu contexto familiar, mas a maioria dos surdos tem pais e familiares ouvintes. Sobre isso, Rodrigues (2017) diz que:

Como a maioria das crianças surdas não têm imersão linguística idêntica à dos ouvintes em suas famílias, a escola passa a assumir a função também de oferecer-lhe condições para aquisição da língua de sinais e para o aprendizado da língua portuguesa. (RODRIGUES, 2017, [s.p.])

Seguindo esse pensamento, a escola pode oferecer uma educação bilíngue aos alunos que possuem surdez. Segundo Rodrigues (2017),

Conforme o estabelecido na Resolução do CNE Nº 02/2001, a educação dos alunos com surdez pode ser bilíngue, facultando-lhes e às suas famílias a opção pela abordagem pedagógica que julgarem adequada, ouvindo os profissionais especializados em cada caso. (RODRIGUES, 2017, [s.p.])

Ainda de acordo com Rodrigues (2017), a educação bilíngue no Brasil consiste no aprendizado da Língua Brasileira de Sinais (Libras) e também da língua portuguesa (modalidades oral e escrita).

Para Fernandes (2003), a proposta de bilinguismo na educação não se restringe apenas a incluir Libras como “recurso facilitador para aquisição de conteúdo” ([s.p.] ou expor a criança

surda a duas línguas na escola. Em consonância à posição de Fernandes (2003), Albres (2010) afirma que:

Fernandes (2003) propõe uma reflexão sobre o processo educacional do surdo, não no sentido pedagógico mais restrito do termo, mas no que se refere ao seu desenvolvimento como indivíduo em si mesmo e à sua participação como indivíduo na sociedade, [...] caminhos mais lúcidos que respeitam o surdo e sua cultura e, portanto, encaram o bilinguismo na educação como um todo nunca dissociado de um projeto educacional - que envolve a comunidade de surdos e inclui não só os educadores, mas os familiares, quer sejam surdos ou ouvintes (ALBRES, 2010, p. 59).

Nesse sentido, a BiblioLibras apresenta-se como um projeto que propõe a transformação de contos de fadas da literatura oral para livros audiovisuais bilíngues que possuem o intuito de trabalhar de forma mais lúdica para a educação de alunos surdos e ouvintes. Dessa maneira, incentiva tanto o aprendizado da Libras quanto da língua portuguesa e, desse modo, facilita uma interação maior por meio da valorização da Libras dentro da sala de aula.

L.O. Cademartore (1994) afirma que, por meio do conto e do reconto, a criança é capaz de se identificar com as situações vividas pelas personagens, desenvolvendo não apenas sua capacidade de leitura, mas também o vocabulário e a imaginação criativa. Assim, o uso da imaginação promove reflexões sobre valores e comportamento social. Ele ainda coloca em discussão a importância da literatura como recurso didático na escola. Assim, com o passar do tempo esses textos foram sendo

utilizados como ferramentas para o ensino da linguagem, tendo reconhecida sua capacidade de promover o desenvolvimento global da criança.

O surdo se identifica com fatos ficcionais e, por meio da literatura, adquire novos conhecimentos sobre a cultura de sua comunidade. Sobre isso, Rosa (2006) afirma que:

[...] ao surdo falta explorar e registrar seu imaginário e fantasia, bem como informação sobre cultura e sua língua de sinais. Os materiais literários existentes carecem de uma maior estrutura e apoio linguístico considerando a particularidade do surdo. Como o surdo utiliza a visão para obter informações, a união da mídia e da literatura cria condições para que haja fortalecimento da identidade, cultura e de conhecimento de surdez (ROSA, 2006, p. 58).

Os contos bilíngues que se encontram na BiblioLibras são denominados Objetos de Aprendizagem de Língua de Sinais (OALS). De acordo com Vilson J. Leffa (2016), um objeto de aprendizagem pode ser definido como qualquer coisa digital com objetivo educacional. Analisando isso, devem ser pensados tendo metas que expressam a possibilidade de ensino-aprendizagem, pois promovem o desenvolvimento da competência comunicativa a partir do desenvolvimento da autonomia, da interação e da colaboração na construção do processo de aprendizagem.

Um OALS nada mais é que uma Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC). Entende-se TIC, segundo Oliveira e Pedrosa (2015, [s.p.]), como

sinônimo das tecnologias da informação (TI). Contudo, é um termo geral que frisa o papel da comunicação na moderna tecnologia da informação. Entende-se que TIC consiste de todos os meios técnicos usados para tratar a informação e auxiliar na comunicação. Em outras palavras, TIC consiste em TI bem como quaisquer formas de transmissão de informações e correspondem a todas as tecnologias que interferem e mediam os processos informacionais e comunicativos dos seres. Ainda, podem ser entendidas como um conjunto de recursos tecnológicos integrados entre si, que proporcionam por meio das funções de software e telecomunicações, a automação e comunicação dos processos de negócios, da pesquisa científica e de ensino e aprendizagem. (OLIVEIRA; PEDROSA, 2015).

Para Martins e Lins (2015, [s.p.]), “as potencialidades das TICs para a educação dos surdos são [...] disponibilizar materiais educacionais que contemplem a essência visual da aprendizagem por esses sujeitos e a Libras como centralidade nessas arquiteturas pedagógicas também virtuais”. Concordamos com as autoras, quando dizem que:

Elaborar algumas atividades a partir das particularidades da surdez, utilizando da exploração de recursos de imagem associada ao vídeo com o sinal em Libras e textos em português escrito, formando o tripé texto-vídeo-imagem da pedagogia visual (GESUELI, 2006), aparentava ser, em um primeiro momento uma tarefa simples. De qualquer modo, pudemos notar que organizar um

OA (Objeto de Aprendizagem) para surdos, sendo ouvintes, nos indica que as atividades precisam ser constantemente avaliadas pelos pesquisadores, como já destacados, mas principalmente por membros da comunidade surda e pesquisadores surdos. (MARTINS; LINS, 2015, [s.p.])

A partir de toda essa reflexão, percebe-se que os objetos de aprendizagem da língua de sinais produzidos para a BiblioLibras proporcionam a formação do tripé texto-vídeo-imagem, que faz com que crianças e jovens obtenham uma melhora no processo de ensino-aprendizagem e isso faz com que surdos e ouvintes possam, por meio de uma educação bilíngue, ter uma troca de conhecimento sobre a Libras e a língua portuguesa (na modalidade escrita).

Com OALS, os livros audiovisuais disponibilizados na BiblioLibras buscam unir, por meio da tecnologia, várias formas de contações de histórias, atendendo não apenas ao público surdo, mas também ao ouvinte e, assim, proporcionando a sua interação.

Importante salientar que os livros audiovisuais são uma novidade no mercado brasileiro, e, por isso, não há nenhum manual quanto aos procedimentos a serem adotados em sua produção. Nesse sentido, a metodologia de trabalho desenvolvida pela pré-produção, produção e pós-produção do Bibliolibras é inédita e, apesar de apresentar adaptações das áreas de conhecimento do audiovisual, de tecnologia em Libras e acessibilidade, marcam um novo campo de estudo e produção audiovisual, linguístico e até mercadológico, já que não há nenhum material nessas mesmas características, de ampla comercialização para atender aqueles 9 milhões de surdos levantados pelo IBGE (2010).

Relato de experiência: pré-produção, produção e pós-produção

A professora Sueli Maria de Oliveira Regino coordenou e supervisionou todas as etapas do projeto, e, assim, a criação da BiblioLibras seguiu etapas bem definidas: foram realizadas as adaptações e as revisões dos textos originais para a leitura em português, seguidas das gravações em áudio, edição e revisão das gravações. Os áudios foram a base para que os intérpretes criassem suas adaptações para Libras, que foram filmadas, avaliadas pelo conselho editorial e, em seguida, filmadas em estúdio. Os vídeos foram editados com os textos em português, ilustrações e design gráfico, compondo os livros audiovisuais do acervo. A divulgação tem sido realizada na UFG e escolas do ensino fundamental com apoio da Secretaria de Educação do Estado de Goiás, do Ministério de Educação e Cultura (MEC) e da comunidade surda³⁰.



Figura 2 - Processo de gravação e edição dos livros audiovisuais
Fonte: www.bibliolibras.com.br

Pré-produção

A primeira fase consistiu na organização e na elaboração para a produção dos livros audiovisuais. Assim, nessa etapa, aconteceu a seleção dos contos, a revisão dos textos originais para leitura em português e a aprovação pelo conselho editorial.

Depois de todo esse processo, foram gravados, na voz da professora Sueli de Regino, os áudios que serviram de base para a gravação dos vídeos. A gravação dos áudios foi feita pela TV UFG³¹ e exportados no formato de .mp3.

Assim, com eles em mãos, as duas intérpretes de Libras, Alessandra Campos e Mariá Afonsino, estudaram por meio dos textos adaptados e também dos áudios gravados para fazer a tradução dos contos da Língua Portuguesa para Libras – essa parte com a supervisão da professora Alessandra Campos Lima de Costa, que também é do curso de Letras: Libras da Universidade.

Sobre o processo de tradução, Sampaio (2015, p. 6) explica:

As tradutoras/intérpretes processam a informação dada na língua fonte e faz escolhas lexicais, estruturais, semânticas e pragmáticas na língua alvo, aproximando o melhor possível da informação dada na língua fonte [...]. A língua brasileira de sinais tem características gramaticais particulares, os verbos não possuem marcas de concordância número-pessoal e nem gênero, adjetivos neutros, entre outros aspectos. A leitura em português transformada nessa realidade melhora o tempo de tradução (SAMPAIO, 2015, p. 6).

³¹ A TV UFG é uma emissora de televisão educativa e cultural de concessão da Fundação RTVE, instituição de apoio à Universidade Federal de Goiás na área de radiodifusão, comunicação, educação e cultura.

As duas intérpretes foram responsáveis por toda a demanda de tradução e interpretação.



Figura 3 - Tradução e interpretação dos contos pelas duas intérpretes
Fonte: Arquivo do projeto BiblioLibras

Produção

Na metade do ano de 2016, a professora Sueli de Regino veio ao meu encontro para que juntas pudéssemos pensar e criar os livros audiovisuais. Quando tive acesso ao processo, toda a parte de pré-produção estava pronta, então tivemos que começar a estudar a melhor maneira de produzir os vídeos e, depois desse processo, pensar sobre a edição desses vídeos gravados, para, assim, transformá-los em um livro audiovisual.

É usual em vídeos em Libras utilizar o fundo verde ou azul para dar destaque ao intérprete, que deve utilizar roupa que contrasta com a cor da pele, de modo que não atrapalhe a visualização na execução dos sinais. No caso dos vídeos produzidos, optou-se pela cor de roupa preta. É aconselhado também que o cabelo dos profissionais esteja organizado, para que não haja prejuízos nas expressões não manuais (ENM).



Figura 4 - Requisitos para vídeos em Libras
Fonte: <https://www.infoenem.com.br>

Sobre os requisitos de interpretação e visualização da Libras, a ABNT NBR 15290 (2015) de acessibilidade em comunicação na televisão diz que:

Para a boa visualização da interpretação, devem ser atendidas as seguintes condições: a) a vestimenta, a pele e o cabelo do intérprete devem ser contrastantes entre si e entre o fundo. Devem ser evitados fundo e vestimenta em tons próximos ao tom da pele do intérprete; b) na transmissão de telejornais e outros programas, com o intérprete da LIBRAS em cena, devem ser tomadas medidas para a boa visualização da LIBRAS; c) no recorte não devem ser incluídas ou sobrepostas quaisquer outras imagens (ABNT NBR 15290, 2015, p. 9).

Para tornar os vídeos mais lúdicos, pois os contos têm como público-alvo crianças e jovens, propusemos uma

configuração do intérprete diferente da usual. Utilizamos um fundo branco, que, bem iluminado, também dá contraste com o intérprete, já que precisávamos pensar também na língua portuguesa na forma escrita, afinal estávamos produzindo um livro. Utilizamos cores de roupa diferente da preta, que também dá um contraste com a cor da pele, para que não atrapalhasse a visualização na execução dos sinais. As cores escolhidas foram azul e rosa. Quanto ao cabelo, as intérpretes o utilizaram solto, mas de forma que não atrapalhasse o ENM.

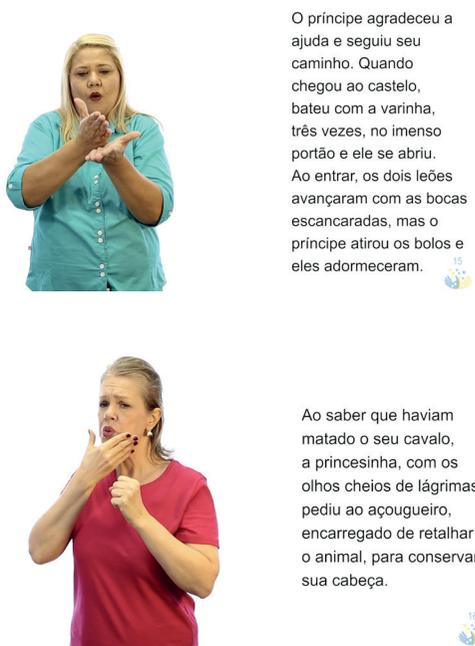


Figura 5 - Proposta visual utilizada para os contos da Bibliolibras
 Fonte: www.bibliolibras.com.br

Para a gravação dos vídeos, utilizamos um estúdio de gravação com a metragem de 4x4 metros. Como a Faculdade de Letras não possui câmera e equipamentos de iluminação adequados para a gravação dos vídeos, foram alugados pelo projeto uma câmera Canon Mark III, com a lente 24-70mm EF-II 2.8, dois Led's Youngnuo YN 300- II, um Led 160 3200k a 5500k e dois softbox Super Lamp Holder SLH3, e foram utilizadas quatro lâmpadas de 100 watts, em cada softbox.

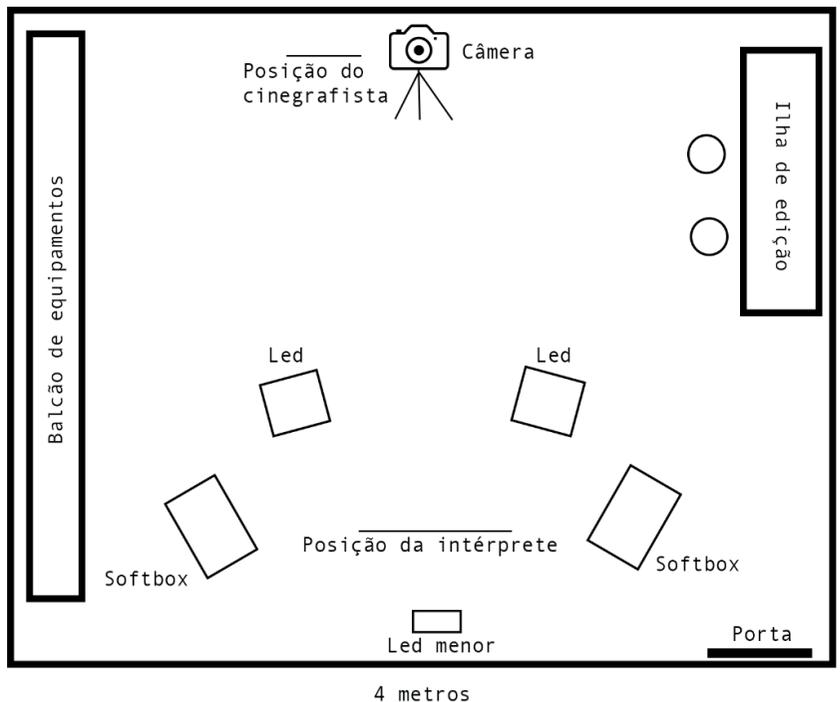


Figura 6 - Esquema de disposição do estúdio de gravação com os equipamentos
 Fonte: Arquivo pessoal

A câmera ficou encostada na parede, pois o estúdio é pequeno. Os dois softbox iluminaram a parede do estúdio para que ficasse totalmente branco e não houvesse nenhum tipo de textura; o led menor (led 160) foi utilizado para fazer a luz de cabelo e, assim, recortar a intérprete do fundo; e os dois led's Youngnuo iluminaram a intérprete lateralmente, um com a potência mais alta para fazer a luz principal e o outro com a potência mais baixa para fazer a luz de preenchimento. A luz de preenchimento estava com a temperatura de cor de 5500 kelvin para dar uma cor de pele mais quente na intérprete e, assim, promover um tom de pele mais agradável.



Figura 7 - Esquema de iluminação
Fonte: Arquivo do projeto

A parte da filmagem dos contos em Libras começou a acontecer a partir dos áudios que foram gravados anteriormente. Utilizamos um som micro system Sony que possui entrada USB,

e, assim, reproduzimos os áudios em .mp3. A interpretação das intérpretes foi feita de forma simultânea ao áudio. Como a câmera também possui captação de áudio, esse processo me ajudou na edição do vídeo, já que não sou fluente em Libras. Os vídeos foram gravados no formato .mov com a resolução de 1920x1080.

O enquadramento foi feito em plano médio para melhor visualização e compreensão dos sinais e expressões e também para respeitar o espaço de sinalização e assim abranger toda a movimentação e gesticulação do intérprete. Normalmente se utiliza a medida de um palmo acima da linha da cabeça e um palmo abaixo da linha do quadril. Sobre o enquadramento e produção dessa janela, a ABNT NBR 15290 (2015) diz que:

Na janela com intérprete da LIBRAS: a) os contrastes devem ser nítidos, quer em cores, quer em preto e branco; b) deve haver contraste entre o pano de fundo e os elementos do intérprete; c) o foco deve abranger toda a movimentação e gesticulação do intérprete; d) a iluminação adequada deve evitar o aparecimento de sombras nos olhos e/ou seu ofuscamento (ABNT NBR 15290, 2015, p. 9).

Ainda sobre as questões de enquadramento, Pimenta (2012, p. 49) diz que “os movimentos em tela não deveriam fugir do campo de visão nem por alguns segundos sequer, obrigando-se a um enquadramento total de personagens e seus movimentos”.

Pós-produção

Assim que foi finalizada a parte de produção dos vídeos, começamos a parte de pós-produção. Fazem parte da pós-produção a edição dos vídeos, a inserção das ilustrações das capas, da parte gráfica (marcas), das fichas catalográficas, dos números do ISBN, da paginação e do texto em língua portuguesa. Também faz parte o meio de hospedagem desses livros audiovisuais e a publicação no sítio eletrônico da BiblioLibras.

Para a edição dos livros audiovisuais utilizamos o programa de edição de vídeo Adobe Premiere Pro CC versão 2015.0 do pacote da Adobe.

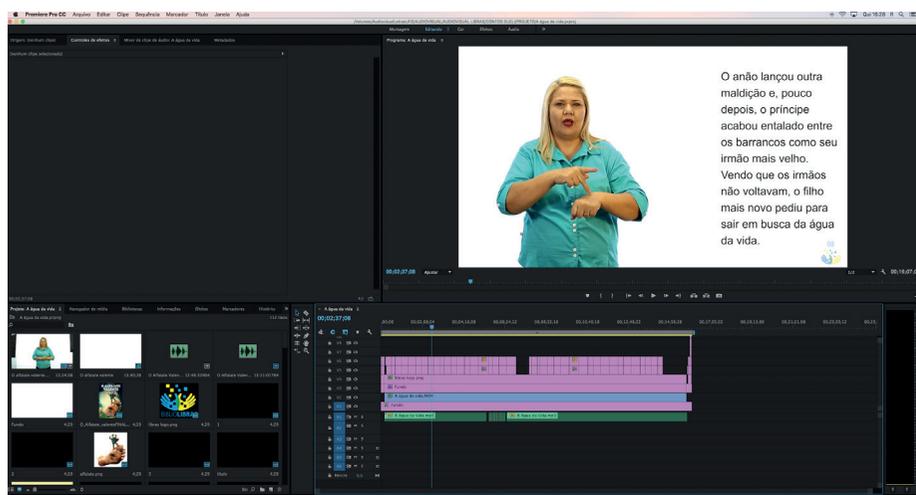


Figura 8 - Janela do Adobe Pro CC com o projeto do livro audiovisual *A água da vida*

Fonte: Arquivo do projeto BiblioLibras

Analisarei aqui os processos de edição do livro audiovisual *A água da vida*. Em um primeiro momento, abri um novo projeto com formato de exibição em *timecode*, formato de captura HDV e a resolução de tela de 1920x1080. Na timeline, coloquei em camadas. Em uma mesma camada, coloquei a capa, a ficha catalográfica, o texto em língua portuguesa, o material gráfico (marcas) e a ilustração. A adição de um fundo branco e a edição do texto em língua portuguesa foram feitas dentro do próprio programa de edição, na janela de edição de texto, no formato de quadro padrão.

Em camadas separadas, coloquei o vídeo bruto, o fundo branco para o texto em língua portuguesa e a paginação do livro audiovisual. O texto foi editado com as seguintes configurações: justificado à esquerda, pois aumenta a capacidade de leitura feita por crianças; fonte Arial, tamanho de 52 pontos. Para destacar as falas dos personagens, foi utilizada a fonte Arial em negrito. Escolhi essa fonte por ela não possuir serifa, o que também melhora a capacidade de leitura. Utilizei, dentro do controle de efeitos, os efeitos de correção, para a correção do vídeo bruto: corretor rápido de cor, correção de gama, brilho e contraste, nitidez e corte.

Assim que finalizei a edição do material, exportei a mídia no formato H.264 com a predefinição HD 1080p com a taxa de quadros em 29,97 fps, no padrão de TV NTSC, perfil principal e nível em 4,2. Marquei as opções de renderizar em profundidade máxima, utilizar qualidade máxima de renderização e utilizar mesclagem de quadros. Ele foi exportado no formato de .mp4 e com a resolução de 1920x1080.

Os livros audiovisuais foram hospedados, no sítio eletrônico www.youtube.com.br, dentro do canal da BiblioLibras

e depois foram publicados dentro do sítio eletrônico da BiblioLibras.

Qualquer pessoa pode publicar contos infantis dentro da BiblioLibras. Com essa intenção, foram criados critérios e recomendações técnicas:

1. A tela de fundo dos livros audiovisuais deve ser branca, sem ilustrações que concorram com a imagem do intérprete.

Dica na hora de filmar no estúdio: para a imagem ficar com um fundo branco homogêneo e ter melhor qualidade, recomendamos utilizar pelo menos duas luzes de fundo, para iluminar igualmente a parede de fundo do estúdio, bem como utilizar luzes complementares frontais para balancear a intensidade da luz e iluminar bem o intérprete, buscando evitar sombras dos movimentos das mãos.

2. O texto do corpo dos livros deve estar em fonte sem serifa e sem ornamentos (exemplo de fonte: Arial) para facilitar a visualização e em tamanho razoável para boa visualização em telas menores, como de celulares.



Figura 9 - Modelo de apresentação
Fonte: Arquivo do BiblioLibras

3. As páginas devem ser numeradas e opcionalmente pode-se utilizar abaixo do número da página a logomarca Bibliolibras, como no modelo acima³².

Considerações finais

O site já recebeu o retorno de professores que pretendem utilizar o conteúdo em sala de aula em todo o País. Os retornos foram extraordinários. Acredito que esse projeto vá realmente alcançar as escolas inclusivas. Temos exemplos de que a integração entre surdos e ouvintes pode ocorrer também pelo caminho contrário, com a valorização da língua dos surdos em sala de aula (REGINO, 2017)³³.

Os livros audiovisuais estão sendo utilizados por professores de educação bilíngue, por pais surdos e ouvintes. Agora, o que está sendo avaliado pela professora Sueli de Regino é como esses livros audiovisuais podem, de fato, auxiliar no ensino de Libras e da língua portuguesa para crianças e jovens ouvintes e surdas. No decorrer das atividades, o que surpreendeu foi perceber que as crianças ouvintes iam reproduzindo os gestos e aprendendo Libras. O interessante é que a inclusão é realizada entre crianças ouvintes e surdas de forma natural (REGINO, 2017)³⁴.

³² Informação retirada da aba "Junte-se a nós" do site da BiblioLibras. Link: <http://www.bibliolibras.com.br/junte-se-a-nos/>

³³ Em entrevista para o site da UFG. Link: <https://www.ufg.br/n/100743-ufg-lanca-biblioteca-virtual-de-livros-audiovisuais-para-surdos>

³⁴ Em entrevista para o site da UFG. Link: <https://www.ufg.br/n/100743-ufg-lanca-biblioteca-virtual-de-livros-audiovisuais-para-surdos>

No fim produzimos um OALS que possui total capacidade de atender tanto à comunidade surda quanto à comunidade ouvinte. Assim a inclusão acontece de forma espontânea.

Referências

- ABNT NBR 15290. **Acessibilidade em comunicação na televisão**, 2015. Disponível em: <<http://www.crea-sc.org.br/portal/arquivosSGC/NBR%2015290.pdf>>. Acesso em: 30 nov. 2017.
- ALBRES, Neiva de Aquino. **Surdos e Inclusão Educacional**. Rio de Janeiro: Editora Arara Azul, 2010.
- BIBLIOTECA BILÍNGUE DE LITERATURA INFANTIL E JUVENIL EM LIBRAS/PORTUGUÊS - BIBLIOLIBRAS**. Disponível em: <<http://www.bibliolibras.com.br/>>. Acesso em: 27 nov. 2017.
- CADERMORI, L. O. **O que é literatura infantil?** 6. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- EDUCAÇÃO INFANTIL: saberes e práticas da inclusão: dificuldades de comunicação e sinalização: surdez**. [4. ed.] / Elaboração Prof.^a Daisy Maria Collet de Araujo Lima – Secretaria de Estado da Educação do Distrito Federal [et al.]. – Brasília: MEC, Secretaria de Educação Especial, 2006. Acesso em: 27 nov. 2017.
- FERNANDES, Eulália. **Problemas linguísticos e cognitivos do surdo**. Rio de Janeiro: Agir, 1990.

IFSC - Câmpus Palhoça Bilingue. **Aprendendo Língua Brasileira de Sinais como Segunda Língua nível básico**. s.d.

LEFFA, Vilson J. Nem tudo que balança cai: Objetos de Aprendizagem no ensino de Línguas. **Polifonia**. Cuiabá, v. 12, n. 2, p. 15-45, 2016.

MARTINS, Livia; LINS, Heloísa. Tecnologia e educação de surdos: possibilidades de intervenção. **Nuances: estudos sobre Educação**, Presidente Prudente-SP, v. 26, n. 2, p. 188-206, maio/ago. 2015.

OLIVEIRA, Cláudio; PEDROSA, Samuel. **TIC'S na educação: a utilização das tecnologias da informação e comunicação na aprendizagem do aluno**. [2015] Disponível em: <<http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/viewFile/11019/8864>>. Acesso em: 29 nov. 2017.

PIMENTA, Nelson. **A tradução de fábulas seguindo aspectos imagéticos da linguagem cinematográfica e da língua de sinais**. Florianópolis, 2012. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/100721/310924.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 30 nov. 2017.

RODRIGUES, Leandro. **O que é deficiência auditiva e surdez?** Disponível em: <<http://institutoitard.com.br/o-que-e-deficiencia-auditiva-e-surdez/>>. Acesso em: 29 out. 2017.

ROSA, F. Literatura surda: criação e produção de imagens e textos. **ETD - Educação Temática Digital**, Campinas, v. 7, n. 2, p. 58-64, jun. 2006.

Referências

MEC. **Saberes e práticas da inclusão:** desenvolvendo competências para o atendimento às necessidades educacionais especiais de alunos surdos. Coordenação geral SEESP/MEC. - Brasília: MEC, Secretaria de Educação Especial, 2006.

SAMPAIO, Amanda Brito. **Mídias Audiovisuais como Ferramentas de Ensino e Inclusão:** relato de experiência no curso de Licenciatura em Letras Libras, UFGD. INTERCOM - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Campo Grande-MS. 2015. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/centrooeste2015/resumos/R46-0243-1.pdf>> Acesso em: 27 nov. 2017.

**DIVERSIDADE,
POLÍTICA
E QUESTÕES
DE GÊNERO**

Criação de sentido e produção de efeitos em *Branco Sai, Preto Fica*, de Adirley Queiroz – Estratégias de realização pautadas nos modos do excesso

Yuri Cruvinel Ribeiro³⁵
Ana Paula Silva Ladeira Costa³⁶
Universidade Estadual de Goiás

Introdução

O presente artigo investiga os modos do excesso enquanto estratégias narrativas e estéticas, com o objetivo de identificar sua utilização no cinema documental contemporâneo brasileiro, mais especificamente no filme *Branco Sai, Preto Fica* (2014), de Adirley Queirós.

Trata-se de um filme que constrói sua significação a partir da narrativa documental de um evento real do passado, reconstruído pelos personagens que o vivenciaram, de eventos do cotidiano desses personagens e de narrativas do

campo da ficção e da ficção científica, que complementam a fundamentação do filme.

O evento revisitado é o baile do Quarentão, em Ceilândia. No dia 5 de março de 1986, Marquim e Sartana, frequentadores do baile, estavam presentes quando uma violenta intervenção policial, aparentemente infundada e de cunho unicamente opressor, marcou para sempre suas vidas: Marquim ficou paraplégico e Sartana perdeu uma perna. Esses dois personagens são os condutores da narrativa. Seus cotidianos são apresentados e os contratempos ocasionados pela condição física de cada um são destacados.

Paralelamente a esse registro do cotidiano, de estética característica do modelo documental, uma narrativa que remete às ficções científicas se inicia com a apresentação do personagem Dimas Cravalanças, agente da lei vindo do futuro para investigar os crimes cometidos pelo Estado Brasileiro contra a população negra de baixa renda.

Em outra incursão pela narrativa ficcional, os personagens Marquim e Sartana embarcam em uma missão para bombardear a população da elite brasiliense com uma bomba cultural, com sons e produções musicais da periferia, como ato de vingança contra o Estado opressor. Vingá-los foi a maior motivação do realizador e personagens envolvidos na obra para a sua criação, como declarou Adirley Queirós, morador de Ceilândia, em entrevista para o site da revista VICE (QUEIRÓS, 2015):

Nossa determinação era fazer um filme político, que questionasse, que fosse para o enfrentamento. Talvez tenha sido a parte mais deliberada, mais planejada. É uma vingança contra o Estado, o governo, a polícia. Equipe e atores eram motivados a fazer um filme em que iríamos para frente do opressor.

³⁵ Possui Pós-graduação *Lato Sensu* em Cinema e Audiovisual: Linguagens e Processos de Realização, pela Universidade Estadual de Goiás (UEG). É bacharel em Comunicação Social, com habilitação em Publicidade e Propaganda, pela Universidade Federal de Goiás (UFG).

³⁶ Professora da Pós-Graduação *Lato Sensu* em Cinema e Audiovisual: Linguagens e Processos de Realização e do Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás - UEG. Pós-doutoranda em Comunicação Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) e doutora em Comunicação Social pela Universidade Federal Fluminense (UFF).

Os modos do excesso são recursos estilísticos e narrativos comuns, mas não exclusivos, dos chamados “gêneros do corpo”. Baltar (2013) discorre sobre esse conceito a partir das formulações de Carol Clover, que cunhou a expressão “gêneros do corpo” para se referir aos gêneros cinematográficos que dispunham o corpo no ecrã em ações que suscitam de forma instantânea nos espectadores sentimentos similares aos performados pelos atores em cena, como a pornografia e o terror.

Willians (1991) utiliza-se do conceito de gêneros do corpo e o expande, incluindo o melodrama no conjunto de obras que promovem tal reação da plateia. Considera que, nos filmes de terror, pornografias e melodramas, “o sucesso desses gêneros é geralmente mensurado pelo grau que a audiência imita o que visto na tela”³⁷ (WILLIANS, 1991, p. 4, tradução nossa). São estratégias narrativas e estéticas significativas para alcançar o engajamento dos espectadores, como nos mostra Baltar (2007, p. 92):

Os modos de organização da narrativa em torno do excessivo talvez sejam as maneiras mais eficazes de fazer o público fluir e fruir com a narrativa. Tais ideias – fluir e fruir – são fundamentais na construção da subjetividade moderna. É central, nesse contexto, a dimensão espetacular para alimentar os desejos de circulação e consumo do sujeito moderno.

³⁷ Texto original: “[...] it seems to be the case that the success of these genres is often measured by the degree to which the audience sensation mimics what is seen on the screen.” (idem)

A investigação proposta neste artigo pode ser considerada relevante ao se levar em conta que as estratégias narrativas e estéticas do excesso adotadas no filme *Branco Sai, Preto Fica* são recorrentes em outros filmes documentais do cinema brasileiro contemporâneo. Baltar (2013), ao analisar os aspectos comuns da recente produção documental brasileira, atesta uma tendência em valorizar mais um recorte pautado pelas ligações de afeto e emoção que abarcam a intimidade, o cotidiano particular, do que valorizar informações abrangentes que visam elucidar questões gerais. No filme escolhido, acompanhamos os personagens dessa forma: vivenciando seus cotidianos, contemplando suas ações e compartilhando de seus sentimentos.

Ao final deste artigo, o emprego dos modos do excesso em narrativas documentais será elucidado a partir do exemplo de uma obra fílmica de teor político-social e os resultados aqui alcançados podem ser úteis ao entendimento das estratégias adotadas por realizadores do cinema brasileiro contemporâneo.

O tema da violência policial, do Estado, contra populações negras, a influência negativa dessa corporação na vida das pessoas de comunidades periféricas e o preconceito racial e social existente no Brasil são questões que reforçam a relevância deste artigo. Aprofundar as discussões sobre o tema, investigar e compreender o funcionamento dos dispositivos de uma obra audiovisual que expressa uma mensagem politizada, de enfrentamento, é significativo para promover maior entendimento desse tipo de cinema.

Para tanto, este artigo incorrerá por uma revisão da bibliografia do excesso, destacando seus principais conceitos, e pelas formulações que pautam a metodologia da análise poética, proposta por Wilson Gomes. A seguir, a análise do

objeto de estudo será conduzida de acordo com o procedimento metodológico escolhido e os resultados do estudo apresentados.

O excesso como estratégia narrativa e estética

Em suas problematizações acerca dos modos do excesso e da subjetividade do sujeito na contemporaneidade, Baltar destaca que:

Com o contexto de cristalização de uma cultura visual desde o século XIX e ao longo do XX, que culminou na consolidação do cinema como invenção moderna, a associação entre visibilidade/visualidade (dar a ver a realidade do mundo) e experiência maquínica instaurou um desejo de ver cada vez mais a 'concretude' da realidade do outro (sujeito e mundo). Se tal associação é 'fundante' da experiência moderna como um todo (dos discursos espetaculares aos discursos científicos), ela torna-se ainda mais determinante quando investida de uma retórica reiterativa e saturante que busca transformar 'tudo' em imagens, não apenas corpos em ação mas também emoções e valores corporificados. (BALTAR, 2012, p. 127)

Observa-se, então, que expor na tela o espetáculo e a reiteração de elementos simbólicos "é fundamental para a retórica do excesso. Especialmente a expressão do corpo como foco primordial das máquinas do visível, encarnando assim o fascínio, o maravilhamento e a vontade de saber que despertam" (BALTAR, 2012, p.128).

Os gêneros do corpo, trabalhados por Willians em seu ensaio, associam-se inicialmente "ao corpo dado a ver como espetáculo e como ancoragem de uma experiência 'extasiástica', como atração. [...] Convidam, [...], a fluir e a fruir sensorial e sentimentalmente" (BALTAR, p. 128, 2012).

Acerca dessa experiência do espectador diante dos corpos em ação que manifestam sensações e emoções, dispostos no ecrã, Sergei M. Eisenstein formulou o conceito de êxtase. Para o pensador russo, o êxtase compreende um processo no qual se desperta a atividade emocional e intelectual do espectador, em elevado grau, porém não deve ser:

[...] confundido com a ideia de uma contemplação ou de um enlevo, mas representa um processo, a um só tempo, psicológico e semiótico, pelo qual o espectador adere à obra, a compreende e a sente do interior – com a condição, é claro, de a obra ter sido produzida para provocar essa reação. Isso tem, notadamente, importantes consequências quanto a forma fílmica; a teoria do êxtase, em seu inventor e promotor, é inteiramente correlativa de uma teoria da montagem (a montagem 'vertical', a que se funda sobre o cálculo de todas as dimensões sensoriais e formais a um só tempo). (AMOUNT; MARIE, 2006, p. 113).

Amount e Marie (2006) destacam que o conceito de êxtase foi, para Eisenstein, concebido em função de um melhor controle dos sentidos criados pela obra fílmica. Já uma parcela da crítica, fundada sobre o pensamento lyotardiano, estimava tal conceito justamente por sua qualidade de excesso, sendo

essa “o que transborda o *logos*, o que faz do filme um ‘festival de afetos’ (Barthes) e o leva para a figuralidade – associada por Jean François Lyotard às pulsões e outros processos ‘primários’ no sentido de Sigmund Freud” (AMOUNT; MARIE, 2006, p. 113). Tal figuralidade é considerada por alguns teóricos como um “princípio significante original, que não passa pela língua, e coloca em jogo formas de expressão mais ‘primárias’ [...], menos ‘secundarizadas’, e, portanto, mais novas e, potencialmente, mais poéticas” (AMOUNT; MARIE, 2006, p. 127).

Os modos de excesso são estratégias narrativas e estéticas arranjadas na composição da obra audiovisual e que se caracterizam principalmente pela resposta corpórea suscitada nos receptores e pela reiteração de conteúdos simbólicos por meio dos dispositivos cinematográficos que são empregados para construção de um único sentido.

Dessa forma, os diferentes aspectos da obra fílmica são concebidos com o intuito de favorecer um entendimento claro e planejado, que é mostrado na tela de forma vivaz e fantástica, criando uma relação com o óbvio, o evidente. A qualidade de óbvio não significa atribuir características depreciativas à narrativa. Trata-se de um sistema de expressão destacado nas narrativas do excesso, exatamente por estar marcado por uma economia reiterativa que simplifica a adesão do público à obra, seu engajamento (BALTAR, 2012).

Nesse processo, a narrativa visual, carregada de elementos simbólicos, é essencial. No melodrama, esses recursos estão circunscritos no âmbito da ação e convidam os espectadores a se engajarem na obra por meio da suscitação de sentimentos de comoção e compaixão por meio da exposição de valores

de forma paradigmática, materializados nos personagens ou objetos, distinguindo claramente o vilão do virtuoso, o bem do mal, em atos que os personagens são postos em circunstâncias críticas e nos quais o olhar dos espectadores está evidentemente presentificado.

No cinema de terror, a evidência em torno da reiteração dos elementos simbólicos é mais sutil devido à particularidade do gênero que utiliza o enigma e o estado de expectativa e ansiedade dos espectadores como estratégia narrativa. Porém, para alcançar essa ambiência do desconhecido e propiciar o estado de expectativa dos espectadores, emprega elementos simbólicos, visuais e sonoros já estabelecidos no repertório do público e que são comumente utilizados nos gêneros.

A caracterização do personagem e o material pictórico desse tipo de cinema são concebidos em função de gerar o temor e a aversão da plateia, razão pela qual os ambientes cenográficos são sujos e escuros, os enquadramentos dão destaque ao sangue e outros líquidos asquerosos iluminados por pouca luz, favorecendo o breu e as sombras.

Já na pornografia, gênero que progressivamente renuncia uma organização narrativa tradicional em prol de uma acentuada lógica de atrações, o modo de excesso está contido na imposição do erotismo explicitado, enquanto a manifestação acentuada dos sistemas de representação simbólica provê um modelo de narrativa e também um modelo de se assistir a obra pornográfica (BALTAR, 2012).

A forte manifestação visual estruturada em torno do excesso é aspecto essencial para uma pedagogia das sensações que atua em dois sentidos:

De um lado, o 'ensinamento' através de um regime que privilegia o envolvimento sensório-sentimental e, de outro, um sentido de pedagogia que por vezes se confunde com domesticação/ naturalização do lugar das sensações e dos sentimentos na experiência da modernidade (BALTAR, 2012, p. 132).

Analisando as pesquisas desenvolvidas por Brooks (1995) e Sarlo (2000), Baltar (2012) destaca que as conclusões desses autores são semelhantes e apontam para a notável capacidade didática dos modos do excesso, no que diz respeito à consolidação da experiência moderna, à transmissão de conhecimentos sobre os valores morais de uma sociedade e aos sentimentos inerentes as relações interpessoais. Tal capacidade "reside no engajamento passional/afetivo que é mobilizado, justamente, pela tessitura do excesso. Tessitura essa que encontra nas narrativas audiovisuais seu formato mais bem acabado, dada a própria natureza visual e sensorial da imagem e do som" (BALTAR, 2012, p. 134).

A tessitura do excesso presente em narrativas audiovisuais alcança o engajamento dos espectadores por meio do enfoque no corpo representado na tela. Para Williams (2004, apud BALTAR, 2012, p. 137), o excesso compreende o êxtase e o espetáculo contidos no corpo, como o cerne da atuação dos personagens, da atração, da condução narrativa e da resposta da plateia. No êxtase contido no excesso, o corpo é elemento inspirador de sentimentos como desejo sexual, pavor, agitação e outros que são invocados de forma involuntária.

Já o âmbito do espetáculo está relacionado à exposição do corpo, ao espetáculo que esse performa ao expressar

sentimentos diversos e suas reações físicas, psíquicas e morais, decorrentes do que é por ele sentido. Assim, destacar o prazer sexual, o pavor e o pranto por meio de um recurso cinematográfico como o close-up, que adentra a privacidade do retratado e nos coloca em lugar excepcional para observar o sentimento do outro, é essencial para a construção narrativa.

Martin (1990) se refere ao close-up como grande plano e traz uma definição de Epstein que elucida bem a potencialidade desse modo de captar o corpo retratado. Epstein:

Entre o espetáculo e o espectador não há qualquer rampa. Não se olha a vida, penetra-se nela. Esta penetração permite todas as intimidades. Um rosto, ampliado pela lente, pavoneia-se, revela a sua geografia fervente... É o milagre da presença real, a evidência da vida, aberta como uma bela romã descascada, a vida assimilável e bárbara. Teatro da pele". (EPSTEIN, 1921, apud MARTIN, 1990, p.48-49)

Baltar (2012) destaca outros aspectos acerca dos modos do excesso, como "*inserts* e choques de saturação". A autora expõe duas formas como esses *inserts* podem se desenvolver: "como incorporação alusiva das tradições narrativas do modo de excesso (os gêneros do corpo em si), com intuito de exacerbar a experiência sensorial" e "como inserção/associação 'extasiástica', saturada e vertiginosa de imagens e sons" (BALTAR, 2012, p. 138). A autora se propõe a diferenciar essas duas formas nas quais os *inserts* podem se apresentar e nomeia a primeira forma de "excesso de atrações" e a segunda de "excesso narrativo".

O procedimento metodológico – a análise poética

Para a realização deste artigo, propõe-se utilizar como método de análise fílmica a poética concebida por Wilson Gomes (2004) e adotar a obra *Branco Sai, Preto Fica* (2014), de Adirley Queirós, como objeto de estudo.

A metodologia proposta por Gomes (2004) recebe esse nome por estar baseada em inspirações e ideias da obra de mesmo nome de Aristóteles. Destaca-se, dentre essas ideias contidas no tratado do filósofo grego, a concepção de que a composição artística deve ser elaborada em razão de seu propósito, do seu efeito. A produção do efeito é elemento fundamental na conceituação de Aristóteles, sem o qual a obra nem sequer existe como tal, conforme destaca Gomes (2004, p. 94):

Mas efeito que não se realiza senão sobre aquele que desfruta ou aprecia a representação. Quando se efetiva, quando produz um efeito, é que uma operação se torna obra, resultado. E efeito é sempre efeito sobre o apreciador, para o qual justamente, ela opera, ela é obra. Assim, dizer que cada gênero de representação tem uma própria destinação equivale a dizer que cada um deles está destinado a provocar um determinado efeito sobre os seus apreciadores. Efeitos anímicos, vai dizer Aristóteles, efeitos emocionais como o horror e a compaixão, no caso da Tragédia. [...] Aristóteles acredita que em cada um dos gêneros de representação o criador deve buscar o efeito apropriado e deve buscá-lo prioritariamente sobre qualquer outro tipo de efeito possível. Isso significa que a cada gênero corresponda um efeito próprio e

conveniente. Mas significa também que o papel do criador, do compositor de representações (o poeta, para Aristóteles), é projetar, prever e organizar estrategicamente os efeitos no apreciador que são adequados para o seu gênero de obra. O apreciador, portanto, deve ser previsto na produção e o seu ânimo deve ser conduzido no ato criador da composição que ele posteriormente apreciará. O efeito é semente plantada na criação, a desabrochar somente na apreciação.

Assim, o autor deve organizar os dispositivos relativos à forma de arte que desenvolve, aspirando os efeitos a serem gerados na contemplação da obra. Trata-se de uma prática que envolve a antecipação dos efeitos que serão estimulados nos receptores da obra, para organização dos elementos, para concepção das estratégias a serem empregadas para alcançar tais efeitos.

Assumindo tais preceitos, segundo o plano de estudo proposto por Gomes (2004), a poética praticada no cinema aborda os efeitos suscitados pela obra associados aos métodos empregados nela, abrange a teoria e a metodologia e incorpora como seus os dois projetos que obtém da poética clássica:

O primeiro pressuposto é uma tese sobre a natureza da peça cinematográfica: o filme pode ser entendido corretamente se visto como um conjunto de dispositivos e estratégias destinados à produção de efeitos sobre o seu espectador. Tais dispositivos e estratégias podem ser identificados, isolados e relacionados à família de efeitos procurados

pelo realizador. A perspectiva metodológica que daí decorre indica um procedimento analítico cuja destinação consistiria em indicar os recursos e meios estrategicamente postos no filme. A poética estaria, então, voltada para identificar e tematizar os artifícios que no filme solicitam esta ou aquela reação, esse ou aquele efeito no ânimo do espectador. Nesse sentido, estaria capacitada a ajudar a entender por que e como se pode levar o apreciador a reagir desse ou daquele modo diante de um filme. O segundo pressuposto é uma tese sobre a natureza da apreciação do filme: um filme não existe enquanto obra em nenhum outro lugar ou momento a não ser no ato da sua apreciação por um espectador qualquer. [...] um filme só existe no momento da experiência fílmica, só existe no momento em que desabrocha em sentidos e efeitos. Decorre daí uma perspectiva metodológica que exige do intérprete de filmes que sua atenção se desvie da compreensão do realizador isolado e das suas propostas e se concentre no filme enquanto experimentado, na peça cinematográfica enquanto apreciado, no texto enquanto executado (GOMES, 2004, p. 95-96).

A metodologia adotada para este estudo está focada na experiência do espectador que assiste à obra. “Não é exatamente o momento empírico da apreciação do filme, que interessa principalmente, no nosso modo de entender, a uma etnografia da audiência” senão, “a apreciação, como instância que se realiza empiricamente através de um ou de múltiplos atos circunstanciais de desfrute da obra, mas, sobretudo, como instância que está prevista no texto da obra” (GOMES, 2004, p. 97).

A poética aplicada ao cinema pode ser dividida em duas etapas. Na primeira, o analista deve, a partir da análise da obra fílmica:

Antes de tudo identificar o ‘lugar da apreciação’, enquanto instância onde o filme opera, onde produz os seus efeitos, onde se apresenta pela primeira vez como filme. O ‘lugar da apreciação’ nada mais é do que o sistema dos efeitos operados. Identificá-lo equivale a isolar as sensações, os sentimentos e os sentidos que se realizam no apreciador durante a sua experiência do filme e por causa dela. Dito de uma outra forma, no programa teórico e metodológico da poética o começo de tudo é a identificação daquilo que compõe a experiência fílmica, daquilo que o filme faz com os seus apreciadores, daquilo que emerge da cooperação entre intérprete e texto (GOMES, 2004).

Na segunda etapa, objetiva-se compreender as estratégias da obra audiovisual a partir dos efeitos elencados na primeira etapa, partindo da experimentação da obra cinematográfica para o filme na qualidade de composição. Como nos mostra Gomes (2004, p. 97-98):

Com isso remontamos do efeito à estratégia, da apreciação ao texto onde a apreciação é programada. Remontar do efeito à sua programação na peça fílmica é realizar um percurso inverso ao da produção da obra. Assim, por exemplo, de emoções como horror, comoção, angústia, suspense ou estranhamento se remonta às estratégias

e dispositivos que são capazes de gerá-los, estuda-se o mecanismo em base ao qual funcionam, procura-se estabelecer leis gerais da programação de efeitos em filmes, procura identificar-se os códigos internos de funcionamento da composição do filme a partir dos gêneros de efeito em que se especializam.

A metodologia anteriormente descrita requer o entendimento da obra cinematográfica como um arranjo de elementos de três âmbitos: efeitos, estratégias, meios ou recursos. Meios ou recursos são os dispositivos da linguagem cinematográfica utilizados para a construção de sentido da obra, para alcançar a produção de efeitos no receptor. São os aspectos de criação imagética, sonora, cênica e narrativa.

Tratam da matéria cinematográfica: questões inerentes à fotografia do cinema (enquadramentos, multiplicidade de planos, movimentos de câmera, angulação das tomadas etc.), elementos fílmicos não específicos (iluminação, figurino, cenário, o desempenho dos atores etc.), que são assim chamados por Martin, Granja e António (1990, p. 71) pois “não pertencem propriamente à arte cinematográfica, sendo utilizados por outras artes (teatro, pintura)”. Também os elementos sonoros (sonoplastia, música) e narrativos (relacionados ao enredo, à forma que se desenrola sua trama) compõem o vasto material fílmico à disposição dos realizadores.

Do arranjo desse vasto material fílmico nascem as estratégias. São as formas idealizadas pelos cineastas para provocar efeitos no espectador. E os efeitos “são a efetivação de meios e estratégias sobre a apreciação, são a peça cinematográfica enquanto resultado, enquanto obra” (GOMES, 2004, p. 98).

A obra fílmica é uma congruência de dispositivos técnicos, narrativos e estéticos e sua composição é orquestrada pelo realizador a fim de alcançar determinados efeitos nos receptores do conteúdo. Wilson Gomes (2004) estabelece três formas de composição da obra fílmica, cada uma relacionada aos efeitos que se pretende suscitar no espectador: sensação, sentido e sentimento.

A composição estética, relacionada a obras que objetivam evocar alguma sensação particular nos receptores, a partir dos recursos cinematográficos empregados; a composição comunicacional, na qual os elementos fílmicos estão dispostos para concepção de um sentido, para a construção de uma mensagem e para chamar a atenção para um determinado tema e apresentar uma perspectiva sobre o assunto; e a composição poética, focalizada na produção de um sentimento, na geração de emoção, de forma que a matéria fílmica está organizada para produzir sentimentos, provocar uma disposição emocional. De forma sucinta, “o primeiro tipo de composição programa a experiência sensorial da apreciação. O segundo tipo faz o mesmo com a experiência conceitual, enquanto o terceiro tem em vista especificamente a experiência emocional gerada pelo filme” (GOMES, 2004, p. 101).

Deve-se levar em conta que a obra cinematográfica é uma conjunção de várias composições e de diferentes elementos próprios da linguagem do cinema, na qual uma composição, normalmente, prevalece sobre as demais e as conduz, de acordo com a estratégia assumida (GOMES, 2004).

Efeitos e excessos em *Branco Sai, Preto Fica*, de Adirley Queirós (2014)

Como será mostrado na análise a seguir, o filme tomado neste artigo como objeto de estudo opera suas significações principalmente a partir dos corpos das personagens. Em um artigo dedicado a estudar a relação de conceitos da filosofia acerca do corpo e do cinema documental como veículo de expressão da resistência, Beatriz Furtado e Érico Lima (2016) apresentam de forma elucidativa como o filme *Branco Sai, Preto Fica* constrói sua significação a partir das encenações que dão destaque ao corpo (2016, p. 138):

O que se encontra em jogo no filme de Adirley Queirós é a força dos corpos, a constituição de uma dramaturgia dos corpos mutilados. Cada sequência desenha um espaço onde os corpos atravessam, desafiando o cinema a transgredir, em planos, os impedimentos dos corpos. São corpos mecanizados, espécies que se reinventam articulados por sobras do ferro-velho. A cadeira mecânica, o carro adaptado para ser usado pela perna mecânica, o elevador feito de peças improvisadas, o túnel para entrada na sede da rádio pirata; as pernas mecânicas construídas em uma oficina de pedaços de corpos de borracha, silicone etc. É esse corpo que faz do cinema de Adirley Queirós um objeto de resistência, uma pergunta sobre os seus limites e a sua potência. Tudo é absolutamente desenhado para pôr em cena corpos que se refazem pela ação desses personagens.

Os corpos que performam na tela exprimem marcas do passado, atuam em função da construção dos personagens e de uma trama em que memórias e narrativa ficcional se misturam, “não para simplesmente contar uma história do que foi, mas, sobretudo, para falsear (talvez teatralizar as atitudes corporais, exprimindo a força da violência), falsear a si próprio. Eis no filme, então, a destruição e a potência dos corpos” (FURTADO; LIMA, 2016, p. 138-139).

Seguindo o percurso proposto pela poética aplicada ao cinema de Wilson Gomes, serão identificados o lugar de apreciação da obra a partir da verificação dos efeitos despertados durante a experiência fílmica e, posteriormente, as estratégias empregadas para alcançá-los, bem como os elementos que a compõem. Conjuntamente, serão destacadas as estratégias que operam por meio dos modos de excesso.

Branco Sai, Preto Fica opera, majoritariamente, efeitos de ordem dramática ao abordar a situação dos dois personagens principais Marquim e Sartana. Sentimentos de compaixão, identificação com as personagens e diversão se misturam com indignação e raiva. A obra suscita, em menor escala, estranhamento, curiosidade e toque de comédia na incursão que realiza pela ficção científica, expressa pela trajetória de Dimas Cravalanças, agente do futuro que volta ao tempo para investigar o evento sucedido no baile do Quarentão e coletar provas do crime cometido pelo Estado brasileiro contra a população negra e periférica, e dos personagens Marquim e Sartana na confecção da bomba cultural a ser lançada em Brasília. Uma sensação de sofrimento, de mágoa, permeia toda a narrativa e alimenta o sentimento de vingança, de raiva, contra o Estado.

Uma sensação de contentamento, de realização, é suscitada ao final do filme com a efetivação da vingança dos personagens.

O presente estudo se abstém de analisar os efeitos gerados a partir das incursões da narrativa pela ficção científica, atendo-se apenas aos efeitos majoritariamente suscitados, de ordem dramática, pela relação que estabelecem com os modos do excesso.

Efeitos de ordem dramática

As sequências de estética e narrativa documentais são as responsáveis pelos efeitos de ordem dramática. Na sequência de abertura, Marquim narra a história do dia 5 de março de 1986, no baile do Quarentão. O evento é revisitado por meio da ambientação sonora da música de baile black e pela rimaproferida por Marquim, que reencena os momentos que antecedem a intervenção policial no recinto e a própria abordagem abusiva dos representantes do Estado (caracterizada na sequência pelo som de um estouro no momento que adentram o recinto, latidos de cachorros e pela fala de um agente da lei – proferida por Marquim, que entoia as palavras de ordem que dão nome ao filme: *Branco Sai, Preto Fica*).

Essa sequência promove uma imersão na vibração dos bailes, transmite sentimento de alegria por meio da diversão das pessoas retratadas em fotografias, associadas à música dançante que se escuta no plano de fundo. Essa alegria do divertimento desprezioso das pessoas no baile dá lugar à raiva e à indignação decorrentes da violência policial. O sentido almejado por essa sequência é o de escancarar um crime cometido pelo Estado contra populações negras e pobres,

de mostrar que a violência policial foi pautada pelo racismo e preconceito social. Esse trecho inicial nos causa comoção e identificação com a causa dos personagens.

Durante o depoimento (em *off*), no qual discorre sobre o exato momento em que caiu no chão do baile do Quarentão, vindo, posteriormente, a ficar paraplégico, Marquim fuma um cigarro na varanda, sentado em sua cadeira de rodas e apoiado na grade olhando o mundo exterior, enquadrado primeiro em um plano geral, depois em um plano médio, ambos feitos da parte de dentro da varanda. Posteriormente, em um plano geral, ele é filmado do lado de fora da varanda, detrás das grades, o que sugere uma metáfora de sua condição após o evento no Quarentão: preso em uma cadeira de rodas, preso a uma realidade de mobilidade reduzida.

Pouco depois, escuta-se o depoimento de Sartana, também em *off*, enquanto joga vôlei sozinho (rebatendo a bola na parede), fazendo exercício em uma barra fixa (exercícios físicos que sua condição física permite realizar), recostado em uma grade, observando com olhar melancólico o lado de fora da casa. Em sua fala, ele relata o momento em que acordou no hospital com os familiares o cercando, chorando, quando deram a ele a notícia de que teve a perna amputada.

Nesses dois trechos com depoimentos, os sentimentos suscitados são a compaixão e a empatia com os retratados. A sensação transmitida é a de aprisionamento, de limitação das atividades possíveis para os personagens pela condição física que se encontram. Sensação que é reforçada pela cenas seguintes: Sartana prossegue seu depoimento comovente, ainda em *off*, relata o que significou o fim do Quarentão, sua vida após a tragédia, momento em que ele diz que foi privado

de sair de casa, porque, sempre que via algo que o trazia alguma memória de sua vida anterior ao acidente, sentia-se abalado, sentia como se antes do acidente a cidade fosse parte da vida dele, mas, após, tudo aquilo lhe fora cortado, ele não se sentia mais no direito de estar ali.

Imagens dele manipulando próteses, detalhes de suas mãos trabalhando, *closes* enquanto trabalha, armações de ferro com diversas próteses, detalhes dessas próteses, são exibidos durante a sua fala, e, ao final da cena, vemos Sartana observando melancólico a movimentação da cidade que lhe foi tirada após a amputação de sua perna, no momento em que discorre sobre essa privação da vivência na cidade.

Na cena seguinte, Marquim chega à sua casa e inicia uma transmissão em sua rádio pirata. Ele discorre sobre a saudade que sente dos bailes no Quarentão, revisitando os momentos que lá viveu, todo seu itinerário, a ordem e o horário dos estilos musicais, a temperatura da cerveja, a criação e o ensaio dos passinhos durante a semana para se apresentarem no fim de semana no baile e como isso o ajudava com o flerte com as garotas.

Dimas Cravalanças acompanha o depoimento de Marquim por um aparelho de rádio, enquanto fixa nas paredes de sua nave jornais que noticiaram o ocorrido e fotografias exibidas na sequência inicial do filme, na construção do evento do dia 5 de março de 1986, no baile do Quarentão. Marquim coloca um vinil para tocar e dedica uma música triste (Whisky David – Charley) a seu amigo Sartana. Enquanto a música melancólica é tocada, Marquim é mostrado triste e reflexivo fumando um cigarro em seu estúdio, e Sartana aparece em uma varanda olhando para o horizonte, reflexivo, enquanto detalhes das fotografias nas

quais jovens se divertem nos bailes são exibidas. O arranjo desses elementos provoca o sentimento de tristeza, enaltecendo a saudade de um tempo que não volta, de momentos de diversão perdidos pelo acontecimento trágico.

Efeitos análogos são alcançados em duas cenas subsequentes. Na primeira, Sartana está em uma boate, aparentemente se divertindo, apesar de estar sem companhia, movendo timidamente o corpo, mas sem sair do lugar. Em uma série de planos médio/conjunto, ele aparece no primeiro plano; e, no segundo plano, pessoas se divertindo no baile, fazendo passinhos, dançando coletivamente, assim como costumava fazer quando jovem no Quarentão. Novamente a compaixão do espectador é convocada, nessa cena que tem como sentido mostrar a impossibilidade de Sartana de estar fazendo que ele gosta: dançar. O mesmo ocorre na cena seguinte, na qual Marquim faz uma transmissão de sua rádio, demonstrando descontentamento após fazer uma rima em cima da batida da música que ele comanda em seu equipamento de DJ. Desgostoso, ele diz que, naquele momento, estava lá (no Quarentão), enquanto dança mexendo os braços com os olhos fechados.

Em mais uma cena de uma transmissão feita de sua rádio, Marquim relata estar triste, com dor de cotovelo, e coloca um “som de cotovelo” para tocar. É uma música lenta e triste que segue com plano de fundo enquanto o álbum de fotografias do casamento de Sartana é visto em detalhe. Ele toca a foto em que beija sua ex-esposa (entende-se que ela não é mais sua esposa pela trilha sonora triste e por ela não aparecer anteriormente no filme). Essa é mais uma sequência em que os materiais fílmicos estão organizados para acarretar a comiseração dos espectadores, a empatia pelos personagens.

Em todas as cenas mencionadas até este momento, é clara a estratégia de mostrar todo o pesar que os personagens vivem e associá-lo à violência policial do evento no Quarentão. Os personagens estão constantemente lidando com as adversidades advindas de suas deficiências físicas e a estratégia de mostrá-las a todo momento é um modo de excesso.

A reiteração de elementos que ressaltam a deficiência dos personagens é notável: os momentos em que Marquim utiliza os elevadores em sua casa são, em sua maioria, planos-sequência de longa duração que acompanham toda a ação; os ruídos dos elevadores estão sempre muito presentes e causam incômodo; o trabalho envolvido em tirar a cadeira de rodas do carro é mostrado na íntegra em longos planos; as manobras que Marquim executa com a cadeira de rodas para se locomover em sua casa também são exibidas com destaque; Sartana aparece em vários momentos do filme manuseando próteses de perna, arrumando-as, testando-as; as próteses aparecem em plano detalhe em diversas ocasiões; em uma sequência, Sartana aparece fazendo ajustes na prótese de outro homem, como se gerisse uma espécie de oficina de próteses; as atividades físicas que desenvolve são aquelas que sua condição física permite (vôlei e barra fixa) e, em diversas cenas, ele é exibido subindo escadas lentamente, um degrau de cada vez, por não conseguir se apoiar sobre a prótese.

A expressão do corpo mutilado exibido de forma reiterativa salienta o engajamento dos espectadores com os personagens, provoca sentimentos de comoção e compaixão, e tem por objetivo associá-los a valores positivos, do bem, em oposição ao mal: a polícia que representa o Estado brasileiro. A partir dessa

distinção, o ato de vingança dos personagens é justificado e, supostamente, conta com a aprovação dos espectadores.

A cena em que a cidade de Brasília é destruída pelo ataque de Marquim e Sartana pode ser considerada um *insert* de excesso pela sua estética concernente ao gênero do horror. A ação é desenvolvida a partir de desenhos de prédios conhecidos da cidade de Brasília ruindo em chamas. O papel branco recebe uma luz amarelada que cintila, para remeter ao fogo, as explosões representadas no papel. Esse sentido é reforçado com os sons de bombas caindo do céu e explodindo no chão. O sofrimento da população de Brasília nesse cenário de destruição é expresso por meio de figuras humanas aterrorizadas, mostradas em destaque por meio de *closes* (Figuras 1, 2 e 3), que gritam em pânico. O som de gritos de pavor atribui maior aflição à cena e a torna mais eficaz. A expressão do corpo humano em situação de pânico, de pavor, o enquadramento do rosto em *close* e os gritos de desespero, são recursos estilísticos comumente associados ao gênero do horror.

Por fim, identificam-se duas composições operantes na obra analisada: a composição poética, pois os recursos empregados visam produzir um estado de ânimo nos espectadores: a empatia com os personagens, suas histórias; e, tendo em vista que a obra fílmica utiliza-se de recursos estilísticos e narrativos do excesso para construir uma mensagem politizada contundente e, dessa forma, chamar a atenção do público para determinado tema, pode-se qualificá-la como uma composição comunicacional.

Considerações finais

A análise fílmica da obra *Branco Sai, Preto Fica*, de Adirley Queirós, realizada seguindo a metodologia da poética para o cinema, permitiu a elucidação das estratégias do realizador para a produção de efeitos nos espectadores e da utilização dos modos do excesso nesse processo.

Foi constatado que muitas das escolhas narrativas e estéticas são condizentes com aquelas utilizadas por filmes melodramáticos e de terror, gêneros cinematográficos que buscam suscitar uma reação corpórea da plateia como forma de promover o engajamento à obra. Porém, a utilização desses recursos do excesso, característicos dos gêneros do corpo, é feita com um objetivo diferente dos pretendidos por esses gêneros cinematográficos: estão postos a favor de uma mensagem política de vingança. Em sua maioria, os efeitos operados são de ordem dramática, apresentados nas sequências de estética e narrativa documental, com a exibição do cotidiano dos personagens e de suas histórias, e buscam gerar o sentimento de comoção e empatia com a causa dos personagens, para, de certa forma, justificar o ataque promovido à sociedade brasileira e obter a aprovação dos espectadores.

A partir da análise do conjunto das estratégias adotadas na obra, foi identificada a presença de dois tipos de composições fílmicas: a composição poética, em maior grau, pois visa à construção de um estado de ânimo, e a composição comunicacional, considerando que o filme é uma obra política e quer chamar a atenção para a segregação das periferias de Brasília e para a violência praticada contra as pessoas desses locais.

Referências

AMOUNT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus Editora, 2006.

BALTAR, M. **Realidade lacrimosa**: diálogos entre o universo do documentário e a imaginação melodramática. Tese (Doutorado) – Niterói – Universidade Federal Fluminense, 2007.

_____. Tessituras do excesso: notas iniciais sobre o conceito e suas implicações tomando por base um Procedimento Operacional Padrão. **Significação – Revista de Cultura Audiovisual**, v. 39, 2012. p. 124-146.

_____. Entre afetos e excessos – respostas de engajamento sensório-sentimental no documentário brasileiro contemporâneo. **Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual**, v. 4, 2013. p. 60 a 85.

FURTADO, Beatriz; LIMA, Érico. Corpo, destruição e potência em *Branco Sai, Preto Fica*. **MATRIZES**, v. 10, n. 1, p. 133-147, jan./abr. 2016. São Paulo – Brasil.

GOMES, Wilson. La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, Brasil, v. 31, n. 21, p. 85-105, dec. 2004. ISSN 2316-7114. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/65584>>. Acesso em: 14 set. 2017. doi: <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2004.65584>.

ANEXO I

MARTIN, Marcel; GRANJA, Vasco; ANTÓNIO, Lauro. **A linguagem cinematográfica**, 1990.

QUEIRÓS, Ardiley. Branco Sai, Preto Fica é Puro Apocalipse. **VICE**, São Paulo, 27 mar. 2015. Disponível em: <https://www.vice.com/pt_br/article/nzj9gz/branco-sai-preto-fica-filme-adirley-queiros-puro-apocalipse>. Acesso em: 10 set. 2017.

WILLIAMS, Linda. Film Bodies: gender, genre and excess. In: **Film Quarterly**, Vol. 44, n. 4, 1991, pp. 2-13.

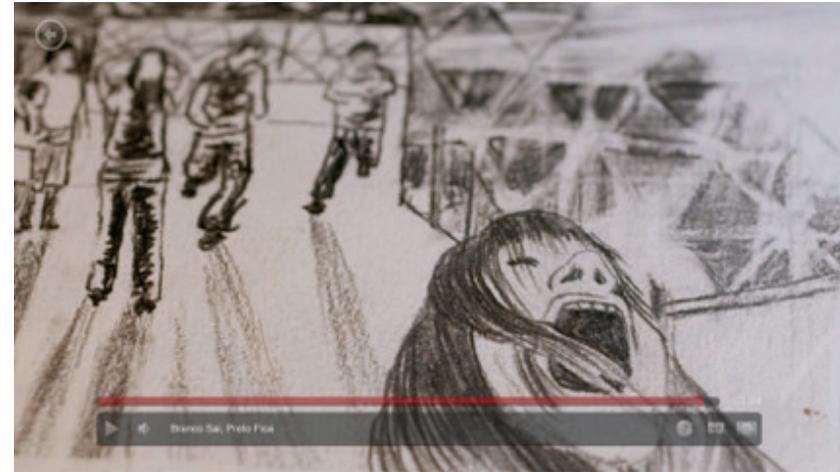


Figura 1 – Ilustração da sequência da destruição de Brasília.
Fonte: *Frame* capturado do filme *Branco Sai, Preto Fica*, de Adirley Queirós (2014)



Figura 2 – Ilustração da sequência da destruição de Brasília.
Fonte: *Frame* capturado do filme *Branco Sai, Preto Fica*, de Adirley Queirós (2014)



Figura 3 – Ilustração da sequência da destruição de Brasília.
Fonte: *Frame* capturado do filme *Branco Sai, Preto Fica*,
de Adirley Queirós (2014)

Junho, o mês que abalou o Brasil – Juventude, contestação e a montagem na construção fílmica: do jornalismo ao cinema documentário

Cláudia Peixoto Cabral³⁸

Ana Paula Silva Ladeira Costa³⁹
Universidade Estadual de Goiás

Introdução

Os protestos de junho de 2013, ação coletiva que ocorreu em todas as capitais brasileiras no período da Copa das Confederações, evento que antecedeu a Copa do Mundo de Futebol de 2014, foram as maiores manifestações públicas do século XXI no Brasil. Levaram às ruas mais de 1 milhão de pessoas em mais de 300 cidades do país, foram consideradas um fenômeno social e político que, além de influenciar no âmbito institucional e político, desde 2013, influenciou a música, a publicidade, a produção audiovisual de ficção em novelas e seriados de TV.

³⁸ Doutoranda em Antropologia Social da Faculdade de Ciências Sociais (FCS) da Universidade Federal de Goiás (UFG). Mestre em Antropologia Social pela Faculdade de Ciências Sociais da Universidade Federal de Goiás (2016). Especialista em Cinema e audiovisual: Linguagens e Processos de Realização (UEG).

³⁹ Professora da Pós-Graduação Lato Sensu em Cinema e Audiovisual: Linguagens e Processos de Realização e do Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás - UEG. Pós-doutoranda em Comunicação Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) e doutora em Comunicação Social pela Universidade Federal Fluminense (UFF).

A partir de 2013, ocorre o que pode ser considerada uma captura da imagem do ativismo de rua como manifestação social e cultural e o uso dessas formas e expressões simbólicas na indústria do entretenimento. Como exemplo: cenas de protestos na minissérie *Felizes para Sempre* (2014), na novela *Sete Vidas* (2015) e *Malhação* (2016), todas produzidas pela Rede Globo de Televisão.

Além de marcar presença na produção audiovisual em novelas e minisséries e, até recentemente, no filme publicitário da indústria automobilística, peça de venda do Cruze, veículo da General Motors, a temática dos protestos de junho de 2013 foi tema do filme *Junho, o mês que abalou o Brasil* (2014), produzido pela TV Folha, dirigido pelo fotógrafo João Wainer, roteirizado por Cesar Gananian e João Wainer e montado por Cesar Gananian, realizado sem recursos públicos e vencedor do Prêmio Esso de cobertura 2013.

Este artigo propõe como enfoque a reflexão sobre a montagem do documentário audiovisual a partir do filme *Junho – o mês que abalou o Brasil*, que possui 72 minutos de duração, foi lançado em 2014 e tem características peculiares no sentido de sua concepção.

Realizado com a participação de vários fotógrafos, registra um momento de efervescência política no Brasil. Nesse prisma, a montagem e a epistemologia do corte têm destaque e assumem papel determinante na construção da narrativa fílmica. A epistemologia do corte, conceito que utilizamos para pensar a montagem como processo intelectual e artístico, é usada por Nogueira (2010) para “definir o modo como a montagem nos permite conhecer quer o mundo quer o sujeito”. Portanto, este trabalho também configura o esforço e a dedicação de elaborar o exercício teórico de dialogar com abordagens e metodologias

que amparam a pesquisa na área do cinema e do audiovisual no tema dos estudos de montagem.

No intuito de elaborar esta análise, utilizamos como referência a filmografia e a perspectiva teórica da escola soviética de montagem com recorte para as contribuições de Dziga Vertov para observar o entrelaçamento da montagem realizada pelo cineasta e o filme documentário contemporâneo *Junho*. Essa premissa e esse questionamento norteiam e promovem o delineamento da discussão proposta neste artigo.

Com a escola soviética de montagem, surgiu uma nova estética no cinema, ambientada no contexto da Revolução Bolchevique de 1917. A arte tornou-se uma expressão desse movimento político e ideológico que se contrapunha à escola norte-americana de montagem em que prevalecia a montagem narrativa e o realismo burguês, utilizando-se de técnicas de montagem inovadoras.

A montagem é um dos pilares dos dispositivos e procedimentos para a realização de um filme, realizada no intuito de gerar sentidos e ordenar as ideias e instigar relações por meio das imagens. A conceituação teórica da montagem colabora para o debate proposto neste trabalho.

A montagem é um procedimento que tem por finalidade desencadear processos mentais na plateia, mas não de qualquer maneira aleatória. É uma forma de orientar os processos mentais do público. É pedagógica no sentido de mostrar novas formas de pensar, de sentir, novas formas de conectar, configurar, unificar, construindo caminhos e refinando-os em novas direções (SANTOS, 2015, p. 280).

Ao definir o conceito de montagem, Santos (2015), na dissertação de mestrado em que propõe a análise do filme *Viajo porque preciso, volto porque te amo*, esclarece que a atenção está voltada para os processos de interação e sentido. Além dos processos de relações sensoriais e fluidez das ideias, a montagem também realiza o ordenamento da narrativa como esclarece Aumont. “A montagem é o princípio que rege a organização de elementos fílmicos visuais e sonoros ou de agrupamentos de tais elementos, justapondo-os, encadeando-os e/ou organizando sua duração” (AUMONT, 2006, p. 62).

Xavier (2008) observa que as reflexões do psicólogo russo Lev S. Vygotsky e a teoria sobre o “monólogo interior” influenciaram a escola soviética de montagem e principalmente a teoria de Serguei Eisentein, contribuição importante para o entendimento do conceito de montagem no processo da construção da narrativa fílmica.

Que a forma-montagem, como estrutura, é a reconstrução das leis do processo de pensamento. [...] Entretanto, isto de modo algum implica em que o pensar pela montagem deva necessariamente ter o processo de pensamento como seu tema. [...] Ou seja, o pensamento explicitado numa forma de montagem cinematográfica não precisa estar situado no espaço-tempo da consciência de uma personagem de ficção. Ele pode simplesmente ser o pensamento do filme ou o pensamento exposto pelo discurso-filme (XAVIER, 2008, p. 106 e 150).

No âmbito da realização, Nogueira (2010) enfatiza a planificação e a montagem como os dois processos fundamentais para a construção da narrativa fílmica. No que compete ao documentário, a montagem tem um papel de relevância no sentido de que filmar a representação do real nem sempre é tão possivelmente previsível, devido à necessidade de elaboração de um roteiro flexível e de possibilidades de acontecimentos, e não de um roteiro fechado e a ser seguido de forma determinada como uma obra de ficção.

O autor também afirma que o trabalho de definir as categorias de montagem e o uso de suas teorias na análise de composição da narrativa de um filme é complexo pela diversidade e amplas possibilidades de utilização. Essa afirmação comprova-se na realização deste trabalho, pois, no caso de análise da montagem na construção da narrativa fílmica como do filme *Junho*, nem sempre prevalece uma única forma de montagem, mas uma mescla de técnicas que resultam na obra artística e a construção fílmica final.

Para realizar a pesquisa, utilizamos as considerações de Carvalho (2009), que enfatiza que há algumas abordagens que são referência e que têm prevalecido na concepção acadêmica da pesquisa audiovisual: 1. Narrativa, 2. Montagem, 3. Questões metodológicas e 4. Estudos dos públicos.

Após delimitar a montagem como tema de abordagem na análise da construção da narrativa fílmica de *Junho*, realizamos o procedimento de revisão bibliográfica em base documental, quando foi possível ampliar as informações sobre o estudo e a pesquisa sobre montagem, por meio da consulta de dissertações, artigos acadêmicos e livros publicados.

Este trabalho é resultado de uma pesquisa aplicada de documentação direta, pois analisa o processo de montagem na produção do filme e tem como base para levantamento de dados o próprio filme (OLIVEIRA, 2016).

***Junho*, da reportagem ao filme**

O processo de realização de *Junho*, como já relatado, tem em sua concepção a especificidade de ser um filme realizado com material imagético e sonoro da reportagem e cobertura dos protestos de junho de 2013. A decisão da TV Folha, ligada ao Jornal Folha de S. Paulo, de produzir o documentário sobre os protestos de junho de 2013 ocorreu após a repórter da emissora, Giuliana Vallone, ser atingida no olho por um policial militar, no protesto de 13 de julho de 2013, nas ruas da capital paulista.

Seguindo as concepções conceituais de Yúdice (2004) sobre a conveniência da cultura, o documentário *Junho*, assim como outras produções audiovisuais, pode ser considerado resultado desse processo e da captura das formas e expressões simbólicas do protesto pela indústria do entretenimento.

O debate que Yúdice (2004) propõe sobre a cultura como recurso conveniente expõe que, na pós-modernidade, os bens culturais adquirem outros atributos e efeitos. A cultura amplia sua influência para além do conceito de Indústria Cultural da Escola de Frankfurt, cuja função principal seria a dominação, a produção de bens de consumo e sua instrumentalização. Sua ênfase é que a cultura se torna produto que ele denomina como recurso da indústria da cultura de massa, de

forma explícita da cultura do entretenimento como parcela importante do rendimento e da produção de bens e capitais.

As práticas simbólicas de grupos específicos são utilizadas nessa perspectiva da cultura como recurso. No caso específico do filme *Junho*, as práticas e as expressões dos manifestantes transformaram-se de reportagem para filme como obra artística e documento.

Segundo Yúdice (2004), a distribuição da cultura como recurso estabelece uma dinâmica em que as práticas e os bens simbólicos, em várias e tecnológicas janelas de acesso e exibição, conferem à cultura um protagonismo único e preponderante. Isso demonstra que, em qualquer outra época da história da sociedade, a cultura é matéria-prima para as indústrias que dependem de uma autoria e de uma propriedade intelectual. Logo, está em jogo a produção e a proliferação de formas simbólicas, práticas corporais e representações dos indivíduos como sujeitos e atores sociais.

Diferenças regionais e nacionais, entendidas como campos de força diferentemente estruturados que formam o sentido de qualquer fenômeno – de uma canção pop ao ativismo ambiental e anti-racista – são funcionais para o comércio e o ativismo globais (YÚDICE, 2004, p. 12).

Na concepção de Yúdice (2004), a cultura é, portanto, muito mais que uma mercadoria ou um bem de consumo, mas um espaço para a formulação e a expressão de novas narrativas legitimadoras de um grupo ou no contexto de um momento histórico específico.

A abordagem sobre a especificidade desta produção audiovisual, do documentário realizado a partir de um material produzido para o telejornalismo, transformado em recurso de cultura e expressão de narrativas, suscita o debate clássico sobre as diferenças entre jornalismo e documentário. Não é o objetivo deste trabalho entrar nessa discussão, mas consideramos válida a consideração crítica e provocativa de Eduardo Coutinho, em uma entrevista publicada na *Revista Galáxia*, para que haja uma compreensão resumida da distinção entre reportagem e documentário.

Para mim, quem melhor escreveu sobre documentário contemporaneamente foi Jean-Louis Comolli. Embora seja francês ele não costumava desenvolver reflexões tão abstratas quanto os franceses, nem tão pragmáticas quanto os americanos. Para ele, a característica básica do documentário é aquela que o distingue da reportagem: enquanto esta é uma produção do momento, o documentário é uma realização de vida longa. Além disso, a reportagem se esforça para parecer objetiva e pretensamente mostrar o 'real'. O documentário, ao contrário, pauta pelo questionamento dessa objetividade, dessa possibilidade de dar conta do real (FIGUERÔA; BEZERRA, FECHINE, 2003, p. 3).

A particularidade do documentário realizado a partir de um material produzido para o telejornalismo, após a violência policial sofrida pela repórter, faz com que a montagem assumo, neste filme em especial, um papel fundamental para a criação de um discurso, do tom e do ritmo do diálogo específico da

narrativa documentária que vai além da estrutura noticiosa do telejornalismo.

Nesse aspecto é que a construção fílmica, por meio da montagem do filme *Junho*, assume papel preponderante. No que tange ao gênero documentário, a importância da articulação de planos, a continuidade do espaço-temporal entre os blocos unitários ou tomadas, fazem com que a escolha das sequências de planos e imagens construa uma narrativa, um sentido e imprima uma temática ao filme (RAMOS, 2013).

No caso de *Junho – O ano que abalou o Brasil*, algumas modalidades de montagem e efeitos foram utilizados para abordar a temática dos protestos, juventude, contestação, violência policial e a dicotomia entre a mobilização política nas ruas, a euforia festiva nos estádios e a postura institucional.

Em *Junho*, pode-se verificar a existência da montagem de evidência, que, segundo Nichols (2005), é uma lógica que organiza o documentário e busca a articulação de planos em um argumento ou narrativa de teor relacionado a um espaço-tempo histórico em que a narrativa fundamenta sua particularidade e pode, até mesmo, afirmar a sua lógica e sustentação de abordagem temática.

Em vez de organizar os cortes para dar a sensação de tempo e espaço únicos, unificados, em vez de seguimos as ações dos personagens, a montagem de evidência os organiza dentro da cena de modo a dar impressão de um argumento único, convincente, sustentado por uma lógica (NICHOLS, 2005, p. 58).

Nessa perspectiva, ao invés da montagem de continuidade, que é utilizada na ficção, o documentário opera o que pode ser entendido como continuidade pela articulação das situações que estão relacionadas pelo espaço-tempo e têm as ligações da realidade e de contexto como fio condutor dos cortes, da articulação entre os planos e da construção da narrativa fílmica.

A montagem ideológica e a teoria de “intervalos” de Dziga Vertov no filme *Junho*

No caso específico do filme *Junho*, utilizamos como referência teórica, para pensar a montagem desse documentário, a perspectiva e a influência da escola soviética, em especial o cinema de Dziga Vertov (1896-1954), como adequadas para analisar a composição da montagem e dos efeitos da imagem fílmica.

O cineasta Dziga Vertov, no contexto da Revolução Bolcheviche, produzia jornais cinematográficos de 1918 a 1919, que chegam a contar 48 noticiários realizados. Sua obra no cinema resume-se a dois filmes mais exponenciais: *Câmera Olho - Réquiem a Lenin* (1924) e *Um Homem com uma Câmera* (1929). A produção de Dziga Vertov tem grande influência no cinema documentário e na antropologia visual, como, por exemplo, no trabalho de Jean Rouch (RIBEIRO, 2006), Edgar Morin e no cinema-verdade francês de Jean-Luc Godard (COSTA; BARBOSA, 2015).

Na França, durante a década de 1960, a produção cinematográfica de Vertov torna-se referência para os teóricos idealistas, pois a concepção da imagem como real é substituída pela ideia de imagem como ideologia, influenciando a produção

intelectual da publicação *Cahiers du cinema*, fundada por André Bazin, e da revista *Cinéthique*, criada por Marcel Hanoun e Gerard Leblanc, que tinham como um dos principais debates pensar a imagem como dispositivo, política e ideologia.

De certo modo, tal como no próprio grupo Dziga Vertov de Godard e Gorin, a referência a Vertov será motivada mais pelo método de trabalho do documentarista, pela sua rejeição total da 'representação burguesa' (=ficção, em Vertov) e pela sua noção do cineasta como produtor de um trabalho (eliminação da categoria de artista que Eisenstein não operou), e menos pela incorporação das teorias do cineasta russo sobre a imagem cinematográfica (XAVIER, 2008, p. 150).

Em 1922, Vertov, no manifesto *Nós*, o grupo, também denominado *Kinoki – documentaristas*, posiciona-se contra a encenação diante da câmera e reivindica a cine-sensação como processo de elevar a consciência crítica. Perseguido pelo stalinismo que ascendeu ao poder, após a doença de Lenin, realiza *O Homem e sua Câmera*, em 1929, em um contexto de repressão, declara-se doente e alvo de ataques por manter sua decisão estética e política de não realizar filmes documentários poéticos.

A teoria da montagem de Vertov tem como método o cine-olho *Kinoglaz*, que diz respeito ao processo de montagem justaposição de planos que leva o espectador a estabelecer ligações entre os planos. Para Augusto (2004), as concepções e as contribuições de Vertov ligadas ao construtivismo e com teor de crítica social e política são tão importantes como a

de Eisenstein para a teoria da montagem. Integrante de uma geração russa de pioneirismo no cinema e na montagem, Vertov, em *O homem e sua câmera*, promove o efeito de que o sentido do filme surge de cadeias significantes, utilizando a montagem como ferramenta de asserção e de conhecimento. "O cineasta celebra a crença no poder do cinema enquanto olhar/olho que revela o incessante devir do mundo" (AUGUSTO, 2004, p. 78).

A montagem de Vertov intercala planos gerais e closes, justaposição de planos, cenas internas e externas e frames contrastantes de forma a criar um impacto na construção do tom e do ritmo de diálogo do filme. No caso do filme *Junho*, a variação das intervenções da montagem em relação às ações e aos personagens e a relevância ficam centradas na alternância entre os planos e o próprio ritmo frásico do que é dito na narração ou nos depoimentos concedidos ao diretor do documentário.

Na perspectiva da montagem, é possível destacar alguns aspectos e diferenciais que marcam o estilo de abordagem à imagem artística. A montagem de Vertov intercala planos gerais e closes. O diretor faz essa opção em sua obra fílmica, dando um ritmo diferenciado principalmente se comparado aos filmes produzidos em sua época, início do século XX, dando a impressão de que o filme é mais contemporâneo do que outros realizados no início do século passado e nos primórdios do cinema.

Outra característica não menos relevante da teoria da montagem de Vertov é a utilização de cenas internas e externas, ampliando as locações e não mantendo o cinema como uma produção apenas de cenários. Além da justaposição de cenas,

o diretor trouxe como inovação a utilização de cenas que retratam os trabalhadores, a cidade, gente comum, também utilizando, nesse conjunto de planos, cenas anti-estúdio que compõem a vida cotidiana, sendo assim um dos pioneiros do documentário e do cinema verdade. A “arte dos intervalos” e a teoria da montagem de Vertov buscava a dualidade entre o real e a realidade do olho-câmera (CANELAS, 2010).

Na perspectiva de Ribeiro (2006), a teoria da montagem dos intervalos de Vertov apresentava uma nova lógica de percepção e um novo método de construção do filme em que se configura a teoria da montagem ininterrupta, que pode ser compreendida como um processo constante da produção do filme. Primeiro, o material filmado é captado pelo cine-olho, a câmera, depois é novamente “captado” na montagem, passando por uma dupla transformação.

Ao assistir o documentário em análise neste trabalho, é possível constatar que a montagem de *Junho*, além da captura e da produção de imagens em ambientes de conflito, configura-se como uma etapa importante e determinante para a construção do diálogo e do ritmo. A gravação das imagens para a reprodução jornalística e não para uma obra fílmica e artística que tem características narrativas diferentes da reportagem e, posteriormente, sua utilização para a realização do filme, aliada à amplitude do material fílmico para os cortes, articulações de planos e opções dessa composição fílmica, possivelmente rendeu um trabalho árduo de meses de montagem. Segundo Soares (2007), essa grande quantidade de material, característica da narrativa documentária, complica o trabalho de decisão, seleção e exige um tempo de montagem mais extenso do que o filme de ficção.

A concepção de montagem intelectual ou ideológica adota a estratégia de aproximar planos, com o objetivo de comunicar um ponto de vista, um sentimento ou um conteúdo ideológico, característica perceptível no fio condutor da abordagem, construção e opção autoral da construção do filme.

Deleuze (2007), ao escrever sobre a concepção dialética de Vertov, afirma que seu trabalho é fundamental para a reflexão da teoria da montagem e que a originalidade de Vertov é superior à de outros cineastas da escola soviética, que também trouxeram formas inovadoras de montagem e arte do cinema, como Serguei Eisenstein (1898-1948). Segundo Deleuze, há, na teoria da montagem de Vertov, uma experimentação de caráter sensorial nos intervalos e nos cortes que existem entre os planos que se interrelacionam.

Seus princípios de contestação e seu posicionamento crítico e engajamento político foram significativos para o processo criativo do cinema. Dedicando-se à narrativa documentária e ao cinema verdade, Vertov foi um crítico em sua época do cinema de ficção e da dramatização como método de apreensão da realidade. Opinião que apresentou de forma enfática, participando de debates, escrevendo e publicando na *Revista Kinophot* seus textos, como o manifesto que já mencionamos, *Kinoks-documentaristas*, em 1922, em que anunciava “O drama cinematográfico é o ópio do povo” (LABAK, 2015, p. 38).

O cinema de Vertov confere valor e aposta no poder do cinema enquanto olhar/olho que faz do cinema uma ferramenta que realiza revelações acerca do mundo. Segundo o método Vertov, a montagem já se faz presente em todo processo fílmico. O cinema verdade, como proposto por

Vertov, pretende captar o contexto, as pessoas, os espaços, as relações e os conteúdos com o olho da câmera.

Dessa forma, o homem câmera, o cine-olho, participa do contexto, do momento, da representação que resulta da narrativa fílmica sem interferir no curso, tornando-se parte do todo, do processo de criação do processo de construção fílmica e da captura da vida de improviso como um princípio do cinema verdade, características essas que se relacionam com o filme *Junho* e sua concepção de montagem.

Em Vertov, a ética da montagem e a mesa do corte devem obedecer fielmente à criação do ritmo interno de cada coisa. Portanto, são essas escolhas da teoria da montagem de Dziga Vertov que consideramos adequadas para fundamentar a discussão e a análise da montagem propriamente dita do filme *Junho*, que registra um contexto de conflito político e de insurgência social contra as instituições de Estado e que utiliza tanto no processo de filmagem e de montagem o cine-olho para captar dicotomias existentes e persistentes no Brasil.

Música e som na montagem de *Junho*

A composição sonora no filme *Junho* também é elemento importante a ser considerado na montagem e na construção da narrativa documentária do filme. Portanto, chamamos a atenção para outro aspecto importante para a montagem que, nesta obra em particular, merece ser mencionada: o som. Nesse caso em especial, há utilização daquilo que Ramos (2013) chama a voz da música que, entre outros tipos de vozes citadas pelo autor, produz asserções do documentário.

A produção musical também se inspirou nos protestos de junho de 2013. Temos conhecimento e registro de duas músicas

que abordam as manifestações públicas de junho de 2013 em sua composição. A música *Vai ser assim*, tema do documentário *Junho*, feito pela TV Folha e Folha de São Paulo, de autoria do rapper Criolo; e a música *Multidão*, do grupo mineiro Skank com o rapper B-Negão.

Do ponto de vista da construção da narrativa, no documentário a música sinaliza a entrada de outros sons, ruídos e vozes. A música também funciona como elemento da narrativa no sentido de introdução, marcação de atos e desfecho. No caso de *Junho*, a música *Vai ser assim* introduziu o público à narrativa fílmica.

Constam na ficha técnica do documentário, na categoria de música original: Tejo Damasceno e Rica Amabis; e na categoria de música adaptada, Instituto Criolo, Tulipa Ruiz, Sujeito a Guincho, Maria José Carrasqueira e Daniel Bózzio.

A música como forma de protesto já foi utilizada no Brasil, sobretudo, pelos artistas, cantores e compositores integrantes da Música Popular Brasileira (MPB) durante o período da ditadura militar. Roberto Camargos (2015), autor do livro *Rap é política*, aborda a questão desse estilo musical como meio de participação social e política e enfatiza o caráter da música como manifestação cultural e resultado de um contexto histórico e social determinado.

As músicas, então, convertem-se em documentos por meio dos quais é possível pensar e refletir sobre uma época, desdobramento de uma postura que, no lugar de uma história dos objetos e das práticas culturais, lança-se na direção de uma história cultural do social (CAMARGOS, 2015, p. 18).

Com o advento do som gravado na própria película, Adhemar Gonzaga (criador da Cinédia) adquire equipamento especializado nos EUA. Um ano antes, porém, em 1932, Humberto Mauro já havia rodado uma das obras-primas da nossa cinematografia, *Ganga Bruta*, cujo acompanhamento musical foi realizado com discos, tendo no repertório desde canções de Villa-Lobos até o grande sucesso daquele momento, *Taí*, na voz de Carmem Miranda (GOÉS, 2011).

Modalidades e efeitos

Além da concepção da montagem ininterrupta da teoria da montagem dos intervalos de Vertov, consideramos ser necessário mencionar algumas modalidades técnicas de uso da montagem no filme *Junho* que também são ilustrativas para a compreensão dos efeitos pretendidos de transmissão do conteúdo ao espectador: organização de espaço e tempo, ritmo da narrativa documentária e construção de sentidos.

Na análise da montagem do filme *Junho*, que realizamos como estudo, pesquisa e exercício para aplicar e ampliar conhecimentos, identificamos a utilização de quatro modalidades (NOGUEIRA, 2010):

1 - A montagem alternada permite a percepção abrangente de duas ou mais ações ou objetos, sublinhando a sua contiguidade ou contraposição narrativa. Exemplo a seguir, em que há uma sequência em que a articulação de planos permite ampliar a percepção do fato e do contexto.



Figura 1 - 09:49

Fonte: *Junho* (2014)



Figura 2 - 10:09

Fonte: *Junho* (2014)



Figura 3 – 10:13
Fonte: *Junho* (2014)



Figura 4 - 10:16
Fonte: *Junho* (2014)

2 - Na montagem paralela, há uma descontinuidade espacial, mas que amarra a ação e cria uma percepção de causa e efeito de simultaneidade temporal. Nas sequências e articulação de planos do exemplo a seguir, a montagem realiza cortes em duas situações espaço-temporais: no gramado do Congresso Nacional, na Esplanada dos Ministérios, em Brasília, e no Plenário do Senado Federal, no espaço interno do Poder Legislativo, evidenciando, dessa forma, com o uso da montagem paralela, as clivagens e ambivalências entre os atores sociais e as relações de poder existentes neste contexto.



Figura 5- 54:02
Fonte: *Junho* (2014)



Figura 6 - 54:05
Fonte: *Junho* (2014)



Figura 7 - 54:21
Fonte: *Junho* (2014)

3 - A montagem acelerada, também significativa e existente na montagem do filme *Junho*, consiste na sucessão cada vez mais rápida de sequências de planos, promovendo uma percepção de ação rápida, dando mais dramaticidade e um efeito que promove, na narrativa, a ampliação de sentidos da incidência da repressão policial e do acirramento de conflito com os participantes dos protestos. Ex.: 15:11 – 16:05.

4 - A montagem Hip Hop, outra categoria de montagem que identificamos no filme *Junho*, que consideramos importante relatar, possui um recurso considerado inovador e recente (NOGUEIRA, 2010), característica e modalidade de montagem do diretor, realizador de *Pi* e de *Requiem para um sonho*, Darren Aronofsky, que adota como opção de ritmo e construção da narrativa montar mudanças bruscas de imagem acompanhadas de som que marca o ritmo da ação.

A montagem do filme *Junho*, muito além das modalidades técnicas e de efeitos, tem como característica sutilezas da perspectiva teórica intelectual e de abordagem de conteúdo ideológico implícitas na construção fílmica. Nela, o olho-câmera, a representação e o cinema são tidos como uma versão do real, da imagem movimento, da imagem tempo e da imagem híbrida, que captaram esse momento significativo do contexto histórico, político e social do Brasil.

Considerações finais

Para finalizar, consideramos importante compartilhar a percepção de que, para realizar o debate e a reflexão sobre a narrativa documentária, é interessante que pesquisadores

e realizadores tenham em mente a oportuna definição de Nichols (2005) de cinema documentário concebido como uma *representação* e não uma reprodução da realidade. Em todas as etapas da realização da obra fílmica, essa *representação* está sendo construída, manipulada como diálogo, discurso e produção imagética. Entretanto, é relevante considerar que é na montagem que essa representação será finalizada, articulada e terá sua concepção polida e afinada com o olhar da concepção artística e intelectual da narrativa documentária criativa e de transmissão de uma versão de uma realidade captada e absorvida pelo “olho-câmera”.

Referências

AUGUSTO, Maria de Fátima. **A montagem cinematográfica e a lógica das imagens**. São Paulo: Annablume Editora, 2004.

CANELAS, Carlos. **Os fundamentos históricos e teóricos da montagem cinematográfica**: as contribuições da escola norte americana e da escola soviética. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, 2010. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-canelas-cinema.pdf>>. Acesso em: 24 out. 2017.

CAMARGOS, Roberto. **Rap é política**: percepções da vida social brasileira. São Paulo: Boitempo, 2015.

CARVALHO, Cid Vasconcelos de. O cinema como objeto de estudo acadêmico. **Política e Trabalho, Revista de Ciências Sociais**, n. 31, 2009.

COSTA, Márcia; BARBOSA, Silvio Henrique Vieira. Um homem com uma Câmera: o silêncio como imagem complexa no cinema de Dziga Vertov. **Anais Grupo de pesquisa de Cinema do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Rio de Janeiro, 2015.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

FIGUERÔA, Alexandre; BEZERRA, Claudio; FECHINE, Yvana. O documentário como encontro: entrevista com o cineasta Eduardo Coutinho. **Revista Galáxia**, n. 6, 2003.

GOÉS, Fred. **MPB e cinema no Brasil**: um caso de amor. Terceira margem, Rio de Janeiro, n. 24, 2011.

LABAK, Amir. (Org.) **A verdade de cada um**. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

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

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema III**. Planificação e Montagem. LABCOM: Covilhã, 2010.

OLIVEIRA, Sandro de. **Manual de trabalhos acadêmicos para o curso de Cinema e Audiovisual**. Goiânia: UEG, 2016.

RAMOS, Fernão Pessoa. **Mas Afinal... O que é documentário?** São Paulo: Editora Senac, 2013.

RIBEIRO, José da Silva. Homem da Câmera de filmar: o cinema ou uma história do cotidiano? **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 11, 2006.

SANTOS, Fernando Vidor. **Jogos de montagem em Viajo porque preciso, volto porque te amo**. Dissertação de mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. 2015.

SOARES, Sérgio J. Puccini. **Documentário e roteiro de cinema**: da pré-produção à pós-produção. Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Multimeios do Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2007.

YÚDICE, George. **A conveniência da cultura**: usos da cultura na era global. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2008.

Filmografia

Junho, o mês que abalou o Brasil – 2014

Ficha técnica

Direção: João Wainer

Roteiro: Cesar Gananian e João Wainer

Produção Executiva: Fernando Canzian e João Wainer

Montagem: Cesar Gananian

Fotografia: Carlos Ceconello, Felix Lima, Gustavo Veiga, Henrique Cartaxo, Isadora Brant, João Wainer, Marlene Bergamo, Rodrigo Machado

Tratamento de cor: Douglas Lambert

Direção de arte: Bia Bittencourt

Reportagem: André Felipe, André Monteiro, Cesar Gananian, Bia Bittencourt, Carlos Ceconello, Dani de Lamare, Douglas Lambert, Felix Lima, Fernanda Kalena, Fernando Canzian, Giba Bergamin jr, Giuliana Vallone, Henrique Cartaxo, João Wainer, Marlene Bergamo, Ricardo Gallo, Rodrigo Machado, Sabine Righetti, Talita Bedinelli

Produção: Fernanda Kalena, Giuliana Vallone, Márcio Neves, Melina Cardoso, Yago Metring

Finalização: André Felipe

Hot-site: Pilker

Relações abusivas no cinema: uma breve análise da personagem Harley Quinn

Nikolly dos Santos Neto⁴⁰
Ana Paula Silva Ladeira Costa⁴¹
Universidade Estadual de Goiás

Introdução

A violência e o relacionamento abusivo vêm se tornando cada vez mais abrangentes no nosso dia a dia – e muitas das vezes são banalizados em programas televisivos, filmes e outros tipos de representações na mídia. Justificados por uma conjectura biológica, apontam as mulheres por meio de uma ideologia patriarcal como seres frágeis, dependentes de uma figura masculina para proteger e orientar, passivas da violência que tanto as atinge.

Para entender melhor a sociedade e as imagens criadas e construídas a partir dos produtos audiovisuais

⁴⁰ Graduada em Comunicação Social com Habilitação em Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás e Pós-Graduada em Cinema e Audiovisual: Linguagens e Processos de Realização pela Universidade Estadual de Goiás. E-mail: nikollysn@hotmail.com

⁴¹ Professora do Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás - UEG. Pós-doutoranda em Comunicação Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) e doutora em Comunicação Social pela Universidade Federal Fluminense (UFF).

sobre relacionamentos abusivos, é preciso destacar o sistema patriarcal que perpetua o poder masculino, tornando o homem uma autoridade ao longo dos tempos e explicando como foi dada a divisão de gêneros e as funções predefinidas culturalmente para homem e mulher.

O cinema cria representações sobre a sociedade, inserindo ocorrências cotidianas para tornar mais verossímil sua narrativa. É comum vermos roteiros que traduzem relacionamentos abusivos em seu enredo. Dessa forma, esse trabalho procura investigar como mulheres são inseridas na narrativa hollywoodiana, analisando Harley Quinn, personagem do filme *Esquadrão Suicida* (2016), com o propósito de problematizar as desigualdades de gênero no filme, uma vez que a sociedade contemporânea foi construída em uma base dividida em gêneros, visto que, na maioria das culturas, no que se refere ao acesso a recursos, o gênero masculino com frequência foi posicionado como superior.

Questões de gênero e a lei do mais forte

Existem muitos estudos voltados às teorias de gênero e sua consequente influência em um indivíduo. O gênero é a sexualidade social criada para solidificar a maior parte da heterogeneidade construída social e culturalmente entre homens e mulheres. O sexo já se distingue completamente desse conceito, ou seja, trata das diferenças e características biológicas, associadas unicamente à anatomia e à fisiologia. O gênero estrutura a sociedade para que homens e mulheres sejam moldados de modo a seguir os padrões impostos pelo meio social.

A partir dos moldes impostos pela sociedade, homens e mulheres vão se distinguindo de maneira que seus papéis vão se distanciando. O homem é visto como o provedor, ser superior em relação à família e à esposa, criado para estar no comando e para ser respeitado. A mulher torna-se subjugada, vítima da dominação masculina, sendo representada socialmente como mãe e esposa, com seus deveres conjugais, destinada a se voltar unicamente à maternidade e às tarefas do lar.

A teorização do gênero tem para Scott (1995, p. 16) uma segunda premissa, ou seja, gênero é uma primeira maneira de dar significado às relações de poder. Seria melhor dizer: o gênero é um primeiro campo, no seio do qual, ou por meio do qual, o poder é articulado.

Lauretis (1994), iniciando a reflexão sobre o termo gênero a partir da gramática e de como este aparece na forma gramatical de diferentes maneiras, ou mesmo ausentes, conforme a língua, verifica que:

o termo gênero é uma representação não apenas no sentido de que cada palavra, cada signo, representa seu referente, seja ele um objeto, uma coisa, ou ser animado. O termo 'gênero' é, na verdade, a representação de uma relação, a relação de pertencer a uma classe, um grupo, uma categoria. Gênero é a representação de uma relação [...]. O gênero constrói uma relação entre uma entidade e outras entidades previamente constituídas como uma classe, uma relação de pertencer [...]. Assim, gênero representa não um indivíduo e sim uma relação, uma relação social; em outras palavras, representa um indivíduo por meio de uma classe (LAURETIS, 1994, p. 210).

O gênero masculino e feminino é materializado a partir do momento em que a criança recebe um nome e começa a ser tratada em relação ao seu sexo. Assim, a criança é associada a instruções comportamentais, formas de pensar, entre outros padrões. A sociedade institui papéis de outrem à escolha do indivíduo, muitas das vezes sexistas. Saffioti (1992) considera que:

não se trata de perceber apenas corpos que entram em relação com outro. É a totalidade formada pelo corpo, pelo intelecto, pela emoção, pelo caráter do EU, que entra em relação com o outro. Cada ser humano é a história de suas relações sociais, perpassadas por antagonismos e contradições de gênero, classe, raça/etnia (SAFFIOTI, 1992, 210).

Algumas atitudes presentes no cotidiano influenciam muito na formação e no caráter do indivíduo. É comum escutarmos expressões e ditados sexistas como “homem não chora”, “menino usa azul e menina usa rosa”, “menino joga bola, menina brinca de boneca”, “lugar de mulher é na cozinha” e até mesmo adjetivos implicam nessa criação, ou seja, o comportamento não vem de uma ordem natural e sim cultural. O gênero acaba sendo coroado como uma relação de poder, causando, assim, discriminação e desigualdade social que acabam por sair do controle.

Saffioti (1994) aponta que as diferenças entre homens e mulheres devem ser entendidas como fruto de uma convivência social mediada pela cultura e não de uma forma natural. A autora indica que a afirmação de que o gênero vem em primeiro lugar é conferir-lhe prioridade sobre os demais eixos de estruturação

social. Isto porque as categorias raça/etnia e classe social são também filtros de percepção que servem de parâmetros para a organização das relações de poder.

A construção social do feminino e masculino muitas vezes é influenciada por características ligadas aos gêneros. A mulher é tratada como frágil, delicada, passiva, submissa, domesticável, enquanto o homem, em prol de sua natureza e sexo, é tratado como mais forte, mais corajoso, mais racional, agressivo e objetivo. Mas isso não está diretamente ligado à sua natureza e sim pelo que é gerado ao longo de toda uma construção histórica do gênero.

Para Saffioti (2004), o gênero não se restringe a uma categoria analítica, porque também é histórica. O conceito de gênero não implica desigualdade e poder, nem evidencia a parte oprimida. A desigualdade entre os gêneros é refletida nas relações desiguais, sejam no trabalho, em casa ou na sociedade como um todo.

Durante décadas, vemos a luta incessante da mulher pela sua inserção na sociedade de forma digna, por direitos civis e trabalhistas igualitários, pela autossuficiência em relação à supremacia masculina como um todo. A fuga do estereótipo é condenada pela natureza por não seguir o padrão que foi atribuído ao feminino, o que nos remete, mais uma vez, à imposição do gênero criado socialmente, que faz com que a mulher seja vítima de diversas injúrias causadas por justificativas ligadas ao seu gênero.

Ninguém nasce mulher: torna-se mulher. Nenhum destino biológico, psíquico, econômico define a forma que a fêmea humana assume no seio da sociedade; é o conjunto

da civilização que elabora esse produto intermediário entre o macho e o castrado que qualificam de feminino. Somente a mediação de outrem pode constituir um indivíduo como um Outro (BEAUVOIR, 1967, p. 9).

Entender o conceito de gênero também é compreender que este anda paralelamente ancorado ao patriarcado. O patriarcado sustenta o homem como ser superior, mais forte, fazendo a mulher refém do sistema, que cria situações que antagonizam o homem em relação a ela. A partir da ideologia sexista, o homem, tal como foi construído, é que sabe o que é melhor para a mulher, a família e a sociedade.

Sabendo que o patriarcado se torna item comum da violência de gênero e desigualdade contra a mulher, é imprescindível entender que as diferenças entre os gêneros estabelecem signos culturais, ou seja, esses signos estão ligados a conceitos normativos que fundamentam interpretações que se diligenciam para limitar algumas comparações presentes em situações de cunho religioso, educativo, político, entre outros.

Surgimento e fixação do patriarcado

É fundamental associar o conceito de gênero e patriarcado para compreender o encadeamento entre dominação e submissão baseado no convívio entre homens e mulheres. A partir disso, é possível entender a tradição do sistema patriarcal, no qual o homem representa a figura de maior autoridade em meio à família, como ratificador da subordinação e submissão.

Cabe destacar que o patriarcado não designa o poder do pai, mas o poder dos homens, ou do masculino, enquanto categoria social. O patriarcado é uma forma de organização social na qual as relações são regidas por dois princípios básicos: as mulheres estão hierarquicamente subordinadas aos homens e os jovens estão hierarquicamente subordinados aos homens mais velhos. A supremacia masculina ditada pelos valores do patriarcado atribuiu um maior valor às atividades masculinas em detrimento das atividades femininas; legitimou o controle da sexualidade, dos corpos e da autonomia femininas; e, estabeleceu papéis sexuais e sociais nos quais o masculino tem vantagens e prerrogativas (SCOTT, 1995, p. 75).

Podemos considerar que o gênero é uma categorização alicerçada à divisão sexual do trabalho. Para a filósofa Flax (1983), o mais profundo dualismo estabelecido, incluindo sujeito/objeto, mente/corpo é um mero reflexo da divisão estabelecida entre os gêneros. Essa divisão, muitas vezes, acarreta um adestramento, levando à dominação de um gênero pelo outro, estando paralelamente ligado ao conceito de família e à hierarquia.

No período Paleolítico, a organização social já se dividia por gêneros. Os homens ficavam encarregados em caçar, pescar e proteger o grupo, enquanto as mulheres coletariam frutas, preparariam o alimento e cuidariam dos filhos. Já havia uma noção relacionada ao ser mais forte do grupo e também uma consciência de gênero – as mulheres já eram vistas como seres frágeis e domesticáveis, mesmo havendo uma divisão de afazeres.

Nada na natureza explica a divisão sexual de trabalho, nem instituições como o casamento, conjugalidade ou descendência/linhagem paterna. Tudo é imposto sobre a mulher através de coerção, todos são, portanto, fatos da civilização que devem ser explicados, e não usados como explicação. (MEILLASOUX, 1981, p. 20-21)

No Primeiro Testamento, livro de Gênesis, Deus cria Eva a partir da costela de Adão. Muitas interpretações idealizam Adão como ser superior, pelo simples fato de ter dado vida a uma mulher, o que a faria ser dependente e inferior ao homem. Por ter pecado ao comer o fruto proibido, Eva é considerada a causadora de todos os males da Terra, porque sucumbiu ao desejo do pecado, levando Adão pelo mesmo caminho.

Pressupõe-se que o patriarcado teve início por volta do quarto milênio, que, com o surgimento de sociedades agrícolas, desenvolve um sistema patriarcal, definindo seus pensamentos em torno de crenças e divisões de gêneros com base em questões culturais e institucionais. Conforme as sociedades foram se desenvolvendo, as relações entre gêneros foram se concretizando e o domínio masculino foi tomando força.

Os homens agora eram responsáveis, em geral, pela plantação; a assistência feminina era vital, mas cabia aos homens suprir a maior parte dos alimentos. A taxa de natalidade subiu, em parte porque os suprimentos de alimentos se tornaram um pouco mais seguros, em parte porque havia mais condições de aproveitar o trabalho das crianças. Essa foi provavelmente a razão principal de os homens assumirem a

maior parte das funções agrícolas, já que a maternidade consumia mais tempo. Dessa forma, as vidas das mulheres passaram a ser definidas mais em termos de gravidez e cuidados de crianças. Era o cenário para um novo e penetrante patriarcalismo. (STEARNS, 2007, p. 73).

O Código de Hamurabi reafirma que a mulher era injuriada de diversas formas, mesmo que muitas das leis também fossem a favor dela. Se a mulher traísse o marido, ela seria amarrada e jogada dentro da água; se a esposa não fosse capaz de gerar filhos, ela seria devolvida para seu pai; se a mulher fosse uma péssima esposa, ela também poderia ser afogada. A maior parte punia as ofensas sexuais.

De cultura em cultura, vemos raízes do patriarcado, seja no meio cultural ou religioso, que reprimem a mulher, tornando-a inferior. No Oriente Médio, surge o uso do véu, as mulheres não podem sair desacompanhadas, os cabelos apenas poderão ser exibidos para a família, o *hijab* deve ser usado para cobrir o corpo da cabeça aos pés, mulheres solteiras não podem conversar com homens, não podem dirigir, muitas mulheres são circuncisadas para que não sintam prazer, muitos casamentos são arranjados e dotes são pagos pela esposa. Mesmo que tenhamos tido avanço em relação aos direitos femininos, muitas mulheres ainda são privadas de educação em vários países.

O quesito mais recorrente das sociedades patriarcais são características concretas ou simbólicas. Os valores masculinos, a força física e o individualismo são exaltados e a natureza social os leva à dominação e à hierarquização, tornando as mulheres

constantemente as maiores vítimas desse sistema, ou seja, propensas a ser dominadas, muitas vezes por meio da violência.

Relacionamentos abusivos e violência contra a mulher

O relacionamento abusivo é um meio de coibir, censurar e reprimir a independência feminina. Qualquer relação em que são praticados atos de agressão, sejam físicas, emocionais, psicológicas, preponderando uma coabitação abusiva, é considerada um relacionamento tóxico. Esse tipo de relação pode acontecer com qualquer indivíduo, mas é mais frequente com mulheres.

De acordo com a ONG Livre de Abuso, os números deixam claro que as mulheres, principalmente jovens entre 16 e 24, são as maiores vítimas dos relacionamentos abusivos. Ainda com dados da ONG, no Brasil, mais da metade dos homens de todas as classes sociais já cometeu algum tipo de agressão contra uma parceira – o que explica o fato de que 84% das jovens mulheres brasileiras já tenham sofrido agressão verbal de um homem. 57% das jovens já tiveram um parceiro que quis controlar suas amizades ou os lugares para onde saíam; 55% delas já tiveram um parceiro que quis acessar ou que acessou seus celulares/e-mail/redes sociais; 47% já foram forçadas a ter relações sexuais com o parceiro; 41% já sofreram agressão física de um homem; 39% das jovens já tiveram um parceiro que quis que elas trocassem de roupa para sair.

É imprescindível que tenhamos ciência das características de um relacionamento abusivo para que seja possível reconhecer

quando indícios começam a aparecer. É muito frequente que a vítima não consiga identificar que está em uma relação abusiva, outras vezes não consegue admitir que isso esteja acontecendo com ela e se vê presa no relacionamento por medo ou por achar que tem culpa dos acontecimentos. É muito difícil enxergar a gravidade do problema quando se está dentro dele.

A culpa é um dos fatores mais problemáticos dentro de uma relação abusiva. Segundo o site americano *Abuse and Relationships*, o ato de transferir toda a responsabilidade por suas ações e sentimentos para o parceiro é a base de toda violência doméstica. Ao fazer isso, exerce-se o controle de forma disfarçada, fazendo o parceiro pensar que o agressor está apenas tentando apontar falhas no relacionamento para então resolvê-las.

Hoje em dia, muitas mulheres conquistaram sua emancipação e autodeterminação, mas ainda vivemos sob forte influência patriarcal e muita desigualdade de gênero. O relacionamento abusivo é um exemplo mais que recorrente para encontrar as raízes patriarcais. Censurar vontades e ações de uma mulher infringe o livre arbítrio, ninguém é dono de ninguém, mas, nesse tipo de relação, o abusador estabelece controle pela situação, manipulando a vítima a agir de acordo com o que ele acredita que seja certo.

Durante anos, a ocorrência de relacionamentos abusivos foi emudecida pela sociedade, tanto por ser uma espécie de tabu cultural, quanto por falta de coragem, por falta de voz das vítimas que vivenciaram tais agressões. O fato de a mulher ser silenciada diante de tais situações acaba por gerar um contexto que a torna alvo de objetificação, inferiorização.

Uma pesquisa realizada pela Fundação Perseu Abramo

(VENTURINI, 2004) mostra a dificuldade que muitas mulheres têm em identificar um ato de abuso contra si, fato que reforça a naturalização da violência cotidiana contra a mulher em nossa sociedade. Segundo o estudo, a diferença entre o número de mulheres que identificaram espontaneamente haver sofrido algum tipo de violência e as que só indicaram que foram vítimas quando o entrevistador apontou atos de violência é vultosa. Por exemplo, na entrevista, com relação à “violência psíquica ou verbal”, o abuso só foi identificado de forma espontânea por 4% das entrevistadas – entretanto, quando a resposta foi estimulada e o entrevistador enumera os atos de violência, há um aumento de 23% no reconhecimento dos delitos pelas vítimas.

Diante dessas pesquisas, percebemos o quanto a violência contra a mulher é aceita indiretamente pela sociedade, contribuindo para a propagação dos ideais patriarcais e também para o aumento de relações abusivas. Esse comportamento social tem aberto espaço para a inserção da dominação masculina e também a submissão feminina, elegendo o homem como um ser superior. Essas evidências ampliam a relevância dos estudos sobre as relações de gênero e patriarcado para entender a formação do conceito desses relacionamentos e o que leva à violência contra a mulher.

Harley Quinn: uma vítima por trás da romantização

É fato que a sociedade reflete o que a cultura nos impõe, seja no comportamento dos indivíduos, nas semelhanças, na

desigualdade social e até mesmo em como a divisão de gêneros implica na vivência entre esses indivíduos. No cinema não é diferente. Deleuze (2007) afirma que o cinema não é uma imitação da realidade e sim a própria realidade. Um exemplo frequente na cultura pop é o apontamento de relacionamentos abusivos entre os personagens, muitas vezes romantizados pelo público. Tendo como foco a análise da personagem Harley Quinn no filme *Esquadrão Suicida* (2016), é fundamental compreender a influência da sociedade em roteiros audiovisuais.

Para analisar um filme, segundo Aumont e Marie (2009), é importante compreender três fatores: não existe um método universal; a análise é interminável, sempre tendo algo mais a analisar; e a necessidade, para quem vai analisar, de conhecer a história do cinema e a história dos discursos, a fim de localizar o tipo de análise que pretende fazer. Para os autores, é importante ver e rever o filme que foi posto em análise. Em uma análise fílmica, é importante adquirir um olhar analítico, ou seja, ter um foco maior no que se pretende averiguar, dando uma significação maior aos elementos do filme que são interessantes para compreender o que é proposto. Desse modo, Vanoye e Goliot-Lété (2011, p. 14) destacam que:

[...] despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente 'a olho nu' [...], procuramos identificar as estratégias tanto técnicas como artísticas utilizadas pelo aparato fílmico. É por meio dessa etapa de desconstrução que é estabelecido '[...] um certo distanciamento do filme (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2011, p. 14).

A doutrina que a mídia introduz ao espectador influencia no modo em que pensamos e reagimos, em relação ao que vemos e absorvemos. Romantizar um relacionamento abusivo, em que o abuso é coagido como uma relação saudável, entenece diretamente no entendimento e na alienação do circunstante. A indústria do entretenimento conseqüentemente é responsável pelo que fornece. Representar relações abusivas de forma romantizada acaba por anular algumas questões importantes para o entendimento de tais situações e também acaba por camuflar a gravidade do problema.

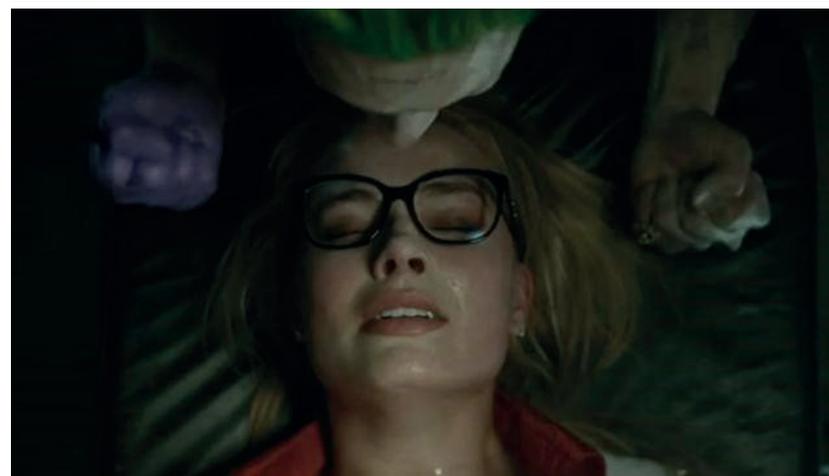
O relacionamento abusivo começa quando uma das pessoas tenta ter o poder sob a outra e essa situação é muito bem exemplificada no filme *Esquadrão Suicida* (2016). Escrito e dirigido por David Ayer, o filme ficou dividido em meio às críticas negativas que pontuavam o filme como uma trama confusa. Neste artigo, a escolha do filme e da personagem Harley Quinn se deu pelo fato de que ela foi uma das mais criticadas, por conta da hipersensualização e objetificação da personagem e também por retratar, de forma explícita e pontual, as conseqüências de ser vítima de um relacionamento abusivo.

Harleen Quinzel, mais tarde apelidada como Harley Quinn, foi criada para a série animada para televisão *Batman: A Série Animada*, aparecendo pela primeira vez em 1992. Após uma aceitação positiva do público, seus criadores, Paul Dini e Bruce Timm, incluíram a personagem em vários outros episódios. Mais tarde, ela também apareceria nos quadrinhos do Universo DC e, posteriormente, na adaptação para cinema *Esquadrão Suicida*. Ela aparece na trama como a psiquiatra de Coringa, o

qual a manipula e seduz, desenvolvendo nela uma empatia pelo paciente, ajudando-o a fugir do Asilo de Arkham e tornando-se uma seguidora do vilão, obedecendo suas ordens em viés do sentimento que ela acredita ser amor.

Durante o tempo em que Coringa esteve preso, Harley foi designada ao tratamento dele. Ao longo do tratamento, ela acreditava que estava conseguindo avanço na cura de seu paciente, mas, na verdade, estava sendo manipulada e acabou se apaixonando por ele. Ela ajuda o Coringa a fugir e se torna seguidora dele.

Logo nos primeiros minutos do filme, a história de Harley é contada e, após ser cúmplice da fuga, o primeiro abuso físico de Coringa contra ela é retratado. Ela é submetida a um eletrochoque, tratamento muito usado na psiquiatria, o que já implica no seu estado psicológico. Ela diz aguentar a dor e logo percebemos que Harley está perdidamente apaixonada por seu abusador e é capaz de fazer tudo para que ele a aceite.



Figuras 1 e 2 - Harley e Coringa em Arkham

Fonte: Frames retirados da versão digital do filme

Coringa parece usufruir da liberdade que tem em relação à Harley, já que tudo o que ele a intima a fazer, ela faz. Uma das

cenas que exemplifica essa objetificação da personagem mostra Harley em uma boate dançando. Coringa se gaba de ter Harley como namorada e chega a oferecê-la a um de seus clientes.

Designada ao lugar de objeto, ela é depositária do desejo masculino, aparecendo de modo passivo e não ativo. Nesta posição, seu prazer sexual só pode ser construído em torno da própria objetificação. Além do mais, devido à estruturação masculina em torno do sadismo, a mulher pode adotar o masoquismo correspondente (KAPLAN, 1983, p. 47).

Pela primeira vez, notamos indícios do voyeurismo. Coringa, mesmo sentindo ciúmes de Harley, acaba por oferecê-la, mesmo guardando e reprimindo o ódio de pensar em dividir o seu “bem”. Na sequência, Coringa perde a cabeça por seu cliente negar a sua “oferta” e acaba o matando.

O emissor homem construindo situações em que ele está no controle: novamente o ‘eu’ da identidade permanece como figura central, ao contrário do que acontece em narrativas femininas. Em muitas fantasias masculinas a excitação do homem concentra-se em fazer sua mulher expor-se (ou até mesmo entregar-se) a outros homens, enquanto ele observa (KAPLAN, 1983, p. 49).

O conceito do voyeurismo, do ponto de vista psicanalítico, nada mais é do que sentir prazer em ver alguém. No caso de Coringa, ele sente prazer em ver Harley se exibindo e se oferecendo para outros homens, apenas para o impulsionar em elevar seu

ódio e sua loucura. No ponto de vista do conceito freudiano, é importante entender o que motiva o espectador a se vangloriar tanto da personagem Harley e por que o casal é tão romantizado.

O voyeurismo está ligado ao instinto escopofílico (o prazer masculino de transferir o prazer de seu próprio órgão sexual para o prazer de ver outras pessoas se exibindo). A crítica assegura que o cinema se baseia nesse instinto, fazendo do espectador basicamente um voyeur (KAPLAN, 1983, p. 53).



Figuras 1 e 2 - Harley e Coringa em Arkham
Fonte: Frames retirados da versão digital do filme

Muitas outras cenas do filme podem exemplificar o porquê de o casal ser tão aclamado pelo público. Uma das cenas mais clássicas mostra Coringa perguntando para Harley se ela morreria e viveria por ele, e ela diz sim para as duas perguntas. Logo após, como exemplo de seu amor, Harley se joga em um tanque, mesmo não sabendo nadar. Coringa por um momento pensa em ir embora, mostrando desinteresse por Harley, mas hesita e pula para salvá-la, beijando-a no final. Nessa cena, há também a transformação de Harleen Quinzel em Harley Quinn, é o ponto de virada da história.



Figura 5 – Romantização
 Fonte: frame retirado da versão digital do filme

Demonstrar amor não significa que a relação seja saudável. O abuso psicológico pode ter consequências invertíveis, impactando severamente no modo de agir, na autoestima e na confiança. A vítima passa a ver o parceiro como o dono da verdade, acreditando apenas no que ele diz. O relacionamento abusivo dificulta a capacidade de ação da vítima em relação a seus interesses próprios, devido ao intenso controle e manipulação à qual a mulher é submetida.

Outro fator que nos submete a enxergar o quanto Harley é submissa e objetificada é a questão de seu figurino. Ela usa uma coleira com o apelido de Coringa, sua jaqueta tem escrito que ela é propriedade dele e, por último, sua blusa tem os dizeres “Daddy’s Lil Monster” (traduzido como “monstrinha do papai”) que leva à conclusão de que Harley tornou-se uma aberração, uma experiência de Coringa, fazendo tudo o que ele manda e desmanda.



Figura 6 - Figurino de Harley Quinn
 Fonte: Pinterest

Relações abusivas implicam também no desenvolvimento de transtornos. Em alguns casos, os abusos sofridos acabam por manter a vítima ligada a seu agressor, criando a falsa ilusão de amor. A vítima não enxerga o parceiro como agressor, apenas como uma pessoa que a ama e retribui seu amor. O longo período de intimidação, manipulação e coação pode se transformar em uma relação de simpatia e até mesmo sentimento de amizade

e amor na presença do agressor. Esse comportamento é classificado como Síndrome de Estocolmo e pode ser claramente aplicado à Harley Quinn.

Quando uma pessoa passa por uma situação extremamente crítica em que sua existência fica completamente à mercê de outra, que detém o poder de vida ou de morte sobre ela, pode-se estabelecer um tipo de relação dependente em que a vítima adere psicologicamente ao agressor. Nesses casos, pode-se estabelecer uma espécie de amor ou paixão que decorre de um processo inconsciente de preservação cujo mecanismo mais evidente se expressa pela idealização e pela identificação, notadamente pela identificação projetiva, através das quais características da vítima são projetadas no agressor, com o fim de manter o controle do outro, defender-se dele e proteger-se de um mal grave e inesperado que ele pode causar. (TRINDADE, 2011, p. 223)

Harley, vinculada ao seu agressor e motivada por sua síndrome, sonha com situações quase impossíveis. Ela devaneia em ter uma vida normal, na qual ela e Coringa são pessoas normais e livres do crime, um casal que tem filhos e leva uma vida como qualquer outro casal.



Figura 7 - Devaneios de Harley
Fonte: Frame retirado da versão digital do filme

Não só a Síndrome de Estocolmo é notada em vítimas de relações abusivas, é frequente identificar também transtornos de personalidade. No filme, a identificação desses transtornos aparece de forma superficial, pois o roteiro não nos permite aprofundar num diagnóstico certo. Mas, segundo Mecler (2016), basta que o indivíduo apresente um único traço, em grau tão elevado que o torne prejudicial, para que o diagnóstico seja feito.

O cinema é uma forma de escritura, cujo suporte é a imagem em movimento utilizando meios expressivos particulares da arte cinematográfica. É um texto, pois comunica conteúdos por meio de posicionamentos e intenções e, como tal, precisa ser lido ou decodificado por seu espectador. O transtorno constatado em Harley trata-se do Transtorno de Personalidade histriônica, no qual a pessoa apresenta sintomas de querer ser o centro das atenções, ser paqueradora e/ou sedutora, usar roupas provocantes, ser dramática e emocional e sugestível.

Segundo o Manual de Diagnóstico e Estatística dos Transtornos Mentais (DSM-IV), o Transtorno de Personalidade Histriônica é caracterizado por um padrão de emocionalidade exagerada e comportamentos de busca de atenção. Inicialmente, são agradáveis com seu estilo dramático e animado de ser, mas com o tempo passam a ser evitados pelos outros pelo incômodo provocado por sua exigência inadequada de atenção. Muitas vezes, essas pessoas são influenciadas por pessoas ou situações, sendo muito vulneráveis às opiniões alheias. Em geral usam da aparência física para chamar atenção. Apresentam grandes dificuldades de relacionamento, mostram-se muito dependentes, tentando controlar seus parceiros por meio da sedução.

Harley se enquadra em muitos dos sintomas do Transtorno de Personalidade Histriônica. Ela tenta seduzir muitos homens ao decorrer do filme, e uma das cenas que mais exemplificam a busca por ser o centro das atenções é quando ela troca de roupa na frente de centenas de pessoas sem nem mesmo se importar, agindo como se aquilo fosse algo normal.



Figura 8 - Harley como centro das atenções
Fonte: Frame retirado da versão digital do filme

Harley é, como muitas outras, uma mulher que se sacrifica pelo amor. Uma mulher frágil diante da figura masculina, mas que, mesmo diante disso, encontra forças para sobreviver, defronte tantos abusos. Embora o filme tenha passado uma impressão errada para o espectador em relação ao que realmente se passa por trás dos relacionamentos abusivos, vale concordar que ele segue bem à risca o que acontece no mundo real. Aos que conseguem enxergar a gravidade por trás dessas relações, principalmente ao entendimento das mulheres, vale acreditar que dentro de cada vítima desses abusos há sempre uma esperança de liberdade.

Considerações finais

A violência de gênero não é algo natural, é fruto de todo um aparato histórico que foi passando de geração em geração. Tendo princípio dentro do sistema patriarcal, construído com base em relações de dominação, manipulação, subordinação e submissão entre homens e mulheres, essa desigualdade se torna uma questão cultural, passando por raça, classe social e gênero e, muitas vezes, essas diferenças são retratadas em obras audiovisuais tais como na realidade.

Faz-se imprescindível notar como mulheres são inseridas na narrativa hollywoodiana, com o propósito de buscar as raízes sociológicas e ideológicas da submissão fílmica feminina, notada na personagem Harley, sob o gênero masculino, notada na figura de Coringa, uma vez que a sociedade contemporânea foi construída em uma base dividida em gêneros, e, na maioria

das culturas, no que se refere ao acesso a recursos, o gênero masculino com frequência foi posicionado como superior.

Harley Quinn é um exemplo de como o relacionamento abusivo impacta na vida de uma mulher. O filme aborda o relacionamento de Harley e Coringa de forma a alertar que esses tipos de relações são muito presentes na sociedade, mas o espectador, ligado a questões culturais fundeadas ao sistema patriarcal, acaba por enxergar de forma romantizada essa relação considerada tóxica e prejudicial à Harley.

A imagem da mulher representada na sociedade não mais se ancora apenas à figura masculina, mas cabe entender que essas conquistas não vêm de um todo, apenas de uma parcela de mulheres que altearam sua voz e conseguiram êxito em meio à luta feminista. Muitas mulheres ainda permanecem dentro de relacionamentos abusivos, seja por amor, medo ou por não conseguir enxergar ou admitir que se encontram dentro desse tipo de relação. No caso de Harley, percebemos que a manipulação a que ela foi sujeita fez com que desenvolvesse transtornos psicológicos e se apaixonasse pelo seu abusador.

Como visto na personagem Harley Quinn, o relacionamento abusivo deixa marcas, muitas vezes irreversíveis. É absolutamente necessário que a sociedade exponha, problematize e lute contra esses tipos de abuso, sem romantizá-los. Todo mundo precisa estar consciente de que essas relações causam consequências não só para a vítima, mas também para todos e tudo que há em seu redor. A luta da mulher pelo reconhecimento de seus direitos, pela autodeterminação, libertação, emancipação e reconhecimento se faz indispensável.

Referências

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. Referência rápida aos critérios diagnósticos do DSM – IV- TR. 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 2003.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme.** Lisboa: Texto & Grafia, 2009.

BEAUVOIR, Simone de. **O Segundo Sexo II – a experiência vivida.** 2. ed. Tradução de Sérgio Milliet. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1967.

FLAX, Jane (1983). Political Philosophy and the Patriarchal Unconscious. In: Sandra Harding and Merrill B. Hintikka, eds., **Discovering Reality.** Reidel: Dordrecht, 1983.

KAPLAN, E. Ann. **A mulher no cinema:** os dois lados da câmera. Tradução: Helen Marcia Potter Pessoa. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 1995.

LAURETIS, T. A tecnologia do gênero. In: HOLLANDA, B.H. **Tendências e impasses:** o feminismo como crítica da cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

MEILLASOUX, Claude. **Maidens, Meal and Money.** Cambridge: Cambridge University Press, 1981.

SAFFIOTI, H. I. B. Rearticulando gênero e classe social. In: COSTA, A. O.; BRUSCHINI, C. (Orgs.) **Uma Questão de gênero**. São Paulo; Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 1992.

_____. B. Posfácio: Conceituando o Gênero. In: SAFFIOTI, Heleieth I.; MUÑOZVARGAS, Monica. **Mulher Brasileira é Assim**. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 1994, p. 271-283.

_____. **Gênero, patriarcado e violência**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2004.

SCOTT, J. (1995). Gênero: uma categoria útil de análise histórica. **Educação & Realidade**, 20, 71-99.

STEARNS, Peter N. **História das Relações de Gênero**. São Paulo: Editora Contexto, 2007.

TRINDADE, Jorge. **Manual de Psicologia Jurídica Para Operadores do Direito**. 5 ed. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2011. p. 213 e p. 222- 224.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papirus, 2011.

VENTURINI, Gustavo; RECAMÁN, Marisol; OLIVEIRA, Suely de (Org.). **A mulher brasileira nos espaços públicos e privados**. São Paulo: Perseu Abramo, 2004.

Sessões de leitura e portais de jade: a construção da sexualidade em *A Criada*

Ana Maria Antunes Monteiro ⁴²

Ana Paula Siva Ladeira Costa ⁴³

Universidade Estadual de Goiás

Introdução

Atualmente, o mercado audiovisual sul-coreano está em constante expansão. Já é comum ver pessoas assinando sistemas de *streaming* como o DramaFever e o Viki para acompanharem as novelas coreanas que são conhecidas como doramas. Até mesmo a Netflix tem investido em disponibilizar esse tipo de produto em sua plataforma. E a expansão não vem só nos programas de TV – em 2017, um filme sul-coreano chegou ao grande circuito de cinema

⁴² Bacharela em Comunicação Social pela Universidade Federal de Goiás e especialista em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás. Estudante da Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Imagem e Som na UFSCar sob orientação da Prof.^a Dr.^a Flávia Cesarino Costa, e-mail: anamariaa.monteiro@gmail.com.

⁴³ Bacharela em Comunicação Social pela Universidade Federal de Juiz de Fora, Mestre em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo e Doutora em Comunicação Social pela Universidade Federal Fluminense. Atualmente é pós-doutoranda em Comunicação Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro e docente no curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás.

no Brasil: *Invasão Zumbi* (título original: 부산행, Trem para Busan), que é dirigido por Yen Sang-Ho e estrelado pelo galã Gong Yoo.

Mas o que tem feito a produção audiovisual sul-coreana ganhar tanto espaço? Segundo Júnior (2008, p. 321), “o atual cinema coreano representa um fértil terreno de criação e reinvenção estética, sobretudo no trabalho com gêneros cinematográficos”. Dentre os motivos citados por Júnior (2008) para esse crescimento estão: o investimento de capital privado vindo de grandes grupos, como a multinacional Samsung, a geração de diretores que começou a surgir na década de 1980, e se formava tanto nas escolas nacionais quanto nas do exterior, o incentivo a festivais de cinema locais como o Festival de Busan e a criação de uma cota que restringe o número de salas de cinema com filmes americanos, obrigando os proprietários a exibirem filmes nacionais.

Isso proporcionou que o cinema sul-coreano começasse a desenvolver características próprias. Segundo Júnior (2008), essas produções são marcadas pela mistura de gêneros e recorrem frequentemente à tensão do paralelo 38⁴⁴, que dividiu o país em Coreia do Sul e Coreia do Norte, em seus roteiros.

Percebe-se que essas medidas e desenvolvimentos foram funcionais, pois Ross (2007) aponta que, em 2005, a exportação

⁴⁴ Até o fim da Segunda Guerra Mundial, a Coreia era uma colônia japonesa. Com a assinatura da rendição do Japão nesse conflito, as principais nações mundiais concederam autonomia e soberania aos coreanos. A Coreia foi dividida durante a Conferência de Potsdam pelo paralelo 38, uma linha paralela à linha do Equador. As nações resultantes são a República da Coreia, que fica ao sul e mantém um sistema capitalista influenciado pelos Estados Unidos; e a República Democrática da Coreia, que fica ao norte, apoiada pela União Soviética e com um regime socialista.

de filmes sul-coreanos chegou a US\$ 76 milhões, sendo que 87% da soma era referente aos mercados asiáticos. Além disso, em 2006, a Kofic (Korean Film Council) observou que os filmes nacionais atingiram 60% do mercado, o que é bem acima de muitos mercados domésticos (exceto Estados Unidos e Índia).

Mas em que ponto está a representação feminina nos produtos audiovisuais coreanos? Por trás das câmeras, existem mulheres dirigindo filmes de sucesso no mercado nacional, como Lee Kyoung-Mi e Park Nam-Ok – a última foi a primeira mulher a dirigir um filme na Coreia do Sul, em 1955. Quando falamos em personagens femininas nas produções, é possível notar algumas personalidades estereotipadas, assim como no cinema ocidental.

De Maria à Madalena, temos garotas tímidas, inseguras e de comportamento íntegro, que precisam da aprovação e da conquista de seu amado. Esse é o caso da personagem Hae Soo, da série *Moon Lovers: Scarlet Heart Ryeo*, transmitida em 2016, pela emissora SBS. Outras mostram um comportamento impetuoso, determinação, teimosia, que aos poucos é domado quando a personagem se envolve num relacionamento amoroso. Nesse caso, podemos citar Geun Jan Di do dorama de sucesso *Boys over flowers*, transmitido em 2009, pela KBS, e Kim Bok Joo de *Weightlifting Fairy: Kim Bok Joo*, transmitido pela MBC TV, entre 2016 e 2017.

No cinema, o mesmo padrão se repete. *A Virgem desnudada por seus celibatários*, dirigido por Hong San-Soo, em 2000, conta a história de um homem que se aproxima e se apaixona por uma colega de trabalho e depois descobre que ela ainda é virgem. Já em *Untold Scandal*, lançado em 2003 e dirigido por E J-Yong, uma mulher desafia um conquistador a fazer uma moça de grande

virtude se apaixonar por ele – caso o homem cumpra a missão, ele poderá fazer sexo com a desafiadora. Esses são apenas dois exemplos entre várias produções de peso produzidas na Coreia do Sul.

Um dos grandes nomes do cinema autoral sul-coreano é Park Chan-Wook. Seu trabalho mais conhecido é a Trilogia da Vingança, composta pelos filmes *Simpatia para o Senhor Vingança* (2002), *Oldboy* (2003) (uma adaptação de um mangá japonês homônimo) e *Lady Vingança* (2005), obras conhecidas principalmente pela extrema violência. Porém, em seu mais recente filme, *A Criada* (2016) (título original 아가씨, Senhorita), o diretor abriu mão de boa parte das vinganças cruéis e focou num roteiro de mistério, erotismo e reviravoltas, envolvendo a representação feminina no contexto dos anos 1930, período em que a Coreia foi colonizada pelo Japão.

Baseado no livro *Fingersmith*, de Sarah Waters, *A Criada* funciona a partir de quatro personagens principais: o Conde Fujiwara, um falsificador coreano que se passa por japonês, Sook-Hee, uma garota pobre que passa a usar o nome Tamako para servir como criada a uma senhorita japonesa, Hideko, que é a senhorita japonesa rica, e seu tio Kouzuki, um coreano que se casou com uma japonesa e foi naturalizado nessa nacionalidade.

Numa época em que o Japão ocupava a Coreia do Sul e que boa parte da população coreana passava por dificuldades, o Conde Fujiwara propõe a Sook-Hee um plano irrecusável. Ele usaria sua influência para torná-la criada da senhorita Hideko, contanto que ela fizesse a sua nova patroa se apaixonar por ele. Após um casamento escondido, eles internariam a garota num manicômio e dividiriam a sua fortuna. O que Sook-Hee não sabia é que a reservada Hideko era coagida a realizar leituras eróticas

para os convidados de seu tio, Kouzuki, a fim de entretê-los e promover a venda de livros falsificados pelo Conde Fujiwara. E que seu parceiro também tinha um acordo com Hideko para fugir com ela após o casamento e deixá-la no manicômio com a identidade da senhorita.

Essa temática logo fez os espectadores questionarem se o filme traria mais objetificação feminina, como foi o caso do escândalo a respeito do filme *Azul é a Cor mais Quente*, do diretor Abdellatif Kechiche, lançado em 2013. Quando questionado sobre isso, o Park Chan Wook afirmou que a sua intenção era criar um filme feminista, que não tratasse as mulheres como um objeto excitante. Mas que apenas o público poderia responder se ele foi bem sucedido em sua proposta. Assim, surgem algumas questões: como é desenvolvido o olhar masculino em *A Criada*? E a sexualidade das personagens femininas? Será que Park Chan Wook conseguiu atingir o seu objetivo?

Para responder a essas questões, o presente artigo utilizou a pesquisa bibliográfica para entender a história e os eixos da representação feminina no cinema, fundamentada por autoras como Laura Mulvey, Ann Kaplan e Naomi Wolf. A homossexualidade feminina é explicada pelas autoras Denise Portinari e Adrienne Rich.

Para compreender a história e o mercado cinematográfico nacional, foram utilizados os autores Mirian Ross e Luis Carlos Oliveira Júnior. Já para ter noção dos processos de produção específicos de *A Criada*, recorreremos a algumas entrevistas de Park Chan Wook a respeito de sua obra.

Para atingir os objetivos deste projeto, o método utilizado foi a análise fílmica. Jullier e Marie (2009) afirmam que não

existe uma forma única de analisar o filme, mas explicam que não se analisa um filme a partir do geral. O exercício de analisar um filme consiste em destrinchar camadas, planos, sequências e entender da menor parte para a maior – ou seja, primeiro entender o plano, em seguida a sequência e, por fim, o filme.

As análises, enfim, são feitas sobre sequências e não filmes inteiros: falar do filme em sua globalidade é certamente o exercício mais habitual de interpretação (nas conversas do cotidiano ou nos jornais), mas esse exercício supõe ir mais longe da mecânica íntima da narração fílmica e dos detalhes da cenografia - o que justamente faz o encanto da leitura 'fina' do cinema. (JULLIER; MARIE, 2009, p. 17).

Para este trabalho, a escolha foi de decompor momentos que destacam dois aspectos de *A Criada*. Primeiramente foram analisadas sequências que tratam do olhar masculino sobre a mulher e que representam a escopofilia⁴⁵, em seguida a análise teve como tema o desenvolvimento da relação entre Sook-Hee e Hideko. O trabalho analisou muito o roteiro da obra, uma vez que Jullier e Marie (2004) afirmam que a estrutura do filme parte de um início com personagens em desequilíbrio, que levam a um objetivo a ser realizado e uma conclusão. Os desdobramentos da jornada das protagonistas para atingir o objetivo de ficarem ricas acabam demonstrando muito sobre o poder do homem sobre a mulher em meados da década de 1930. Assim, são esses aspectos que se tornam objeto de análise durante o artigo.

⁴⁵ Conceito freudiano que define o prazer a partir da observação.

O olhar masculino e as sessões de leitura

A personagem Hideko e sua tia foram mantidas presas nas terras de Kouzuki durante boa parte da vida. Enquanto Hideko era uma criança, sua tia realizava as leituras eróticas para os convidados do marido durante a noite e, quando era dia, todos permaneciam na biblioteca para que a garotinha também aprendesse a ler e tomasse lugar na leitura quando fosse mais velha. Insatisfeita com a vida e os abusos de seu marido, a tia de Hideko tenta fugir e, após fracassar nesse propósito, é torturada num porão e pendurada numa cerejeira. Quando os criados viram o corpo pendendo numa corda, chegaram rapidamente à conclusão de que a mulher havia se matado.

Nesse momento, vemos a manutenção de um sistema patriarcal em que o homem detém o poder e transforma as mulheres em meios de atingir um objetivo ou desejo. Mulvey (2003) explica essa situação:

A mulher, desta forma, existe na cultura patriarcal como o significante de outro masculino, presa por uma ordem simbólica na qual o homem pode exprimir suas fantasias e obsessões através do comando linguístico, impondo-as sobre a imagem silenciosa da mulher, ainda presa a seu lugar como portadora de significado e não produtora de significado (MULVEY, 2003, p. 438).

Após a morte da tia de Hideko, a garota passa a praticar as leituras acompanhada apenas de seu tio até chegar à idade adulta e poder se apresentar aos convidados. Diferente da tia, ela nunca tentou nenhum ato de rebeldia e fuga porque temia

as ameaças do tio de torturá-la no porão. Durante a primeira leitura de Hideko, ela assume a posição de estar sozinha como centro das atenções de vários homens a fim de saciá-los com suas palavras e erotismo. Essa situação a transforma num objeto e dá valor erótico à degradação da mulher (WOLF, 1992, p. 188). É durante essa cena, também, que temos contato com a escopofilia. Segundo Kaplan (1995), a escopofilia e o voyeurismo são características comuns no cinema, que busca agradar o olhar masculino.

O voyeurismo está ligado ao instinto escopofílico (o prazer masculino de transferir o prazer de seu próprio órgão sexual para o prazer de ver outras pessoas fazendo sexo). A crítica assegura que o cinema baseia-se neste instinto, fazendo do espectador basicamente um voyeur (KAPLAN, p. 53, 1995).

Laura Mulvey (2003) afirma que assistir a um filme está intimamente ligado a um processo de identificação com o protagonista masculino, ou seja, os espectadores masculinos de *A Criada* se enxergam nos convidados de Kouzuki que assistem às leituras de Hideko: as vontades, curiosidades e até mesmo projeções são compartilhadas pelos personagens e espectadores.

Ela é isolada, glamurosa, exposta, sexualizada. Mas à medida em que a narrativa avança, ela se apaixona pelo principal protagonista masculino e se torna sua propriedade, perdendo suas características glamurosas exteriores, sua sexualidade generalizada, suas conotações de show girl e seu erotismo é subjogado apenas

ao ator masculino. Através da identificação com ele, através da participação em seu poder, o espectador pode indiretamente também possuí-la (MULVEY, 2003, p. 447).

Dessa forma, a expectativa do espectador é que em algum momento Hideko se apaixone por Conde Fujiwara, seja para fugir com ele ou para ser enganada. Além disso, no momento das leituras, a montagem do filme mostra que os convidados não só estão interessados na história lida por Hideko, mas se imaginam em todas as situações descritas por ela. Nesse momento, podemos ver que existem sequências em que Conde Fujiwara e os demais homens ouvem a história, e, paralelamente, existem sequências mostrando cada um dos homens como um personagem daquela história, repetindo as falas do personagem e até mesmo se relacionando com a garota no nível da imaginação.

O que Laura Mulvey e Ann Kaplan afirmaram em seus estudos é que o cinema cria uma narrativa em que o espectador masculino se identifica com o protagonista e, ao final da história, as conquistas de tal personagem são atribuídas também à pessoa que assiste, causando prazer. É nesse quesito que Park Chan Wook surpreende: nenhum homem consegue sair vitorioso. Os convidados se relacionam com Hideko apenas em sua imaginação. Conde Fujiwara, mesmo se casando com Hideko, não tem sua noite de núpcias e, após continuar tentando seduzi-la, é enganado pela moça, dopado, tem seu dinheiro do acordo roubado e cai nas mãos do terrível Kouzuki. Já Kouzuki tem toda a sua coleção de literatura erótica destruída por Sook-Hee e Hideko, perde a sua apresentadora e nunca mais consegue encontrá-la.

A conclusão de *A Criada* para os homens é uma mensagem clara de que eles não são detentores das mulheres. E, principalmente, que, mesmo se identificando com os convidados de Kouzuki e sonhando com Hideko e Sook-Hee, a decisão final de estabelecer uma relação sexual ou afetiva pertence a elas. A todos que se identificaram com o Conde e se frustraram com seu final trágico, a última fala dele encerra de forma irônica, criticando a masculinidade frágil e seu símbolo de poder. Antes de morrer, ele afirma: “Pelo menos eu não perdi o meu pênis”.

Os portais de jade e a construção da sexualidade feminina

Antes de compreender a relação de Hideko e Sook-Hee é preciso retomar como a mulher e sua vida afetiva são retratadas no cinema. Mulvey (2005) promove uma análise freudiana de que a mulher possui uma fase fálica, antes do desenvolvimento de sua feminilidade. Uma vez estando consolidada, a mulher passa a representar um papel passivo em que, apesar dos devaneios concentrados no erótico, ela apenas deve aguardar a figura masculina e o desfecho em um casamento.

Mulvey (2005) afirma que qualquer perturbação nesse comportamento que resulta num questionamento ou em um ato de rebeldia da mulher consiste em uma perturbação motivada pelos resíduos de sua fase fálica inicial. Dessa forma, a autora concluiu, nos filmes que analisou, que existiam dois caminhos para a personagem feminina: seguir o que era esperado na sociedade e se casar e ser uma dama, ou se rebelar por conta de uma paixão sexual impulsiva e imatura que se relaciona à fase fálica do início da vida de uma garota.

Os filmes analisados por Mulvey (2005) são *westerns* da época de seu artigo, mas é possível notar essa estrutura ainda nos dias atuais. Dessa forma, ao sobrepor a teoria sobre o filme *A Criada*, ao assistir ao filme somos levados a acreditar que o tio Kouzuki é o caminho esperado: o homem a criou até sua juventude para se casar com ela, já Conde Fujiwara será a paixão ardente que a tirará desse destino.

O fato é que nenhum desses pretendentes é uma opção viável: o parente deseja escravizá-la para fazer as leituras eróticas e ameaça torturá-la no porão se tentar fugir, já o Conde oferece um plano para que os dois fiquem ricos e só depois começa a tentar conquistá-la sexualmente. Nessas condições, podemos afirmar sobre as mulheres no cinema que:

A mulher é, quase sempre, coadjuvante. De modo geral, o protagonismo feminino em narrativas fílmicas é fortemente marcado por definições misóginas do papel que cabe às mulheres na sociedade; casar-se, servir ao marido, cuidar dos filhos, amar incondicionalmente (DUARTE, 2009, p. 46).

Ao conhecer Hideko, o Conde Fujiwara percebe que, apesar de ela se submeter às ordens e ao medo do tio, a moça tem consciência dos abusos, do olhar de desejo dos homens sobre ela e que ela não é tão ingênua quanto parece. Ao conversar com Kouzuki, ele afirma que poderia conquistar qualquer mulher daquela casa, exceto uma, que é fria como um pinguim: Hideko. Isso se aplica a outra fala de Duarte (2009) de que mulheres que são apresentadas como fortes e independentes são apresentadas como assexuadas, insensíveis

e traiçoeiras. É comum que esse tipo de personagem promova uma reviravolta na trama.

O plano inicial de Hideko era se aliar a Conde Fujiwara, casar com ele, dividir a fortuna e trancar sua criada no manicômio sob sua identidade. O homem havia feito a mesma proposta à Sook-Hee, com a diferença de que a verdadeira Hideko iria para o manicômio e ela assumiria sua fortuna. O inesperado é que as duas desenvolvem um relacionamento profundo e intenso que pode ser considerado uma terceira via ao modelo apresentado por Mulvey anos atrás.

Segundo Rich (2010), o cinema reforça o controle da mulher por meio da maternidade, família tradicional, casamento e heterossexualidade. No caso da heterossexualidade, a autora afirma que esta é a principal instituição política que retira o poder das mulheres. Ou seja, é a partir da homossexualidade que Hideko se livra dessas amarras sociais.

Porém, Rich (2010) pauta sobre como os relacionamentos lésbicos são restritos às mulheres ricas. Nesse sentido, há uma quebra nessa expectativa, já que Sook-Hee é de origem humilde, rouba carteiras e até mesmo vende bebês para o Japão para conseguir o dinheiro de sua sobrevivência.

Portinari (1989) afirma que a representação de casais lésbicos é complicada por dois motivos principais: a expectativa de que a lésbica se revele uma fraude e volte para o regime patriarcal e a transformação de uma das integrantes do casal em alguém que assuma características fundamentalmente associadas ao masculino: forte, ativo, irritado; enquanto a outra permaneça bela, feminina e passiva.

Apesar de no clímax do filme Sook-Hee se apropriar dessas características e destruir toda a biblioteca erótica de Kouzuki, libertando sua amada do olhar e da posse masculina de uma vez por todas, e ajudar Hideko a pular um muro, já que ela permanece delicada e frágil, a criada não se torna masculinizada. Em diversos pontos do longa-metragem, ela é mostrada como vaidosa, ambicionando as roupas e acessórios de sua senhorita. Nas sequências finais, Hideko se veste de homem apenas para não ser encontrada pelos servos de seu tio e utilizar o passaporte falsificado roubado do Conde Fujiwara.

Portinari (1989) também afirma que, diferente da heterossexualidade, que já é tomada como padrão e está sempre presente, a homossexualidade precisa ser mostrada explicitamente. Nesse caso, a relação entre Sook-Hee não só é mostrada numa sequência de cena de sexo com várias posições sexuais, mas também é desenvolvida desde o começo da trama com os olhares de Sook-Hee à senhorita quando elas se conhecem, no momento do banho e até mesmo quando Hideko resolve vesti-la com um de seus vestidos.

Nesse quesito surge o problema de o filme ter sido dirigido por um homem. Kaplan (1995) analisa que, como geralmente é um homem que conduz as filmagens, é o olhar dele dentro da narrativa que transforma a mulher em um objeto. O roteiro em si fecha a trama como uma sátira ao olhar masculino e quebra a expectativa de uma conquista masculina.

Mas e o procedimento durante a produção? Como Park Chan Wook poderia imaginar quais posições sexuais realmente existem e quais são recursos da indústria pornográfica e do

fetichismo masculino? Muito se fala a respeito de local de fala, e, se tratando de um relacionamento lésbico, esse diretor não tem nenhuma experiência no assunto.

Ao ser questionado sobre isso, Park Chan Wook (NEWMAN, 2017) revelou que a cena de relação sexual entre Hideko e Sook-Hee foi uma responsabilidade da roteirista Seo-Kyeong Jeong, que também trabalhou com ele nos longas *Lady Vingança*, *Sede de Sangue* e *Eu sou um ciborgue*, mas tudo bem. Seo-Kyeong Jeong consultou uma amiga da comunidade lésbica coreana para tratar da escrita e perspectiva da história.

Essa fonte deu algumas sugestões para alterações de roteiro e apontou também as partes que estavam boas. Pelo fato de serem duas mulheres tratando desse assunto, o diretor acatou as decisões por reconhecer a posição de fala delas. Park-Chan Wook afirmou não se lembrar completamente de todos os aspectos conversados e modificados, mas que a posição sexual conhecida como tesoura foi algo que a fonte afirmou que precisava estar no filme por ser considerada a melhor posição.

Diferente do caso de *Azul é a cor mais quente* (2013), até hoje não surgiu nenhum escândalo sobre algum abuso ter acontecido no set de filmagens de *A Criada*. O que é um alívio, já que 2017 foi um ano marcado por denúncias contra atores, produtores e diretores que praticaram algum tipo de assédio ou agressão às mulheres da indústria cinematográfica.

A respeito do relacionamento entre Hideko e Sook-Hee, Park Chan Wook afirma que o amor salvou a vida das duas, e que esse tipo de redenção não foi dada aos homens da história.

Considerações finais

Tratar a representação feminina e a sexualidade da mulher permanece como um desafio nos dias de hoje. Há uma linha tênue entre mostrar as relações sexuais como uma afirmação de si mesmo, que promove uma libertação, e cair no mais do mesmo, mostrando momentos que serão interpretados apenas como matéria-prima para o fetiche do espectador.

Park Chan-Wook foi ousado ao se basear na literatura de Sara Waters, uma escritora lésbica, e tentar mostrar a descoberta da homossexualidade de Hideko e Sook-Hee e a luta das duas garotas contra o patriarcado. Ao saber da delicadeza e da subjetividade desse tema, ele reconheceu não ser capaz de tratá-lo sozinho e recorreu a pessoas que conhecem e vivem o tema.

Quando se trata do tópico “local de fala”, não se deseja excluir autores homens e heterossexuais do debate, mas pedir que os relatos e as vivências daqueles que passam pela homofobia ou que não se sentem representados nas produções literárias e audiovisuais sejam respeitados, considerados e tenham mais valor do que a visão romântica e idealizada de quem não passa pelo problema. Não é um problema Park-Chan Wook tratar do lesbianismo, já que sua corroteirista é uma mulher e ainda teve contato e debates com uma mulher da comunidade lésbica sul-coreana.

O público masculino, ao se identificar com o Conde Fujiwara, obterá satisfação pessoal caso atinja o seu objetivo. Por isso, Park-Chan Wook trabalha o percurso do personagem ao ponto de ele se frustrar completamente. Em nenhum momento ele conquista o coração ou o corpo de Hideko, e ainda é enganado por ela. Como consequência, ele se torna prisioneiro de Kouzuki.

Hideko e Sook-Hee fogem aos estereótipos de lésbicas: nenhuma delas se torna o “homem da relação” e assume um papel masculinizado. Ambas mantêm a feminilidade, o comportamento educado e gentil, a feminilidade. Os papéis de ativo e passivo não são mais polarizados como homem e mulher. As duas, como mulheres, possuem seus momentos de tristeza e fraqueza, assim como os de força e impetuosidade.

Num mundo dominado pelos homens, as duas personagens iniciam suas jornadas tentando ser a mais esperta e passar a outra para trás. É necessário que as duas percebam quem são os verdadeiros vilões para ambas: os homens. A tia de Hideko, que é japonesa, foi torturada e morta por um homem coreano, que, em tese, estaria abaixo dela, já que o Japão colonizou a Coreia. A senhora Sasaki foi abandonada pelo marido para que ele se casasse com uma japonesa e se submete a continuar dividindo a cama com ele secretamente. Numa época de dificuldade financeira do país, Conde Fujiwara faz a antiga criada de Hideko perder seu trabalho para poder executar o seu plano.

A Criada é um filme que quebra três vezes as expectativas de quem o assiste, levando o seu espectador a repensar suas expectativas e presunções forjadas pela sociedade patriarcal. A primeira é quando descobrimos que Hideko também planejava mandar a outra garota para o manicômio; a segunda, quando descobrimos que as duas já tinham conversado sobre toda a situação e decidem enganar o Conde Fujiwara para ficarem juntas; e a terceira é quando todo o plano das duas é concretizado, deixando Kouzuki e o Conde frustrados enquanto as duas aproveitam sua nova vida.

Hideko e Sook-Hee podem até ser mostradas, inicialmente, como estereótipos clássicos do cinema mundial: a moça pura, virginal e passiva em contraposição à dona de suas vontades, rebelde e livre, mas as duas alternam esses papéis, resultando em personagens esféricas, complexas e misteriosas.

Referências

DUARTE, Rosália. **Cinema & Educação**. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2009.

FOLHA DE SÃO PAULO. **Sul-coreano Park Chan-wook troca violência por erotismo em 'A Criada'**. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2017/01/1849054-sul-coreano-park-chan-wook-troca-violencia-por-erotismo-em-a-criada.shtml>> Acesso em: 10 fev. 2017.

KAPLAN, E. Ann. **A mulher e o cinema**: os dois lados da câmera. Rio de Janeiro: Artemídia/ Rocco, 1995.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. Tradução de Magda Lopes. São Paulo: Editora SENAC SP, 2009.

JÚNIOR, Luiz Carlos Oliveira. De volta para o futuro: a nova era do cinema sul-coreano. In: BAPTISTA M; MASCARELLO F (Orgs.). **Cinema Mundial Contemporâneo**. Campinas, São Paulo: Papirus Editora, 2008. p 321.

MULVEY, Laura. Prazer Visual e Cinema Narrativo. In: XAVIER,

Ismail. **A experiência no cinema**. 3. Ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2003.

_____. Reflexões sobre "Prazer Visual e Cinema Narrativo" inspiradas por *Duelo ao Sol* de King Vidor (1946). In: RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). **Teoria contemporânea do cinema**, v. 1. São Paulo: SENAC SP, 2005.

NEWMAN, Nick. **Park Chan- Wook talks 'The Handmaiden', Male Gaze, Queer Influence, and Remaking Spike Lee film**. Disponível em: <https://thefilmstage.com/features/park-chan-wook-talks-the-handmaiden-male-gaze-queer-influence-and-remaking-a-spike-lee-film/>. Acesso em: 26 nov. 2017.

PORTINARI, Denise. **O Discurso da Homossexualidade Feminina**. São Paulo: Brasiliense, 1989.

RICH, Adrienne. **Heterossexualidade compulsória e existência lésbica**. Bagoas, n. 5, p. 17-44, 2010.

ROSS, Mirian. Cinema sul-coreano: relação com os mercados internacionais. In: MELEIRO, Alessandra (Org.). **Cinema no Mundo**: indústria, política e mercado v. 3. São Paulo: Escrituras, 2007. p 27.

TOPALOVIC, Goran. **Interview**: Park Chan Wook. Disponível em: <<https://www.filmcomment.com/blog/interview-park-chan-wook/>>. Acesso em: 26 nov. 2017.

WOLF, Naomi. **O Mito da Beleza**. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.



NARRATIVAS

EM PROCESSAMENTO

O Estrangeiro: a jornada do herói absurdo

Rafael Souza Simões⁴⁶
Joanise Levy⁴⁷
Universidade Estadual de Goiás

Introdução

O termo “absurdo” é usado comumente como uma caracterização que é atribuída a algo ou alguma situação que não possui uma explicação racional imediata. Um personagem absurdo, grosso modo, seria aquele capaz de encarnar o que contraria o bom-senso e a razão. Se buscarmos esse tipo de personagem no cinema, alguns exemplos podem ser destacados.

Em Godard, sobretudo em seus filmes dos anos de 1960 e 1970, podemos rastrear algumas características desse ser que age sem uma motivação clara ou de uma narrativa que se desenrola, muitas vezes, em decorrência do acaso. *Pierrot Le Fou*, de 1965, é emblemático nesse sentido, para ficarmos em só um caso do diretor. A cena final, do clássico suicídio de Fernand Griffon (interpretado por Jean-Paul Belmondo), beira

⁴⁶ É graduado em Letras pela Universidade Federal de Goiás e graduando em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás.

⁴⁷ É doutora em Estudos Fílmicos e da Imagem pela Universidade de Coimbra e doutora em Literatura pela Universidade de Brasília. É professora e pesquisadora no curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás.

o estúpido, tamanha a falta de motivação e trivialidade do ato.

Pensando em filmes mais recentes, as obras dos Irmãos Coen não ficam atrás. Em *The Man Who Wasn't There*, lançado em 2002, uma série de diálogos vazios de sentido imediato e a falta de motivação clara nos atos do protagonista Ed Crane (vivido por Billy Bob Thornton) nos instigam diante dessa absurdidade intrínseca à existência, embora a obra tenha um quê de caricatural.

Partindo da hipótese de que um personagem absurdo na condição de protagonista percorre uma trajetória diferente do herói clássico, este artigo tem o propósito de investigar qual seria o arco dramático do herói absurdo. Para esse empreendimento, escolhemos *O estrangeiro*, filme de 1967 dirigido por Luchino Visconti, cujo roteiro de Suso Cecchi D'Amico é uma adaptação da obra literária de mesmo nome escrita por Albert Camus. O romance *O estrangeiro* foi publicado em 1942 e coincide com a publicação do ensaio filosófico *O Mito de Sísifo*. Segundo Camus, ambas as obras fazem parte de uma trilogia que têm como motivo o absurdo e é complementada pela peça *Calígula*, publicada dois anos depois.

Camus cita o romance como um desenvolvimento de sua teoria sobre o absurdo, como é possível constatar nesse comentário de Sartre (1968):

Albert Camus, em *O Mito de Sísifo* (Le Mythe de Sisyphe), aparecido alguns meses depois, deu-nos o comentário exato de sua obra [*O Estrangeiro*]: a personagem não é boa nem má, nem moral nem imoral. Estas categorias não lhe convêm: faz parte duma espécie muito particular a que o autor reserva o nome de absurdo (SARTRE, 1968, p. 88).

Seguindo os passos de Mersault, o protagonista da história, pretendemos identificar os elementos dramáticos que o compõe e como eles se projetam no enredo, definindo a trajetória narrativa do personagem, além de estabelecer os marcadores dramáticos da trama, algo que, de saída, observamos ser diferente da jornada do herói clássico.

O absurdo de Camus

O livro *O Mito de Sísifo* se configura em um ensaio que tem como objetivo tratar do absurdo e começando pelo título, convém explicar sua natureza. Segundo Thomas Bulfinch (2006), Sísifo era um ser mitológico que, tendo agido por vingança, foi castigado pelos deuses e, em termos gerais, representa a astúcia e a felicidade. Segundo a lenda, ele odiava seu irmão, Salmoneu e, por isso, questionou a Apolo se poderia matá-lo. A divindade o proibiu, mas o orientou a ter filhos com Tiro, sua sobrinha e filha de Salmoneu, pois estes o vingariam. O irmão, entretanto, ao saber da profecia, matou Tiro e seus filhos. Sísifo então, mesmo contra a ordem dos deuses, assassina o próprio irmão e, por isso, é castigado por toda a eternidade. Sua tarefa consistia em rolar uma grande pedra montanha acima, mas jamais conseguir alcançar o seu cume, pois antes de chegar ao topo a pedra rolava montanha abaixo e o obrigava a repetir o esforço sem fim de um “trabalho inútil e sem esperança” (CAMUS, 1989, p.70).

Entretanto, antes de entrar especificamente nessa alegoria, Camus inicia sua obra tratando sobre o que ele considera um “problema filosófico realmente sério”: o suicídio. E complementa: “julgar se a vida vale ou não vale a pena ser vivida é responder à questão fundamental da filosofia” (CAMUS,

1989, p. 08). A partir disso, o escritor e filósofo franco-argelino tenta se desvencilhar da ideia sociológica de que o suicídio é um fenômeno meramente social. Segundo ele,

O suicídio sempre foi tratado somente como um fenômeno social. [...] Começar a pensar é começar a ser minado. A sociedade não tem muito a ver com esses começos. O verme se acha no coração do homem. É ali que é preciso procurá-lo. É preciso seguir e compreender esse jogo mortal que arrasta a lucidez em face da existência à evasão para fora da luz (CAMUS, 1989, p. 8-9).

Vemos, então, que essa passagem já delinea o modo pelo qual Camus vai propor sua discussão: centrada na questão do sujeito, sem recorrer a saídas fora da existência. Muito embora a literatura diga que o homem é um ser social, a teoria camusiana é sempre voltada para a compreensão do indivíduo. E a partir daí constata que o suicida não se mata porque a vida não tem sentido, já que isso é inerente a qualquer ser humano que já se questionou sobre o *estar-no-mundo*, mas sim porque acredita que ela “não vale a pena ser vivida”. E é nesse conflito que entra o aspecto do mundo que o cerca, do qual o homem se sente um estranho.

Um mundo que se pode explicar mesmo com poucas razões é um mundo familiar. Ao contrário, porém, num universo subitamente privado de luzes ou ilusões, *o homem se sente um estrangeiro*. Esse exílio não tem saída, pois é destituído das lembranças de uma pátria distante ou da esperança de uma terra prometida. *Esse divórcio entre o homem e sua vida, entre o ator e*

seu cenário, é que é propriamente o sentimento da absurdidade. Como já passou pela cabeça de todos os homens são o seu próprio suicídio, se poderá reconhecer, sem outras explicações, que há uma ligação direta entre este sentimento e a atração pelo nada (CAMUS, 1989, p. 9, grifo nosso).

Isso mostra que o absurdo está contido justamente nessa relação conflituosa entre o homem e o mundo. E a “faísca” desse sentimento aparece quando nos damos conta de que o cotidiano, essa condenação diária a qual todos estamos sujeitos, já não responde às inquietações da existência e, conseqüentemente, promove esse despertar da consciência absurda.

Levantar-se, bonde, quatro horas de escritório ou fábrica, refeição, bonde, quatro horas de trabalho, refeição, sono, e segunda, terça, quarta, quinta, sexta e sábado no mesmo ritmo, essa estrada se sucede facilmente a maior parte do tempo. Um dia apenas o ‘porque’ desponta e tudo começa com esse cansaço tingido de espanto. ‘Começa’, isso é importante. O cansaço está no final dos atos de uma vida mecânica, mas inaugura ao mesmo tempo o movimento da consciência (CAMUS, 1989, p. 13).

Percebemos, desta maneira, como o título do livro literário *O estrangeiro* começa a ser explicado. Tal como Sísifo, todos nós carregamos, diariamente, uma pedra morro acima que, no final do dia, volta à sua posição original para ser arrastada novamente. Entretanto, existe um momento, e ele sempre surge de um acontecimento banal (um “nascimento miserável”), em

que o homem se pergunta “por quê?” e constata que o tempo está contra ele, e é nesse instante que se instaura o absurdo ou, como define Camus (1989, p.13), uma “revolta da carne”.

Diante disso, o suicídio ou, por outro lado, a busca de sentido para a existência, passariam a ser uma saída considerável. Camus concorda que esses sentimentos são necessários para o despertar desse sentimento de absurdidade. Entretanto, não vê nenhum dos dois como uma saída aceitável, uma vez que reconhecer o absurdo não é aceitá-lo. Sucumbir, por meio do suicídio, a essa constatação, é se livrar da única certeza que nos prende ao mundo, a da existência.

A essa busca de sentido, Camus dá o nome de “suicídio filosófico”. Para ele, todos os pensadores existencialistas (“de Jaspers a Heidegger, de Kierkegaard e Chestov”) buscavam uma saída irracional e metafísica para o problema do sentimento absurdo, uma vez que “todos eles propõem, sem exceção, a fuga” (1989, p. 24) e forçam uma esperança de caráter religioso.

Desta forma, o suicídio, visto em sua forma física ou transcendental, não seria uma maneira eficaz de postura diante desse absurdo existencial, e sim mera tentativa de fuga diante da real questão. Se Camus considera que o sentido da existência nos é inacessível, como devemos, então, agir diante dessa existência trágica e sem uma saída racional? É aí que entra em cena “o homem absurdo”.

Camus exalta o homem que vive e se diverte com a existência que foi lhe dada (o homem absurdo) e condena o que recorre a uma saída fácil, um subterfúgio para não ficar diante da ideia de que não há sentido racional imediato (o suicida, físico ou filosófico). Para ele, é preciso rolar a pedra morro acima, uma vez que “a própria luta em direção aos cimos é suficiente para

preencher um coração humano”. É preciso, portanto, “imaginar Sísifo feliz” (CAMUS, 1989, p. 72).

Estrutura dramática e arco da personagem

O primeiro teórico de estrutura dramática de que se tem notícia é Aristóteles (384-322 a.C.). Sua obra, *Poética*, apesar de se dedicar ao estudo da tragédia, aponta alguns princípios básicos na arte de contar histórias que por séculos e ainda hoje se mostram úteis. Para o filósofo grego, a história deveria ter um *começo*, um *meio* e um *fim*. Essa divisão, que parece óbvia, indica que cada parte da história guarda diferenças entre si e reúne uma variedade de acontecimentos que juntos formam uma unidade narrativa: “ser um todo é ter princípio, meio e fim” (ARISTÓTELES, 2008, p. 51).

Outro princípio fundamental para o funcionamento ideal de uma narrativa, e que marca justamente a passagem de uma parte a outra, é a *peripécia*. Para o autor, a possibilidade de gerar emoções no espectador se dá por meio de ações que se desenrolam e provocam conflitos que, por sua vez, alteram o curso dos acontecimentos. A peripécia é, então, “a mudança dos acontecimentos para o seu reverso” (ARISTÓTELES, 2008, p. 57). No caso da tragédia, instaura o confronto do herói com seu destino trágico, do qual é refém, e, por isso mesmo, suas ações o levam em direção à sua ruína existencial.

Em se tratando de paradigmas específicos para o cinema, a obra *Manual do Roteiro*, de Syd Field, lançada em 1979, talvez seja, até hoje, a mais amplamente utilizada no sentido de se criar um paradigma para os que desejam escrever um roteiro. Em termos gerais, o paradigma proposto por Field

é um desenvolvimento detalhado da estrutura de três atos sinalizada por Aristóteles: o início (ou *apresentação*); o meio (ou *confrontação*); e o fim (ou *resolução*).

Segundo Field (2001), a apresentação, que corresponde ao início da história tem a função de nos expor: 1) o universo da personagem protagonista, suas relações com outras personagens e com o mundo, de forma geral; 2) a proposição em que se centrará a trama; e 3) as conjunturas nas quais a ação vai se desenrolar. Além disso, é também nessa etapa que a questão dramática tem que ser levantada. Ou seja, todo o problema que conduzirá a narrativa já aparece nesse primeiro ato. No final desse ato há o que o autor chama de “*plot point*”, ou *ponto de virada*, que é “um incidente, ou evento, que ‘engancha’ na ação e a reverte noutra direção (FIELD, 2001, p. 101).

O segundo ato, chamado de confrontação, centra-se no enfrentamento da personagem com os vários obstáculos que vão aparecendo e o impede de atingir seu objetivo na história, sua necessidade dramática, que “é definida como o que o seu personagem principal quer vencer, ganhar, ter ou alcançar durante o roteiro” (FIELD, 2001, p. 15). Do segundo para o terceiro ato, mais uma vez, há um ponto de virada. Aqui, ele tem a função de reverter a história e impulsioná-la ao terceiro ato.

A resolução, ou terceiro ato, segundo o autor, é o motivo de existir de toda história, uma vez que todas as ações que foram elencadas até aqui serviram para trazer a esse ponto da narrativa. É aqui que sabemos o que vai acontecer à personagem, se sua energia durante todo esse percurso realmente foi usada de maneira que ela tenha a retribuição desejada.

Percebemos, portanto, que todos esses preceitos de estrutura dramática e narrativa convergem em um ponto

específico muito claro, isto é, a ideia de que uma boa história é aquela que consegue “fisgar” o público por meio de uma figura central que guia e é guiada pelos acontecimentos que compõem todo o corpo narrativo: a personagem.

Uma teoria relacionada à personagem, e que explicita a sua relação direta com o arco da narrativa, é a *Jornada do Herói*, idealizada por Joseph Campbell e trazida ao cinema por Christopher Vogler. O conceito de herói, elaborado por Campbell (2007), expõe a dimensão simbólica dessa figura, por meio da qual a sociedade se inspira e renasce. O herói “é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas” (CAMPBELL, 2007, p. 27).

Observando essa relação entre o herói e a estrutura das histórias que atravessam os séculos, Vogler (2006) constata, a partir dos estudos mitológicos de Campbell, que “todas as histórias consistem em alguns elementos estruturais comuns, encontrados universalmente em mitos, contos de fadas, sonhos e filmes” (VOGLER, 2006, p. 26). Devido ao aspecto generalizante dessa concepção, e pelo fato de que sua obra se centra na construção de histórias para o cinema, é essa teoria que iremos usar como parâmetro para detalhar a trajetória do herói clássico. Antes, porém, vamos conhecer o enredo de *O estrangeiro*.

O caso Mersault: Uma personagem absurda

O famoso ensaio *Hamlet and his problems*, escrito em 1919 pelo poeta, dramaturgo e crítico inglês, T. S. Eliot, nos traz uma visão bastante polêmica sobre a peça mais famosa de Shakespeare. Segundo o autor, o maior dramaturgo da Inglaterra

“falhou” em Hamlet, uma vez que, na peça, não há *motivação* necessária para explicar sua revolta, o que, por conseguinte, é o motor de toda a tragédia do príncipe dinamarquês. Malavolta (2015), estudando a visão eliotana, complementa que

[...] diferentemente de outras obras shakespearianas, em que as peripécias dos personagens principais estão intimamente amarradas aos acontecimentos que as desataram, em Hamlet a loucura do jovem príncipe não encontra par no crime de sua mãe, e resta, assim, como elemento solto na economia da peça (MALAVOLTA, 2015, p. 31).

A partir disso, Eliot insere-nos na definição de *objectiv correlativ* – o *correlativo objetivo*. Citando o autor, Malavolta (2015) nos transcreve o conceito:

O único meio de exprimir emoções em forma de arte é através de um correlativo objetivo: em outras palavras, o conjunto de objetos, uma situação e uma cadeia de acontecimentos que sejam a fórmula para esta emoção particular, de tal modo que, quando os fatos externos que devem terminar em experiência sensorial, são apresentados, as emoções são evocadas (ELIOT, 1975 apud MALAVOLTA, 2015, p. 32).

Vemos, portanto, que, segundo o crítico inglês, as motivações são um conjunto de elementos que desatam na personagem determinadas emoções e explicam o porquê ela age desta e não de outra maneira. Desta forma, elas são essenciais para o princípio de verossimilhança dramática, como já pregava Aristóteles. Nesse sentido, o termo *problems* do

título do ensaio se refere tanto aos “problemas existenciais” do protagonista Hamlet quanto aos problemas de composição dramática da peça.

O estrangeiro, de Camus, subverte profundamente o conceito de *correlativo objetivo*, uma vez que a questão chave do romance é justamente a falta de motivação pela qual o personagem protagonista, Mersault, é acometido. A história começa quando Mersault recebe a notícia da morte da mãe: “Hoje, mamãe morreu. Ou talvez ontem, não sei bem. Recebi um telegrama do asilo: ‘Sua mãe faleceu. Enterro amanhã. Sentidos pêsames.’ Isso não esclarece nada. Talvez tenha sido ontem” (CAMUS, 2017, p. 13). Ao ir para o funeral, no asilo onde vivia sua mãe, o desprendimento do protagonista vai se tornando cada vez mais evidente. Ao invés da esperada inconformação perante a morte, com reações impetuosas, Mersault opta por conversar sobre banalidades com os presentes no velório. Durante a marcha fúnebre, reclama do calor.

A volta para sua rotina acontece de maneira automática, sem qualquer demonstração de pesar em seu ambiente de trabalho. Ele inicia uma relação dúbia com Marie, uma colega de trabalho e, em pleno processo de “luto”, a convida para uma série de encontros; inicia uma relação amigável com Raymond, um vizinho cafetão, desconsiderando, de maneira automática, seus atos ilícitos e aceitando-o sem qualquer julgamento.

Convencido sem muito esforço por Raymond, Mersault escreve uma carta à amante árabe do amigo, chamando-a para um encontro. Apesar de saber das intenções do convite, que é a de ridicularizar e ofender a mulher pela traição, o protagonista

não se impede de fazer o favor. Sobre essa indiferença, Ribeiro (2012) observa:

Esta consciência de que, no limite, tudo é inútil, é já um profundo sintoma de Absurdo, onde a justiça ou injustiça perdem o seu sentido ou significado e onde a inocência prevalece, pela única razão de que o homem é inocente de ser homem (RIBEIRO, 2012, p. 39).

A agressão à mulher acontece e, por conta disso, Raymond e Mersault começam a ser observados por um grupo de árabes, integrado pelo irmão da mulher. Para escaparem do enalço deles, Raymond convida Mersault e Marie para passarem o fim de semana em uma casa de praia de um amigo. Lá, percebendo que o bando ainda os segue, envolvem-se em uma discussão com eles. Por fim, o protagonista acaba por atirar em um dos árabes. Contudo, Mersault não atira por conta de uma vingança clara e, muito menos, por legítima defesa. Pelo contrário, a “motivação” para o ato é pura e simplesmente um incômodo causado pelo sol e uma série de sensações angustiantes surgidas naquele ambiente da praia.

Mersault é preso e assume a culpa pelo assassinato, mas a motivação não convence as autoridades, já que o sol como razão do disparo não possui qualquer nexos causal para o inquisidor de seu caso. O promotor passa a usar sua indiferença perante a morte da mãe (relatada por testemunhas que o viram no velório) e a relação amorosa imediatamente após o acontecimento como agravantes para condená-lo à morte.

Mersault se adapta à prisão e à sua condição de condenado.

Um sacerdote da igreja vem convencê-lo a aceitar a resignação divina, a qual Mersault nega categoricamente, chegando a gritar. Esse momento ilustra bem a postura do homem absurdo diante das saídas fáceis que a sociedade oferece. A condenação à morte, agora mais certa (apesar de não ser efetivada dentro do tempo narrativo da história), não o assusta, pois a perda total de qualquer esperança fora da vida concreta faz com que ele se sinta verdadeiramente livre.

No filme *O Estrangeiro*, de 1967, a trajetória de Mersault é similar ao romance, mas a fidelidade à obra literária representou prejuízo ao filme, no sentido de inviabilizar uma proposta capaz de expressar cinematograficamente o absurdismo. Segundo Ribeiro (2012) “a abordagem de Visconti foi castrada por parte da viúva de Albert Camus, o que forçou o realizador a procurar manter-se fiel aos eventos e à ordem cronológica com que estes são abordados no romance original” e completa que ela “não foi a mais adequada para poder fazer jus não a obra em si, mas ao seu intuito” (RIBEIRO, 2012, p. 71).

No livro, o acesso aos pensamentos de Mersault se dá por meio da linguagem verbal direta e do uso da 1ª pessoa, fatores que aproximam o leitor ao protagonista. No cinema, isso foi substituído pela voz mental (*voice over*) do próprio Mersault, interpretado por Marcelo Mastroianni. Essa técnica pode ser encarada por muitos críticos como uma saída fácil diante de problemas enfrentados, sobretudo quando se trata de adaptações literárias para o cinema, uma vez que a linguagem verbal, própria do texto literário, muitas vezes “explica” os sentimentos das personagens. Considerando que a matéria-prima do cinema é a imagem, esses detalhamentos sonoros

podem ultrapassar o que poderia estar contido somente na representação imagética.

Sobre a construção formal do filme, Visconti praticamente obedece à mesma sequência já presente no romance. Isso se excetua somente no início da obra, uma vez que é trazido para antes uma das cenas quase finais, em que o protagonista conversa com o capelão. Essa técnica, que no cinema é chamada de *flashforward*, traz para um momento anterior algo que só irá acontecer depois no tempo narrativo. Para além dessa pequena ousadia, a opção pela montagem narrativa, cuja unidade lógica dos planos sucessivos cria a percepção de continuidade espacial e temporal, não causa estranhamento para o espectador, o que, nesse caso, pode ter contribuído para frustrar a noção de absurdo.

O herói absurdo e sua jornada

Conforme a teoria desenvolvida por Campbell e trazida para o fazer artístico por Vogler, o herói, usado como sinônimo de “protagonista” ou “personagem central”, é “alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros”, portanto, um conceito que está ligado a “um sacrifício de si mesmo” (VOGLER, 2006, p. 52). Desta forma, para que essa figura se concretize como tal, é necessário que ele atravesse um trajeto composto de 12 etapas, ou fases, configurando, então, uma *jornada*.

A começar pela definição de herói. Mersault, nosso protagonista escolhido, estaria “disposto ao sacrifício” em benefício dos outros? É pouco verossímil. O herói camusiano,

apesar de aceitar o julgamento penal e moral imposto por uma lógica que o cerca, não o faz como um ato de heroísmo, para salvar alguém ou crendo em uma esperança.

Seria Mersault, portanto, um anti-herói? Segundo Vogler (2006), o anti-herói é uma personagem 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” (VOGLER, 2006, p. 58). Ora, se imaginamos Mersault como uma personagem ferida e compreendemos que essa sua postura se deu, por exemplo, por conta da morte de sua mãe, nada justificaria seu comportamento apático desde o início da narrativa.

Uma segunda definição de anti-herói seria a de homens “que nunca conseguem ultrapassar seus demônios íntimos, e são derrotados e destruídos por eles” (VOGLER, 2006, p. 58). Também não é verossímil. Não há demônios íntimos em Mersault. Seu comportamento, mesmo nos momentos em que estamos sozinhos com ele, não é o de um homem nostálgico ou que busca uma esperança. Esses dois sentimentos, aliás, descaracterizam a postura do homem absurdo, como bem diz Camus, ao considerá-lo como um “exilado”:

Esse exílio não tem saída, pois é *destituído das lembranças* de uma pátria distante ou da *esperança* de uma terra prometida. Esse divórcio entre o homem e sua vida, entre o ator e seu cenário, é que é propriamente o sentimento da absurdidade (CAMUS, 1989, p. 9, grifo nosso).

Se queremos compreender esse homem absurdo, dentro do que nos é permitido, não é através de uma lógica moral que tenta dar meio a todos os fins. Pelo contrário, é justamente a falta de finalidade imediata em suas ações que o caracteriza e, por conta disso mesmo, ele recebe a punição. Não há atenuante em seu julgamento, justamente porque aceitou as regras desse jogo ao aceitar a missão da absurdidade.

Mesmo assim, ainda tomando como princípio o fato de que a teoria do herói abarca uma infinidade de histórias, uma vez que estas retratam um ser que “sai de seu ambiente seguro e comum para se aventurar em um mundo hostil e estranho” (VOGLER, 2006, p. 35) e essa premissa ser encontrada até mesmo em narrativas mais modernas e subversivas, analisaremos as 12 etapas da *Jornada do Herói*. Entende-se aqui que o protagonista dessa jornada é o herói clássico, portanto vamos compará-la ao percurso do “herói absurdo”, que pudemos depreender da obra *O Estrangeiro*.

O primeiro momento é chamado por ele de *Mundo Comum*. Aqui, o protagonista deve ser apresentado em sua condição de espaço e tempo inicial, a fim de “poder criar um contraste nítido com o estranho mundo novo em que ele vai entrar” (VOGLER, 2006, p. 37). Em *O estrangeiro*, nos deparamos com a apatia de Mersault em relação à morte da mãe. Entretanto, esse mundo não é diferente do mundo no qual vai entrar, sobretudo depois do assassinato que comete. Pelo contrário, é justamente a permanência do herói nesse universo absurdo, do qual jamais abre mão, que vai causar o estranhamento que permeia a narrativa.

A segunda etapa dessa *Jornada do Herói* consiste no *Chamado à Aventura*. Aqui, “apresenta-se ao herói um problema,

um desafio, uma aventura a empreender” (VOGLER, 2006, p. 37). Entretanto, no drama de Mersault, não existe um desafio principal que o protagonista deve superar. No lugar, há uma série de acontecimentos acumulativos que, além de desenhar ainda mais essa estranha personagem, serão usados contra ela em seu julgamento posterior. A reação à morte da mãe, a relação amorosa com Marie, a amizade indiferente com Raymond e o aceite em escrever a carta, mesmo sabendo das possíveis consequências, caracterizam o que podemos chamar de, no máximo, um “chamado à aventura diluído”, sem sabermos, ao certo, que aventura é essa.

O terceiro ponto é o da *Recusa ao Chamado*. Nele, “o herói hesita logo antes de partir em sua aventura, recusando o chamado, ou exprimindo relutância” (VOGLER, 2006, p. 38-9). A hesitação não faz parte da índole do homem absurdo. É uma figura ciente das “regras do jogo” e, tendo a compreensão de que diante dessa absurdidade mundana, nada pode ser feito, não há tempo para hesitar. Ele não vacila em escrever a carta, em responder aos questionamentos sentimentais de Marie, em atirar no árabe ou em responder aos inquisidores de seu caso, uma vez que “não acreditar no sentido profundo das coisas é a índole do homem absurdo” (CAMUS, 1989, p. 45).

As próximas três etapas da *Jornada do Herói* (o *Mentor*, a *Travessia do Primeiro Limiar e Testes, Aliados e Inimigos*) estão, de certa forma, contidas nas anteriores. São elas que, segundo Vogler, ajudam o herói a superar sua dúvida e ir em direção ao desconhecido. Como o “herói absurdo” de *O estrangeiro* não possui uma aventura clara e, por isso mesmo, não hesitaria nesse chamado, essas etapas também não estão presentes na narrativa em questão. Isso é percebido pelo próprio título da

obra e explicado pela teoria filosófica de Camus. Se esse homem absurdo é um “estrangeiro”, ou um “exilado” dessa moral que o condena, é natural que ele cruze sozinho esse caminho.

Na sétima etapa, chamada de *Aproximação da Caverna Oculta*, Vogler nos explica que é aqui que “o herói chega à fronteira de um lugar perigoso, às vezes subterrâneo e profundo, onde está escondido o objeto de sua busca” (VOGLER, 2006, p. 41). O autor ainda nos esclarece que, nesse momento, é “hora dos preparativos finais para a provação central da aventura” (VOGLER, 2006, p. 146). De certa forma, poderíamos entender que o julgamento de Mersault seria essa “caverna oculta”. Entretanto, não é exatamente esse o conflito da história, já que o arbitramento não é o que incomoda a personagem.

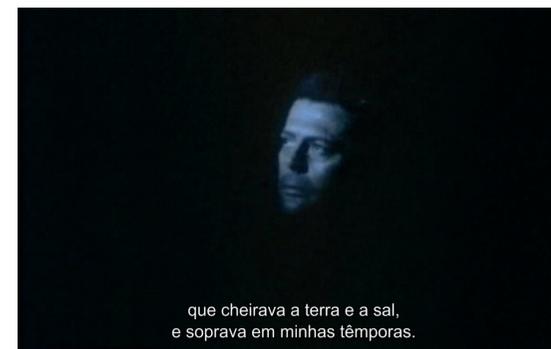
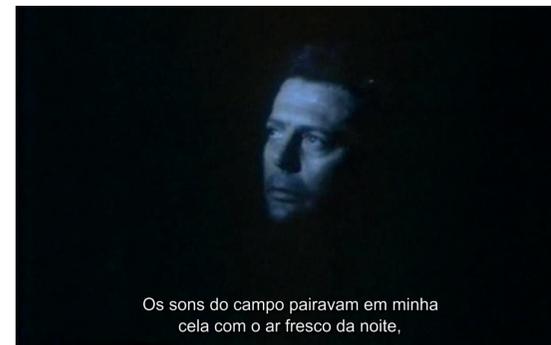
No oitavo ponto, *A Provação*, o herói se encontra, definitivamente, com o decisivo momento de escolha e ação final. Segundo Vogler, “A Provação é um ‘momento sinistro’ para a plateia, pois ficamos em suspense e em tensão, sem saber se ele vive ou morre” (VOGLER, 2006, p. 42).

Talvez esse seja o momento que mais coaduna com a narrativa de *O estrangeiro*. Se tivermos como base que o grande conflito nessa história é justamente esse desprendimento do “herói absurdo” com a moral vigente, o momento em que o capelão, pela segunda vez, vai conversar com Mersault concentra toda a tensão determinante dessa oposição. Nesse ato, o sacerdote da igreja tenta o convencer a aceitar Deus, pois isso, além de atenuar sua possível pena, traria conforto para sua alma. Mersault recusa com veemência a investida do sacerdote. Essa negação divina é o fator decisivo para definir o que será de Mersault dali para frente. Neste momento, há

uma consolidação de sua postura absurda perante o mundo, em todas as instâncias morais que for possível apreender.

As últimas etapas da jornada que até aqui nos prontificamos a detalhar (o *Caminho de Volta*, a *Ressurreição* e o *Retorno com o Elixir*), a única que encontra correspondência com esse caráter de absurdidade engendrado nesse nosso herói bem específico seria a da *Ressurreição*. Segundo Vogler, nessa etapa o “herói se transforma, graças a esses momentos de morte e renascimento, e assim pode voltar à vida comum como um novo ser, com um novo entendimento” (VOGLER, 2006, p. 45).

No fim d’*O estrangeiro*, há, em partes, essa consumação final. Sabendo que sua escolha não tem mais volta, Mersault se atira profundamente em seu destino já inevitável e concede a si mesmo essa resignação. No filme, essa entrega é mostrada por uma solidão redentora, com Mersault em sua cela, e uma luz dramática que destaca apenas seu rosto, enquanto sua voz sobreposta à imagem narra suas impressões, como podemos ver nas Figuras 1 e 2. Talvez este seja o momento em que o espectador consegue melhor apreender a absurdidade da personagem.



Figuras 1 e 2 – Fotogramas do filme “*O estrangeiro*”, de Luchino Visconti (1967).

Aqui, há a plena certeza de que essa moral que o condena jamais iria voltar atrás e que o *desprezo* por esse castigo é a arma mais eficaz contra isso. Tal qual Sísifo, que possui uma alegria silenciosa, já que a rocha que arrasta morro acima é sua morada e não sua punição, Mersault também percebe que “não existe destino que não se supere pelo desprezo” (CAMUS, 1989, p. 71). É nesse ponto que está sua ressurreição.

Camus não nos quer simpático a Mersault. Não espera que o livremos de sua condenação, porque o absurdo não é uma justificativa para um assassinato, dentro do nosso contrato

social e moral. Entretanto, compreende que esse desdém em relação a essas normas e de suas consequências é um sinal do caráter íntegro do homem absurdo. Nesse sentido, ele também é um herói, na acepção tradicional do termo, pois age assim como os grandes homens que lutam pelo que acreditam, muito embora reconheça que os resultados disso serão redentores a ninguém mais além de si mesmo. Sua crença, seu mentor, é a existência, pois só ela é capaz de fazer sentir “o máximo possível sua vida, sua revolta, sua liberdade” (CAMUS, 1989, p. 39).

Considerações finais

Qualquer conjectura sobre o absurdo parte, sobretudo, da reflexão sobre o estar-no-mundo e do indivíduo perante esse embate contra o acaso e o inexplicável. Podemos considerar que essas inquietações permeiam nossas reflexões desde tempos imemoriais e se revelam em obras míticas, filosóficas ou artísticas. Entretanto, os caminhos que adotamos para abordar nossas grandes questões existenciais podem ser diversos, tanto na vida, quanto na narrativa.

Diferentemente do herói clássico e sua missão valorosa, o herói absurdo está condenado a cumprir uma tarefa inútil. Ele não é movido pela esperança, mas por uma “indiferença lúcida” frente ao seu destino miserável. Essa descrença, porém, não o imobiliza, pelo contrário, é o que o coloca em ação. Contudo, uma vez que seu movimento não visa a um objetivo claro, suas atitudes subvertem a lei da causalidade. Assim, as atitudes do herói absurdo parecem destituídas de lógica causal.

A causalidade está na base da estrutura dramática do cinema narrativo de design clássico, de tal maneira que os encadeamentos causais mantêm a lógica da unidade narrativa. A trajetória do herói no desenho dessa estrutura não é apenas lógica, mas é também exemplar, inspiradora e simbolicamente redentora. Isso promove no espectador uma relação de identificação com o herói, fato que não se verifica ante o herói absurdo, que nos convoca ao estranhamento.

Notamos, portanto, que há uma trajetória que se desenha por meio de marcos dramáticos distintos entre o herói clássico e o herói absurdo. Com esta constatação esperamos chamar a atenção para a relação indissociável entre a trajetória do protagonista e a estrutura dramática do enredo, além de estimular a análise e a experimentação de outros paradigmas e narrativas possíveis.

Referências

ARISTÓTELES. **Poética**. 3. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.

BULFINCH, Thomas. **O Livro de Ouro da Mitologia**. A Idade da Fábula. Histórias de Deuses e Heróis. Trad. David Jardim Júnior. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

CAMUS, Albert. **O mito de Sísifo**: ensaio sobre o absurdo. Trad. Mauro Gama. Rio de Janeiro: Guanabara, 1989.

_____. **O estrangeiro**. Rio de Janeiro, BestBolso: 2017.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

MALAVOLTA, Bruno Darcoletto. **O esquecido de si, Dante Milano**: rastros de uma poética do esquecimento. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, 2015.

RIBEIRO, João Pedro Nabais Niza. **O Absurdo na criação da personagem cinematográfica**. Dissertação (Mestrado em Som e Imagem – Cinema e Audiovisual). Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa: Porto, 2011-2.

SARTRE, Jean-Paul. **Situações I**. Lisboa: Publicações Europa-América, 1968.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

Terror e horror como ferramentas de construção de medo no cinema: da apreensão à realização

Amanda Ramos⁴⁸

Thaís Oliveira⁴⁹

Universidade Estadual de Goiás

Introdução

Este artigo tem por objetivo elucidar as diferenças entre *horror* e *terror*, como elementos compositores de uma narrativa cinematográfica, partindo do pressuposto de que são dois conceitos que podem ser confundidos entre si e que são utilizados como se tivessem o mesmo sentido. É uma confusão compreensível, dados os vários usos dessas palavras em diferentes contextos e diferentes línguas (que, nesse caso, resulta em erros de tradução e adaptação do termo, já que, por exemplo, o gênero de terror é “terror” em português, porém em inglês ele é chamado de “horror”) e a suposta semelhança entre os dois termos (ambos são resultados de estágios de medo, que serão discutidos neste artigo). Para justificar esta pesquisa a respeito da distinção entre o horror e o terror, em um primeiro momento se comparará a definição dicionarizada dos termos *emoção*, *horror* e *terror* na construção do gênero.

⁴⁸ Egressa do curso de Cinema e Audiovisual da UEG Campus Goiânia-Laranjeiras, e-mail: aramos.csi@gmail.com

⁴⁹ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Cinema e Audiovisual da UEG Campus Laranjeiras, e-mail: thaiscinema.ueg@gmail.com

Em um segundo momento, veremos que os dois conceitos funcionam como elementos de uma narrativa de terror, sendo sua compreensão extremamente necessária para entender a construção desse tipo de filme. Dessa forma, será possível entender como funciona a construção do sentimento de terror em uma obra audiovisual, com a expectativa e o medo do desconhecido até que este deságue na repugnante apreensão e intenso pavor que é o sentimento de horror. A compreensão desses dois termos permite analisar diversas narrativas audiovisuais de terror a partir da perspectiva dos momentos nos quais esses sentimentos se dão conta e por fim entender como alguns filmes têm ambos os sentimentos bem construídos de forma a manter o medo até o final e como outros filmes possuem falhas nesse quesito.

Entendemos que ambos os termos *terror* e *horror* podem ser classificados como gêneros de ficção multimídia (e o foco aqui será no cinema), que são definidos pelo foco em suas narrativas em causar determinada emoção no público. Em português é costume se referir a todos os filmes que procuram causar medo como “filmes de terror”. Porém a intenção do artigo é a de discorrer sobre o *horror* e o *terror* como elementos de uma narrativa fílmica que busca construir o medo no espectador, ou seja, aqui pretendemos explicar como ambas as emoções se convertem em momentos específicos dentro desse tipo de narrativa e como eles se relacionam dentro de um único gênero cinematográfico. Portanto, quando utilizarmos no texto o termo “filme de terror” nos referimos ao gênero em geral e quando utilizarmos os termos singulares “horror” e/ou “terror”

estaremos falando dos dois como emoções : emoção de terror ou emoção de horror.

Horror X Terror: diferentes contextos, diferentes línguas e as confusões entre os dois termos

Existem diferenças entre *horror* e *terror*. Entretanto, se perguntarmos para uma pessoa sobre filmes que causam medo qual a diferença entre *horror* e *terror*, ela provavelmente diria que sabe que há uma diferença, mas não saberia exatamente apontar no que esta consiste.

Uma forma de demonstrar esse caso é a nomenclatura do gênero no cotidiano: no catálogo de filmes da Netflix (e antigamente na sessão de filmes de uma locadora), todos os filmes que possuem o objetivo de causar medo no espectador estão englobados na categoria de “terror”, em português. Em inglês essa categoria seria denominada como “horror”.

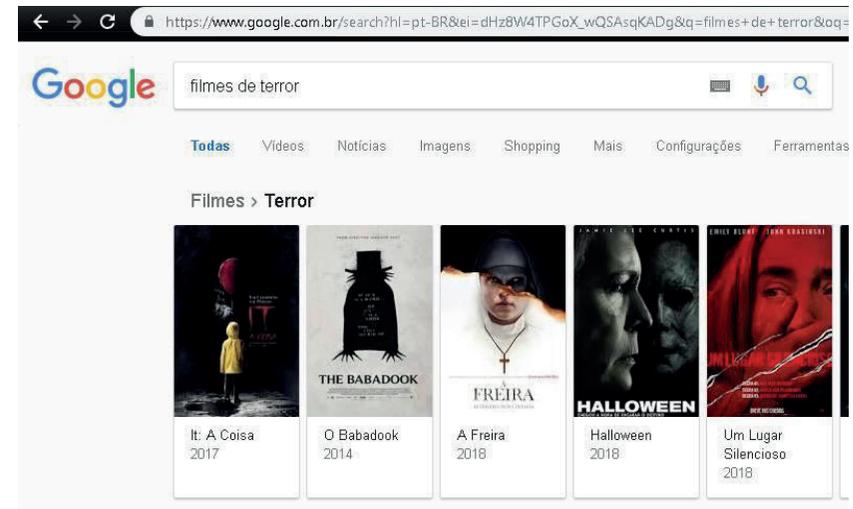


Figura 1 – Pesquisa na plataforma de buscas Google por “filmes de terror” em português.

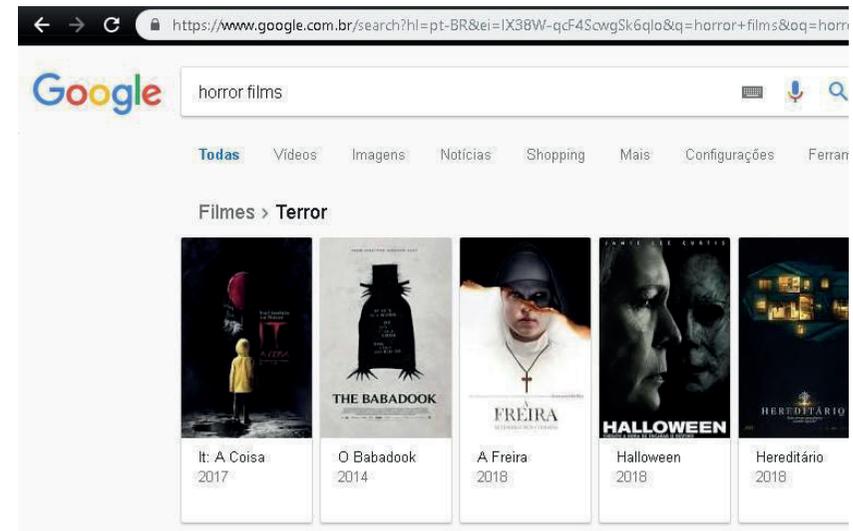


Figura 2 – Pesquisa na plataforma de buscas Google por “horror films” em inglês.

Não que a tradução de “horror” do inglês para o português seja “terror”, na verdade ambas as palavras existem nas duas línguas, com a mesma grafia e o mesmo significado cada uma, em português:

Terror: “1. Qualidade de terrível. 2. Estado de grande pavor ou apreensão. 3. Grande medo, ou susto; pavor.” (FERREIRA, 2009, p. 1941)

Horror: “1. Sensação arrepiante de medo (...) 2. Repulsão, repulsa, aversão, ódio” (FERREIRA, 2009, p. 1057)

No dicionário de Oxford da língua inglesa:

Terror: “1. Extreme fear” (Medo extremo)

Horror: “1. An intense feeling of fear, shock, or disgust.; 1.1. A thing causing the feeling of horror” (Um sentimento intenso de medo, choque, ou repulsa; 1.1. Uma coisa que causa o sentimento de horror)⁵⁰

Ou seja, a tradução de horror em português para o inglês é horror e a de terror é terror. Os significados são os mesmos nas duas línguas. Porém, pode-se concluir que em português é costume englobar todos os filmes que causam medo na palavra “terror”, quando em inglês a palavra usada é “horror”. Não se pretende aqui entrar na discussão do por que isso acontece, o interesse é reconhecer esse fato e demonstrar como isso pode gerar possíveis problemas de tradução, que dificultam o entendimento da diferença entre horror e terror e, por consequência, as análises fílmicas.

⁵⁰ Definições encontradas em Oxford Living Dictionaries. Disponível em: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/terror> e <https://en.oxforddictionaries.com/definition/horror>. Acesso em 29/01/2018.

Um exemplo que pode ser dado para isso está na tradução para o português brasileiro do livro “Danse Macabre” de Stephen King (1981), um dos livros utilizados para esta pesquisa. No segundo capítulo, o autor discorre sobre o gênero e diferencia entre o terror e o horror como dois tipos diferentes de emoções e elementos de uma narrativa de terror (ele também fala de outro elemento que ele mesmo identifica como sendo a “repulsa”, porém, pode-se argumentar, com base em outros autores como Noël Carroll⁵¹ (1990), e o próprio dicionário, que a repulsa nada mais é que uma característica do horror). É curioso notar que o que ele chama respectivamente de “terror” e “horror”, no original em inglês, foi traduzido para “horror” e “terror” em português – ou seja, a tradução em português inverteu os dois sentidos. Então, quando King (1981) diz que “The finest emotion is terror”, em português a tradução seria “A emoção mais apurada é o horror”.

Entende-se que, na tradução, optou-se por adaptar ao invés de traduzir literalmente. Mas, nesse caso, a adaptação não cabe, pois King (1981) não discorre sobre o gênero de terror tal como ele é conhecido no senso comum (que é conhecido nos EUA como horror), mas sobre terror e horror como *emoções e elementos de uma narrativa* comum ao gênero conhecido comumente como terror, o que não muda na tradução para o português. A tradução modifica o que foi originalmente escrito.

⁵¹ “[Os monstros no horror] não são apenas bastante perigosos, mas eles também fazem nossa pele se arrepiar. Personagens os olham não apenas com medo, mas com repugnância, com uma combinação de terror e nojo” (CARROLL, Noël. **The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart**. Routledge, 1990. Tradução fragmentada da autora.)

A construção do medo em um filme de terror: Horror e terror como emoções

A diferenciação entre horror e terror é uma discussão que existe desde que o gênero surgiu, no século XVIII, com a literatura gótica⁵² e ela vem acontecendo desde essa época até mais atualmente através de vários autores.

Devendra P. Varma (1957) diferencia horror de terror os classificando primeiramente como duas correntes da novela gótica em "*The Gothic Flame: Being a history of the Gothic novel in England: its origins, efflorescence, disintegration, and residuary influences*" (1957). No sexto capítulo, onde discorre sobre a corrente do horror, ele diz: "A diferença entre Terror e Horror é a diferença entre a terrível apreensão e repugnante compreensão: entre o cheiro da morte e tropeçar em um cadáver" (VARMA, 1957, p. 130, Tradução fragmentada da autora)⁵³. Assim, o terror é o momento de tensão e medo ante a expectativa que precede o momento de horror, no qual se tem contato com o que causava medo em primeira instância. Ele depois discorre:

Terror então cria uma atmosfera intangível de pavor psíquico espiritual, um certo arrepio supersticioso em relação ao outro mundo. O horror recorre à uma representação mais

crua do macabro: por um exato retrato do fisicamente horrível e repugnante contra um cenário muito mais terrível de obscuridade espiritual e desespero. O horror apela para o puro pavor e a repulsão, ao meditar sobre o sombrio e o sinistro, e dilacera os nervos estabelecendo um verdadeiro contato cutâneo com o sobrenatural. (VARMA, 1957, p. 130, Tradução fragmentada da autora)⁵⁴

Classificar filmes entre horror e terror como gêneros distintos de ficção pode ser complicado. Carroll desenvolveu uma teoria do horror que procura definir de forma bastante restritiva o horror, deixando claro que este seria um gênero diferente do terror (no qual ele não entra em detalhes). Ele o classifica como um gênero que procura horrorizar (ou arte-horrorizar⁵⁵, como ele diria no livro) seu espectador, uma emoção que ele define como sendo uma mistura de medo e repulsa, elencando uma série de fatores que o horror precisa ter, entre

⁵² "(...) o horror é, em primeiro lugar, um gênero moderno, um que começa a aparecer no século dezoito. A fonte imediata do gênero de horror foi o romance gótico inglês, o Schauer Roman alemão e o noir francês." (CARROLL, Noël. **The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart**. Routledge, 1990. p 4 Tradução fragmentada da autora.)

⁵³ No original: "The difference between Terror and Horror is the difference between awful apprehension and sickening realization : between the smell of death and stumbling against a corpse"

⁵⁴ No original: "Terror thus creates an intangible atmosphere of spiritual psychic dread, a certain superstitious shudder at the other world. Horror resorts to a cruder presentation of the macabre : by an exact portrayal of the physically horrible and revolting, against a far more terrible background of spiritual gloom and despair. Horror appeals to sheer dread and repulsion, by brooding upon the gloomy and the sinister, and lacerates the nerves by establishing actual cutaneous contact with the supernatural"

⁵⁵ Os gêneros que são nomeados pelos exatos efeitos através dos quais eles foram projetados para causar, sugerem uma estratégia particularmente tentadora através da qual pode-se seguir sua análise. Como trabalhos de suspense, trabalhos de horror são projetados para evocar um certo tipo de efeito. Eu devo presumir que isso é um estado emocional, do qual a emoção eu chamo arte-horror" (CARROLL, Noël. **The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart**. Routledge, 1990. p 15 Tradução fragmentada da autora.)

eles a presença de monstros (ou criaturas) que remetem ao estranhamento e ao impuro. Entretanto, ele também diz: “acho que a filosofia do horror desenvolvida ao longo desse livro vai principalmente, caracterizar a maioria do que as pessoas pré-teoricamente chamariam de horror; se não conseguir, a teoria é falha⁵⁶” (CARROLL, 1998, p. 8, tradução da autora). E de fato, se aplicada no gênero popularmente conhecido como terror (que é do que ele fala, já que filme de horror em inglês corresponde a filme de terror em português e nesse caso não houve adaptação do termo), vários filmes considerados clássicos ficam de fora. Como por exemplo *Psicose* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960) e *Sexta Feira 13* (*Friday the 13th*, Sean S. Cunningham, 1980), que não têm monstros nem a presença do sobrenatural.

Por isso aqui não tentamos fazer essa divisão, é indubitável que ambos os elementos terror e horror (correntes da novela gótica segundo P. Varma) estão presentes na maioria das obras consideradas popularmente como terror: por definição um seria a continuação do outro, a sucessão do outro. E aqui se fala dos dois conceitos como *elementos* e não como *gêneros*, sempre que se falar de ‘filme de terror’ como gênero, a fim de simplificar a compreensão, isso se remeterá ao senso comum do termo em português, ou seja, ‘filmes que causam medo’. Logo, terror e horror aqui são elementos da narrativa de um filme classificado popularmente como terror, já que nessa pesquisa focaremos no cinema.

Já medo é, segundo o dicionário, o “sentimento de grande inquietação ante a noção de um perigo real ou imaginário, de

uma ameaça; susto, pavor, temor, terror” (FERREIRA, 2009, p. 1301). É o sentimento que se tem quando o corpo se encontra em um estado de perigo iminente. É um elemento em ambas as emoções terror e horror, mas não do suspense, que é frequentemente confundido com o terror. É na definição de medo que é possível se diferenciar o suspense do terror.

O suspense é definido como: “Momento de tensão forte no enredo de um filme, uma peça de teatro, um romance, etc” (FERREIRA, 2009, p. 1901). O suspense não depende do medo para ocorrer, enquanto o medo tem relação com *perigo* e *pavor*, o suspense tem com *tensão* e *impaciência*, que pode ser um momento de adrenalina, mistério, comédia ou mesmo medo, mas não necessariamente medo. Por exemplo, se contamos uma piada e propositalmente procuramos demorar ao máximo para contar seu desfecho, isso se classificaria num momento de suspense, pois colocaria quem ouve a piada numa crescente impaciência para ouvir o final.

O medo combinado com o suspense se converteria no sentimento de terror, que pode ser definido com o sentimento de “terrível apreensão” (VARMA, 1967), o momento de pavor e perigo iminente que precede o horror, que é quando efetivamente se depara com o elemento causador do medo, o horrível. Já o sentimento de horror é o medo combinado com a repulsa, frente a um ser impuro, *contraditório*. Segundo Carroll, uma das formas para se criar seres que causem o sentimento de horror, é preciso que esses seres sejam uma combinação de ameaça com a impureza, essa impureza sendo criada através de uma contradição na sua própria existência como morto/vivo, homem/máquina, corpóreo/não corpóreo etc.

⁵⁶ No original: “I think that the philosophy of horror evolved in the course of this book will in main, characterize most of what people are disposed pretheoretically to call horror; if it cannot, the theory is flawed”

Como dito anteriormente, Stephen King no segundo capítulo de “Danse Macabre” (1981) escreve sobre a sua definição de horror e terror. Por motivos já esclarecidos no início do texto, será usada aqui a citação no original em inglês e não na tradução disponível em português brasileiro. Sobre o terror ele diz:

O mais perto que quero chegar à definição ou racionalização é sugerir que o gênero exista em três ou mais ou menos níveis separados, cada um menos apurado que o anterior. A emoção mais apurada é o terror, essa emoção que é evocada no conto O Gancho e também naquele respeitável antigo clássico, ‘The Monkey’s Paw.’ Nós não realmente vemos nada explicitamente desagradável em nenhuma das duas histórias, [...]. É o que a mente vê que faz essas histórias tão excelentes contos de terror. É a especulação desconfortável evocada à mente quando o bater a porta começa na segunda parte da história e a velha aflita se apressa para atendê-la. Nada está lá se não o vento quando ela finalmente escancara a porta... (KING, 1981, p. 21, Tradução fragmentada da autora)⁵⁷

⁵⁷ No original: “The closest I want to come to definition or rationalization is to suggest that the genre exists on three more or less separate levels, each one a little less fine than the one before it. The finest emotion is terror, that emotion which is called up in the tale of The Hook and also in that hoary old classic, “The Monkey’s Paw.” We actually see nothing outright nasty in either story; (...). It’s what the mind sees that makes these stories such quintessential tales of terror. It is the unpleasant speculation called to mind when the knocking on the door begins in the latter story and the grief-stricken old woman rushes to answer it. Nothing is there but the wind when she finally throws the door open . . .”

Então, para King (1981), o terror seria uma emoção na qual se constrói o medo puramente por meio da imaginação, da expectativa do que pode vir a causar medo. Não se vê nada explícito ou medonho que suscite esse medo, ele é apenas sentido na mente.

Para efeito desta pesquisa, o aspecto do horror e o da repulsa, terceiro item que ele elenca, serão vistos como um só. Sobre o horror, afirma:

Esses quadrinhos de horror dos anos cinquenta ainda resumem para mim o epítome do horror, aquela emoção de medo que vem abaixo do terror, uma emoção que é um pouco menos apurada, por não ser inteiramente da mente. Horror também convida uma reação física ao nos mostrar algo que é fisicamente errado. (KING, 1981, p. 21, Tradução fragmentada da autora)⁵⁸

Para ele, o horror não é inteiramente da mente como o terror, mostra algo explícito para causar o medo, algo fisicamente errado que causa estranhamento (e repulsa), fazendo um paralelo com o “contraditório” de Carroll (1990). Sua conclusão é:

Então, terror no topo, horror logo abaixo, e o mais baixo de todos, o reflexo de engasgo da repulsa. [...] Eu reconheço o terror como

⁵⁸ No original: “These horror comics of the fifties still sum up for me the epitome of horror, that emotion of fear that underlies terror, an emotion which is slightly less fine, because it is not entirely of the mind. Horror also invites a physical reaction by showing us something which is physically wrong”

a emoção mais apurada [...], e então eu vou tentar aterrorizar o leitor. Mas se eu achar que eu não consigo aterrorizar ele/ela, eu tentarei horrorizar, e se eu achar que eu não consigo horrorizar, eu vou por enojar. Não me orgulho. (KING, 1981, p. 23, Tradução fragmentada da autora)⁵⁹.

Stephen King, então, prefere o terror, na sua visão a emoção mais pura, pois, de acordo com ele, se desenvolve inteiramente na mente e não em algum tipo de choque propiciado pela visão de algo horrível ou repugnante. Quanto à frequente associação do horror com o choque, Noël Carroll (1990) diz:

Eu não gostaria de negar que o choque é frequentemente envolvido em conjunto com o arte-horror, especialmente no teatro e no cinema. [...] Entretanto, o horror não é redutível a esse tipo de choque. Já que essa técnica também é achada em mistérios e thrillers (como Armadilha Mortal) onde nós não sentimos horror pelo atirador que de repente aparece do escuro⁶⁰ (CARROLL, 1990, p. 36, Tradução fragmentada da autora).

⁵⁹ No original: "So: terror on top, horror below it, and lowest of all, the gag reflex of revulsion. (...) I recognize terror as the finest emotion (...), and so I will try to terrorize the reader. But if I find I cannot terrify him/her, I will try to horrify; and if I find I cannot horrify, I'll go for the gross-out. I'm not proud."

⁶⁰ No original: "I would not want to deny that shock is often involved in tandem with art-horror, especially in theater and cinema. (...) However horror is not reducible to this sort of shock. For this technique is also found in mysteries and thrillers (like Deathtrap) where we don't feel horror at the gunman who suddenly steps out of the dark(...)"

Pode se dizer que Carroll está se referindo ao artifício que se chama de "jump-scare" no cinema quando ele diz choque, que é quando, em um filme, se utiliza de uma surpresa tanto na imagem quanto no som para se assustar o espectador. "O jump-scare ou jolt-scare, o truque mais básico do filme de terror, é um momento de surpresa ou terror que aparentemente vem do nada, mas é na verdade uma síntese de sons e visões específicas"⁶¹ (MUIR, 2013, p. 8, Tradução fragmentada da autora). Carroll depois acrescenta que não considera isso uma emoção, como o horror, mas um reflexo.

King, um pouco antes de sua última citação, volta atrás de certa forma e diz que não pode-se preferir nenhum dos aspectos que ele elenca a outro pois todos são importantes para o gênero como um todo, porém, logo depois ele volta a elencar cada um. É possível entender de onde vem o que ele diz, através de uma rápida reflexão sobre a definição do que estruturalmente é o horror (de acordo com P. Varma, "tropeçar em um cadáver"), se assumiria que, realmente, causar o horror é uma tarefa mais fácil, que envolve mais um choque de se mostrar o causador do medo explicitamente na tela (ou descrevê-lo em detalhes no caso da literatura). Construir uma atmosfera aterrorizante sem nenhuma vez mostrar o causador desse medo é mais complexo, e é o que King quer dizer quando implica que o terror se desenvolve na mente. Porém, na visão dele, há um pequeno equívoco: o horror não existe sem o terror, e vice e versa, o horror é o momento que vem após a apreensão construída no terror, portanto, o real medo não pode ser atingido se qualquer

⁶¹ No original "The jump-scare or jolt-scare, the horror film's most basic trick, is a moment of surprise or terror that seemingly comes out of nowhere but is actually a synthesis of specific sights and sounds"

um dos dois estiver insuficientemente construído (E o horror estaria insuficiente se realmente fosse uma emoção inferior ao terror). Balancear o horror e o terror é a chave para se criar algo realmente apavorante. Um filme de terror seria insatisfatório se ficássemos para sempre numa fase de terror ou para sempre numa fase de horror, algo falta.

Se terror é o momento de apreensão e suspense, de obscuridade e intangível, ele se trata de expectativa⁶². Se terror é sobre *expectativa*, o horror que o segue deve vingar cada expectativa (já que é o momento em que somos apresentados ao que causava o medo e era intangível no terror) e elevar o estado de medo no qual o público se encontra, do terrível para o horrível. O horror deve ser o clímax. Se o horror não vinga o terror que o precede, o filme deixa de causar medo:

A própria vaga e incerta origem desse terror sugere uma presença indefinível que pode se manifestar subitamente, existe uma total incapacidade de julgar ou lidar com a dimensão do poder que essa presença pode exercer, provavelmente para o mal e fins malignos. Mas quando a grande causa do terror se manifesta, ela incita o horror” (VARMA, 1957, p. 130 Tradução fragmentada da autora)⁶³

⁶² “Solidão, escuridão, baixos sons sussurrados, vislumbres obscuros de objetos, formas passageiras, tendem a construir na mente aquele eletrizante misterioso terror, o qual tem por objeto” (BARBAUD apud P. VARMA, Devendra. *The Gothic Flame: Being a History of the Gothic Novel in England: Its Origins, Efflorescence, Disintegration, and Residuary Influences* Londres, Morrison and Gibb Limited, 1957, p 130 (Tradução fragmentada da autora.)

⁶³ No original: “The very vagueness and uncertain origin of this terror suggests an indefinable presence which might manifest itself suddenly;

Afinal, o que é a sensação de terror? É aquela que precede o horror, onde não se sabe exatamente qual é a ameaça: no terror, o medo (medo sendo o estado causado pela consciência de perigo) é causado primariamente pelo desconhecido, é saber que se está em perigo sem saber o que exatamente é perigoso. É como o escuro, temos medo do escuro por não poder identificar uma possível ameaça nele, por não saber o que pode estar lá. No escuro, sentimos terror.

Então, assume-se que durante a fase do terror, parte significativa do medo é criada pela sensação do desconhecido. É aqui que é possível demonstrar como o horror não pode se resumir ao mero choque ou como o horror não pode ser uma emoção menos apurada que o terror. O horror consiste no momento em que, estando no escuro, acendemos as luzes e vemos que nesse quarto onde estamos há um grande e repugnante monstro que sai do canto mais escuro, se rastejando em nossa direção, prestes a nos devorar. Resumidamente: o horror é o momento em que o desconhecido acaba. Porém, se o medo até esse momento era um estado de terror e era causado pelo desconhecido, tirando esse elemento por mostrar efetivamente o que está acontecendo, o medo não acaba?

O que podemos dizer é: às vezes. Justamente quando o horror não é bem trabalhado. É por isso que em diversos filmes de terror (de longa metragem) não se consegue manter a sensação de medo no espectador por muito tempo, quanto mais o filme vai chegando ao final, mais as coisas vão se explicando, menos medonha a situação toda fica. Isso porque é muito mais

there is an utter inability to judge or cope with the extent of the power this presence can exercise, probably for evil and malignant ends. But when the grand cause of terror manifests itself, it excites horror”

fácil ter medo de algo que não se conhece, que é imprevisível, do mundo das ideias e do desconhecido, do que de algo que se conhece (lendo apenas essa frase, ironicamente parece ser mais fácil causar o terror). Um perigo imprevisível nos impede de ter alguma ideia de como se proteger, cria uma coisa mística e incompreensível na mente, quando um perigo previsível pode ser combatido.

Como o medo não acaba? Na transição do terror para o horror, a sensação do horrível não pode se valer apenas do puro choque, a revelação deve ser tão aterrorizante e construída quanto a mera ideia da revelação. É por isso que o horror é uma emoção tão importante quanto o terror, se se resumir ao mero choque, o que o espectador sentirá ao fim do filme será decepção, ao invés daquele medo que se estende para além do extra-filme.

Algumas considerações

Neste artigo, levantamos algumas questões referentes à diferenciação do horror e do terror, passando pela confusão entre os dois devido à sua utilização em diferentes contextos numa mesma língua e em línguas diferentes e erros de tradução que acontecem eventualmente que intensificam essa mesma confusão. A partir daí, passamos a ver o horror e o terror como *elementos* de uma narrativa de terror (terror como ele é conhecido no senso comum).

Procuramos definir as emoções horror e terror a partir do dicionário e de alguns autores (Varma, King e Carroll), demonstrando como ambas conversam dentro de uma narrativa

de terror e como uma é essencial para que a outra exista e também para que o filme de terror consiga construir o medo de forma eficaz.

Após essa discussão, esperamos que a diferenciação de ambas as palavras esteja mais clara, bem como o entendimento de como funciona a construção do medo dentro de uma narrativa de filme de terror: quando o terror consegue criar uma atmosfera de ameaça e desconhecido e o horror consegue pegar o sentimento de terror e transformá-lo num sentimento de medo e repulsa.

Referências

CARROLL, Noël. **The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart**. Routledge, 1990.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa conforme a Nova Ortografia**. Rio de Janeiro, Positivo – Livros, 2009.

KING, Stephen. **Danse Macabre**. Gallery Books, 1981.

MUIR, John Kenneth. **Horror Films FAQ: All That's Left to Know About Slashers, Vampires, Zombies, Aliens and More**. Applause Theatre and Cinema Books, 2013.

VARMA, Devendra. **The Gothic Flame: Being a history of the Gothic novel in England: its origins, efflorescence, disintegration, and residuary influences**. Londres, Morrison and Gibb Limited, 1957, p. 129-179.

A narrativa interativa nos videogames e a proposta de “experiência de jogo”

Henrique Rodrigues Pereira Menezes⁶⁴

José Eduardo Ribeiro Macedo⁶⁵

Universidade Estadual de Goiás

Introdução

Por décadas, os jogos eletrônicos têm sido assunto relacionável à violência tanto no universo acadêmico quanto no senso comum e, ainda que seu surgimento anteceda a popularização da internet em âmbito mundial, a globalização e o fenômeno das mídias sociais, é um tema sempre considerado novo e gerador de bastante discussão e polêmica.

Os videogames⁶⁶ são objeto de estudo na arte, na

comunicação, no estudo de tecnologias da informação, no âmbito das linguagens e das ciências cognitivas. Desenvolveu-se até como um campo acadêmico próprio, o chamado “*game studies*”, que propõe estudar os jogos sob seus aspectos formais.

Apesar das inúmeras abordagens possíveis de se pesquisar videogames⁶⁷, escolhemos a ótica da narratologia⁶⁸, a qual tem sido estudada por diversos autores, nacionais e internacionais, nas pesquisas de comunicação, cinema e audiovisual que se debruçam sobre os jogos eletrônicos.

Como pesquisa em Cinema e Audiovisual, interessa a este artigo a aproximação dos jogos eletrônicos ao cinema pelo que ambos têm em comum: a existência de uma narrativa e o compartilhamento de uma mesma linguagem: a linguagem audiovisual.

No entanto, é necessário pontuar que, assim como o cinema, a construção de uma linguagem não ocorreu de uma hora para outra, mas foi sendo construída coletivamente ao longo de décadas, a partir de experimentações, de mudanças tecnológicas, e por meio da apropriação de linguagens de outros

⁶⁴ Pós-graduando do curso de Especialização em Cinema e Audiovisual: linguagens e processos de realização da UEG. (henriquerpm@gmail.com)

⁶⁵ Professor do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás - UEG. (jedumac@hotmail.com)

⁶⁶ Na língua inglesa, a grafia do termo “videogames” é menos recorrente e o padrão utilizado é “*video games*” utilizando-se sempre de um complemento quando necessário especificar sobre o que se fala, ex: “*video game consoles*”, “*video game industry*” etc. Na língua portuguesa, a grafia reconhecida é “videogame” e “videogames” e possuem uma significação mais ampla. Neste artigo, opta-se por fazer o uso – de forma intercambiável – dos termos como: a) games, jogos eletrônicos, videogames, jogos; b) *gameplay* e jogabilidade; c) consoles, videogames, ou ainda “consoles de videogame” para se referir aos “aparelhos de videogame”.

⁶⁷ Os termos “game”, “videogame”, e “videogames” são estrangeirismos reconhecidos pelo Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa, da Academia Brasileira de Letras, e podem ser grafados sem itálico ou aspas de acordo com a lista do Manual de Comunicação do Senado Federal. Disponível em: <<http://www12.senado.gov.br/manualdecomunicacao/redacao-e-estilo/estilo/estrangeirismos-grafados-sem-italico>>. Acesso em: 16 de junho de 2020.

⁶⁸ Do Estruturalismo e da Semiologia provém o aporte teórico que consubstancia as principais reflexões teórico-metodológicas no campo da narratologia, uma vez que esta busca “descrever os códigos que estruturam a narrativa, os signos que esses códigos compreendem e, de modo geral, a dinâmica de enunciação que preside a enunciação dos textos narrativos” (REIS; LOPES, 1988, p.79).

meios ou artes antecessoras. Além disso, é necessário pontuar também que, apesar de suas similaridades e seus quase 60 anos de existência, os videogames, diferentemente do cinema, ainda não têm uma linguagem totalmente própria e consolidada, e esta é mais uma característica da “novidade tecnológica” que são os games.

O estudo sistemático da narrativa está no domínio da narratologia, a qual pode ser brevemente definida como “o estudo da forma e funcionamento da narrativa” (PRINCE, 1982 apud REIS; LOPES, 1988, p. 79).

Janet H. Murray (2003) é uma das grandes referências na narratologia como autora que estuda os videogames sob essa ótica e os reconhece como uma mídia nova e promissora, na qual é possível comunicar, narrar e contar histórias.

Murray (2003) menciona o fato de que os videogames, a partir das décadas de 1970 e 1980, sofreram do mesmo medo provocado pelo advento do cinema e da televisão, indo além por adicionar a interatividade aos “encantamentos sensoriais da visão, do som e do movimento”, ao rendimento do sujeito “à exposição fácil dos jogos eletrônicos como uma ameaça aos prazeres mais reflexivos da cultura impressa” (MURRAY, 2003, p. 36).

Tal como o cinema, que de seus primórdios às décadas seguintes passou de uma mera novidade tecnológica (que causava surpresa e espanto) para uma arte que consolidava sua própria linguagem, é possível perceber que os jogos eletrônicos também deixaram de ser meros brinquedos, resultantes de experimentos dos primórdios da informática, para criarem experiências mais elaboradas, envolventes e maduras.

Nesta perspectiva, gostaríamos de fazer uma breve reflexão sobre o que são as narrativas nos jogos eletrônicos e quais são suas potencialidades (no estado da arte) visto seu atual nível de desenvolvimento.

Deixando de lado uma parte inicial e dispendiosa da qual se trata o embate conhecido na área do “*game studies*”⁶⁹ – em que dissertam os chamados ludólogos⁷⁰ e de outro lado os narratólogos⁷¹ –, entendemos os jogos (da última década) como narrativas, para além de sua faceta lúdica, e, portanto, entendemo-los como “narrativas interativas”, devido à própria natureza dos videogames.

Percebe-se que os padrões narrativos dos jogos eletrônicos na atualidade – tendo como recorte nesta pesquisa os games comerciais *blockbuster*, também chamados de jogos “Tripla A”⁷² (AAA) – têm sido, em concordância com Gomes

⁶⁹ Gonzalo Frasca popularizou o termo *ludologia* (“*ludology*”) a partir da palavra *ludus* em latim em 1999. A partir de 1998, houve a publicação dos primeiros jornais acadêmicos *Board Game Studies* *Game Studies* e em seguida a *Game Studies* em 2001. Em 2003, houve a criação da Digital Games Research Association, quando, então, passou-se a considerar o estudo de games como uma área acadêmica, apesar de seu tímido início em um colóquio realizado em 1990 que se tornou a *International Board Game Studies Association*.

⁷⁰ Entre os chamados “ludólogos” (ou *ludologists*) temos Henry Jenkins, Espen Aarseth, Jesper Juul, Gonzalo Frasca, Brenda Laurel, Roger Caillois, além de outros.

⁷¹ Entre os narratólogos temos Janet H. Murray, Marie-Laure Ryan, Fernández-Vara, entre outros.

⁷² O triplo “A” é a classificação mais alta, sendo possível também existir jogos com a classificação “AA”, e “A”. Há também a classificação de “jogo B”, em analogia aos “filmes B” na indústria cinematográfica (MENEZES, 2015, p. 33).

(2006), uma tentativa de recriar, neste novo formato, alguns aspectos do conceito de narrativa audiovisual perpetuado pelo modelo hegemônico de cinema.

Porém, é por meio da “interatividade” que a narrativa dos jogos eletrônicos ganha novas possibilidades, ressignificando os dispositivos de exposição da trama e o contato com a experiência enquanto espectador-jogador (Murray prefere utilizar o termo “interator”), não só incorporando a linguagem audiovisual, enquadramentos e movimentos de câmeras cinematográficas, mas também se utilizando de diversos outros recursos como as fotografias, a mídia textual, a navegação em espaços cênicos tridimensionais, e os desafios cognitivos comuns aos jogos.

O advento do 3D⁷³ nos videogames foi um grande marco, pois trouxe a possibilidade de criar cenários navegáveis com profundidade tridimensional e personagens animados similares aos atores reais captados pelas lentes cinematográficas.

E foi por meio da capacidade de armazenamento do CD-ROM que não somente o modelo tridimensional passou a ser um padrão na construção da visualidade dos games – tornou-se possível obter animações mais elaboradas pré-renderizadas em computação gráfica ou renderizadas em tempo real pelo videogame, além da inserção de produções sonoras, como

⁷³ Ao falar de 3D, não estamos nos referindo ao fenômeno da estereoscopia (3D estereoscópico), o qual é gerado por uma ilusão criada pelo olho humano ao analisar duas imagens obtidas em pontos diferentes geralmente por meio do uso de um óculos, tal como se popularizou nas últimas duas décadas nas salas de cinema ao redor do mundo. O 3D aqui mencionado se refere à computação gráfica tridimensional que passou a ser um padrão em evolução à renderização bidimensional de ambientes e personagens animados.

músicas gravadas e vozes reais, tornando-se também um padrão nos videogames e possibilitando um novo campo de atuação profissional para desenhistas de som (*sound designers*) e compositores de cinema.

A linguagem audiovisual nos videogames em seus primórdios era claramente segmentada, sendo possível distinguir facilmente os recursos audiovisuais e seus significados postos para o jogador: a) telas estáticas indicavam o início e o fim do jogo (títulos, créditos iniciais, ou tela de “*game over*”); b) momentos jogáveis; c) momentos não jogáveis (apresentação de vídeos ou instruções em texto interrompendo a interação); d) momentos pontuais de feedback sonoro, ou seja, a sonorização de ações realizadas em jogo (a recorrente falta de trilha sonora incidente era uma característica na maioria dos casos, diferente dos jogos atuais em que, para além dos feedbacks sonoros, a trilha sonora é constante, como no cinema); e) representação gráfica/visual quando um comando é acionado nos *joysticks* (relativo ao “tempo de resposta” da interface) ou representativo do estado de saúde do personagem protagonista.

Percebe-se que o videogame, ao construir e perpetuar determinadas convenções exclusivas desse meio (como as situações mencionadas acima) – frutos da relação jogo-jogador proporcionada pela interatividade –, e, posteriormente, ao adotar gradativamente a linguagem cinematográfica – por meio de ângulos e movimentações de câmera, enquadramentos, *leitmotifs*, estruturas formais de construção narrativa, desenvolvimento de tramas, personagens, ambientações –, acabou por garantir que esse projeto narrativo proposto ao videogame, como pontua Gomes (2006, p. 1), excessivamente centrado nas características de uma linguagem de outro meio,

pudesse ser reconfigurado, ganhando, assim, novos contornos.

É perfeitamente possível ver jogos lançados após os anos 2000 nos quais existem uma estrutura clássica de narrativa e cenas de ação que constroem uma tensão e trabalham em favor de um clímax, mas que o próprio jogo (jogabilidade) acaba por arruinar (a crescente tensão e clímax) devido a alguma ação malsucedida por parte do jogador, resultando na famosa tela de “Game Over”⁷⁴.

É essa natureza híbrida do videogame que, por meio dos olhos de muitos jogadores, passa a ser questionada quando há implementação de narrativas que não atentam para a natureza interativa dos videogames e falham por destruir a ilusão do mundo fictício ali construído (que o cinema narrativo faz tão bem).

Este é um trabalho de revisão bibliográfica, que realiza o esforço de refletir sobre a especificidade da narrativa nos videogames, sob a ótica do sujeito “jogador” e sobre algumas contradições presentes em jogos que contrapõem os desafios de jogo e a narrativa construídas neles.

A narrativa em jogo

Narrativa, para Ryan (2004 apud GOMES, 2009), é uma imagem mental, uma construção cognitiva feita pelo leitor

⁷⁴ Muitos jogos ainda permanecem com as tradicionais telas de “game over” que informam que o jogador perdeu a partida, que o personagem morreu em combate ou qualquer outra situação que resultou na morte do personagem e na consequente interrupção do jogo. É possível justificar isso a partir das convenções de alguns gêneros de jogos (como o terror, em jogos como *Resident Evil*), mas o caminho tem sido o inverso, a adoção de formas de *feedback* sem interromper a narrativa e o curso de ação do jogador em tela, sem prejudicar o fluxo das atividades.

em resposta a um texto (GOMES, 2009). Em concordância com Gomes (2008), admitimos que é necessária uma nova noção de narrativa aos videogames. A narrativa seria uma forma de organizar a experiência vivida para o jogador e pelo jogador. Enquanto o *game design* estrutura os elementos do jogo (enredo e mecânicas), a experiência de jogo é organizada pelo jogador ao interagir com o game, desde o seu envolvimento com o personagem jogável (também chamado de “avatar”) em relação ao mundo ficcional apresentado, quanto pelas escolhas e consequências experimentadas na interação com o *gameplay*⁷⁵.

Reunindo teorias de linguística e ciência cognitiva, Branigan afirma que ‘a narrativa é uma atividade perceptual que organiza os dados em um padrão especial que representa e explica a experiência’. Esquemas narrativos constituem uma forma de compreender nossa experiência, de modo que parece natural aplicá-los a uma experiência de jogo; eles também podem explicar alguns dos benefícios da incorporação de histórias em jogos (FERNÁNDEZ-VARA, 2009, p. 40 – tradução nossa).⁷⁶

⁷⁵ “[...] *gameplay* é o componente dos jogos de computador que não é encontrado em nenhuma outra forma de arte: a interatividade. [...] ou seja, como os jogadores são capazes de interagir com o mundo do game e como o mundo reage às escolhas que os jogadores fazem”. (ROUSE, 2005, p.18).

⁷⁶ Bringing together theories from linguistics and cognitive science, Branigan affirms that “narrative is a perceptual activity that organizes data into a special pattern which represents and explains experience” (Branigan). Narrative schemas constitute a way of understanding our experience, so it seems natural to apply them to a *gameplay* experience; they can also explain some of the benefits of incorporating stories in games. This narrativization of experience is a proven concept, but its contribution to

Na perspectiva de que a narrativa se adapta aos meios que a incorpora, Gomes (2008) salienta que, para além dos meios, a narrativa preserva sua característica intrínseca, qual seja, organizar o fluxo da experiência vivida.

Enxergando-a como uma forma expressiva que emerge da necessidade de organizar a experiência, acreditamos que a narrativa transcende os meios que a incorporam, tendo existido mais funcionalmente na oralidade, evoluído e se modificado no texto manuscrito, no texto impresso, mas também, em sua forma mimética, no teatro, no cinema, na televisão, entre várias formas presentes e outras que, acreditamos, ainda hão de surgir. A cada um desses meios a narrativa se amolda de maneira diferente, em diálogo com o contexto histórico, fazendo-se valer das características intrínsecas a cada um para criar diferentes possibilidades que, contudo, de alguma maneira, continuam reorganizando o fluxo da experiência vivida. (GOMES, 2008, p. 43).

Em consonância com as proposições de Fernández-Vara (2009) e Gomes (2008) sobre a articulação entre narrativa e experiência, entendemos que a narrativa nos videogames, além de organizar todos os elementos dramáticos e de *storytelling* do jogo, é a própria experiência vivida no ato de jogar. Para isso, narrativa e *gameplay* trabalham conjuntamente para que o jogador seja capaz de construir um sentido da experiência vivida do início ao fim do jogo.

Em busca do específico do “texto” narrativo, Ryan (2004, apud GOMES, 2009) afirma que ele deve ser capaz de evocar uma determinada imagem mental no intérprete. Tal imagem deve conter as seguintes qualidades:

Precisa criar um mundo e populá-lo com personagens e objetos; 2. Tal mundo precisa sofrer mudanças causadas por eventos extraordinários: acidentes ou ações deliberadas. Tais mudanças criam uma dimensão temporal e colocam o mundo narrativo no fluxo da história; 3. O texto precisa permitir a construção de uma rede interpretativa de objetivos, planos, relações causais e motivações psicológicas em torno dos eventos narrados. Essa rede implícita dá coerência e inteligibilidade aos eventos materiais e os transforma num enredo (RYAN, 2004 apud GOMES, 2009).

Para compreender os videogames em termos narrativos, temos também que levar em conta a intencionalidade por parte dos produtores do game em elaborar um jogo que possa ser entendido como uma narrativa (FERNÁNDEZ-VARA, 2009, p. 40).

A intencionalidade por parte dos produtores de jogos em incluir uma história é expressa no design do game. A história como conteúdo vem do jogador interagindo com o design do sistema, ou da história embutida no game. A história embutida pode ser descrita como um conjunto de passos dos quais o jogador deve completar, e constitui os eventos do jogo. *Cut-scenes*, descrições textuais, quadros,

understanding games can also be abused. (FERNÁNDEZ-VARA, 2009, p. 40)

e outras formas de *storytelling* tradicionais podem também ser embutidas no jogo (FERNÁNDEZ-VARA, 2009, p. 56 – tradução nossa, grifos nossos)⁷⁷.

A partir do exposto anteriormente provém o nosso entendimento dos videogames como narrativas interativas, tal como entendido pelos autores da área da narratologia como Janet H. Murray (2003, 2016), Marie-Laure Ryan (2004 *apud* GOMES, 2009) e, mais recentemente, Clara Fernández-Vara (2009).

É necessário, no entanto, fazer a distinção dessa noção de narrativa que enxerga amplamente o jogo como uma narrativa interativa, da significação de “narrativa” como estrutura “técnica” das histórias que são embutidas nos jogos. Recorrentemente na área do *game studies*, e também entre desenvolvedores de jogos, o termo “narrativa” é utilizado como sinônimo de trama ou “história”, e ainda contraposto ao conceito de *gameplay*, sendo a narrativa considerada algo que seria conflitante à noção de interatividade. E, na visão/acepção de jogo como narrativa interativa, todos os elementos interativos ou “mecânicas de jogo” e estruturas de história ou “trama” trabalham conjuntamente para formar uma experiência que tem início, meio e fim e é construída sob os princípios de causalidade, tempo e espaço.

Porém, é importante ressaltar que não é todo tipo de jogo

que pode ser considerado uma narrativa interativa. Um exemplo muito claro disso está em um trecho do livro de Murray (2003), no qual a autora, ao tentar ver as propriedades narrativas nos jogos, traz o exemplo de que mesmo um jogo sem qualquer conteúdo verbal, como *Tetris* (1984), não é desprovido de narrativa e significação dramática:

Nele, objetos de formas irregulares caem constantemente do alto da tela e vão se acumulando na parte inferior dela. O objetivo do jogador é guiar cada peça individual, enquanto ela está caindo, e posicioná-la de forma a se encaixar nas demais peças, formando uma fileira contínua. Cada vez que uma fileira assim é formada, ela desaparece. Ao invés de manter o que você constrói, como num quebra-cabeça convencional, em Tetris tudo o que você modela com perfeição é varrido para fora da tela. Ter sucesso significa apenas ser capaz de manter o fluxo. Esse jogo é uma encenação perfeita da vida sobrecarregada dos norte-americanos nos anos 90 – do constante bombardeio de tarefas que exigem nossa atenção e que devemos, de algum modo, encaixar em nossas agendas superlotadas, não sem antes limparmos nossa mesa de trabalho a fim de abrir espaço para o próximo e violento assalto (MURRAY, 2003, p. 142).

Fernández-Vara (2009), porém, adverte sobre o risco de uma “narrativização” sem critério, o que poderia comprometer a percepção da especificidade dos jogos em termos narrativos. A autora diz que narrativizar uma sessão do jogo *Bejeweled*

⁷⁷ The intentionality on the part of the game makers to include a story is expressed in the design of the game. The story as content comes from the player interacting with the designed system, or from the embedded story of the game. The embedded story can be the prescribed set of steps that the player has to complete, and constitute the events of the game. Cut-scenes, text descriptions, comics, and other forms of traditional storytelling can also be embedded in the game. (FERNÁNDEZ-VARA, 2009, p. 56)

(2001)⁷⁸, por exemplo, é problemático: “por igualar os videogames com qualquer outra experiência podemos perder de vista como eles podem ser inovadores e diferentes de outras mídias” (FERNÁNDEZ-VARA, 2009, p. 40 – tradução nossa)⁷⁹. Tal observação pode ser pertinente para problematizar a argumentação de Murray (2003) sobre o jogo *Tetris* (1984) e seu suposto potencial narrativo.

À maneira de David Bordwell (1985), essas autoras utilizam uma abordagem cognitivo-perceptiva para compreender o que é narrativa e, dessa forma, aplicam essa abordagem no entendimento do que são as narrativas interativas.

Pela abordagem cognitivo-perceptiva, entende-se a narrativa como uma “cadeia de eventos ligados por causa e efeito, ocorrendo no tempo e no espaço” (BORDWELL, 2013, p. 144). Bordwell (2013) então recupera conceitos da narratologia como estruturado originalmente por formalistas russos (Vladimir Propp, entre outros), tais como *syuzhet*, *fábula* e *estilo*, no intuito de articular uma teoria da narração.

Uma teoria construtivista não permite uma fácil separação entre percepção e cognição. Grosso modo, o ato típico da percepção é a identificação de um mundo tridimensional baseado em certos sinais. A percepção se converte em um processo de comprovação ativa de hipóteses. O organismo está preparado para reconhecer dados do ambiente. A percepção tende a ser antecipatória, estruturando expectativas mais ou menos prováveis a respeito do que existe no exterior (BORDWELL, 1985, p. 31 – tradução nossa)⁸⁰.

A especificidade da narrativa nos games é trabalhada, então, em torno da interatividade, que, embora possa se desenvolver da mesma forma que Bordwell descreve sobre a narrativa fílmica: “as narrativas se constroem com a ideia de recompensar, modificar, frustrar ou vencer a busca da coerência por parte do perceptor” (BORDWELL, 1985, p. 38-39) –, se molda às mecânicas de jogo.

Sendo a narrativa no jogo construída em torno da interatividade, além de prover um contexto para o qual se constrói todo o mundo do jogo e estabelecer eventos nos quais o jogador irá performar, ela também influencia diretamente na forma de agir em jogo. Fabricatore (2007) ilustra isso de forma simples (Fig. 1):

and cognition. Speaking roughly, the typical act of perception is the identification of a three-dimensional world on the basis of cues. Perception becomes a process of active hypothesis-testing. The organism is tuned to pick up data from the environment. Perception tends to be anticipatory, framing more or less likely expectations about what is out there (BORDWELL, 1985, p. 31).

⁸⁰ A Constructivist theory permits no easy separation between perception



Figura 1 - Ciclo interativo na experiência de jogo (tradução nossa).
Fonte: Fabricatore (2007)

Fabricatore (2007) afirma que este ciclo é repetido de modo interativo⁸¹ até que o jogador vença ou perca o jogo, ou simplesmente decida suspender temporariamente sua sessão de jogo.

Este ciclo pode se manifestar de diferentes formas em cada tipo de jogo. Para um jogo como *Resident Evil* (2017)⁸², que é do gênero de terror e ação, o jogador tem nos ambientes do jogo (cenários) objetos espalhados pelas salas, notas e documentos largados em bancadas ou presos a ímãs de geladeira, móveis que não estão onde deveriam estar, entre outras coisas, que são informações reunidas e analisadas pelo

⁸¹ "This cycle is repeated iteratively, until the player wins or loses the game, or simply decides to suspend temporarily his/her play session." (FABRICATORE, 2007, p. 3).

⁸² *Resident Evil* é um jogo da Capcom e contemporâneo a *Tomb Raider*, sendo também uma série de inúmeros títulos lançados.

jogador, que geram decisões e conseqüentemente formas de interagir com o mundo do jogo, as quais seriam diferentes caso essas informações não chegassem ao conhecimento do jogador. A manutenção da tensão, entre outros diversos sentimentos como os de euforia e os próprios sustos provocados pelo jogo, são uma construção perceptiva obtida a partir dos diversos elementos narrativos ali presentes.

No jogo *Tomb Raider* (2013), percebemos uma atmosfera sombria desde os primeiros minutos de jogo, em que vemos a protagonista ser nocauteada por um sujeito estranho e colocada em um casulo pendurada no topo de uma caverna, em uma ilha onde tudo é questionável. Entendemos que é necessário evitar outros (personagens) seres humanos e, quando não é possível evitá-los, o próprio jogo dá a prerrogativa de situações de confronto (combate) porque os personagens hostis perseguem a protagonista. Existe um processo de aprendizado, e, a cada ambiente no qual o jogador navega, são apresentadas diversas formas de performar: como passar despercebido, caso contrário, é preciso passar pelos ambientes "metendo bala" nos oponentes, ou mesmo se esquivando e se escondendo atrás de algum lugar para tentar novamente, sem fracassar na tarefa.

Em um jogo como *Detroit* (2018)⁸³, apesar das atividades de *gameplay* se darem de forma limitada em relação a outros jogos, como os do gênero de ação-aventura, a reunião e a análise de informações resultantes da percepção do mundo do jogo – que se converte em processo de comprovação ativa

⁸³ *Detroit* (2018) é mais um jogo da produtora Quantic Dream, exclusivo para *PlayStation*, é dirigido por David Cage, responsável também por outros jogos de cunho autoral, como *Heavy Rain* (2010), *Beyond: Two Souls* (2013), conhecido pelas suas narrativas interativas.

de hipóteses – ocorre de forma a afetar a própria história e o destino de outros personagens envolvidos na trama, resultante das decisões tomadas, gerando múltiplos finais e consequências para cada ação do jogador, em um formato de narrativa interativa menos linear que as demais.

As mecânicas de jogo em confluência com a trama

Como observado frequentemente por jogadores e desenvolvedores de jogos, as mecânicas de jogo – suas regras, objetivos, ações possíveis de serem tomadas pelo jogador e os sistemas de jogabilidade – nem sempre estão alinhadas com o que a “narrativa” (nesse caso, sinônimo de trama) propõe, ou seja, o que o jogo propõe em termos de desafios e experiências cognitivas, ou, ainda, o nível de liberdade que o jogo proporciona ao jogador, pode estar disperso em relação à trama.

Em *Tomb Raider* (2013), a temática de sobrevivência é uma constante. Naufragada em uma ilha, da qual em um primeiro momento é impossível fugir por causa das terríveis tempestades, Lara Croft é, desde o início do jogo, assombrada pelos sinistros habitantes que a caçam, tentam matá-la e tentam submeter sua amiga Sam a um ritual de sacrifício por fogo. Como um jogo de ação/aventura, *Tomb Raider* possui mecânicas de combate com armas de fogo, combates corpo a corpo, furtividade, e o escape de situações de perigo, como desmoronamentos, tiroteios e bombardeios. Percebemos, de forma geral, uma boa execução e coerência de todas as mecânicas de jogo (típica dos jogos de ação) presentes neste game em relação aos sistemas narrativos, inclusive nas cenas em que não é possível interagir: as chamadas *cutscenes*.

Uma questão, no entanto, com a qual os desenvolvedores do jogo – o estúdio californiano *Crystal Dynamics* – não contavam era a possibilidade de que parte dos jogadores prefeririam agir em jogo de forma pacífica, ou seja, evitariam matar outros personagens e procurariam soluções furtivas e não letais (como evitar inimigos ou deixá-los apenas desacordados) para prosseguir com o jogo. *Tomb Raider* (2013) propõe diversos desafios em sua jogabilidade que obriga os jogadores a agirem como verdadeiros assassinos (em resposta aos personagens hostis à protagonista, construído pela história, que é, sobretudo, uma “história de sobrevivência”).

Os jogadores que se sentem incomodados com as imposições postas pelo sistema de jogo podem, no entanto, devido à interatividade, desviar do que foi originalmente concebido pelos desenvolvedores: não realizando as ações previstas e designadas pelo game, e sim performando outras ações diferentes. Na maior parte das vezes, porém, há momentos em que o jogador não tem outra escolha e é impossível progredir no jogo sem matar algum inimigo humano (ou sobrenatural).

Essa liberdade de escolhas prevista pelos desenvolvedores de jogos durante a jogabilidade de combate (inexistente no jogo *Tomb Raider* de 2013) foi adotada por jogos como os da franquia *Deus Ex* (da Eidos Montréal, subsidiária da Square Enix, tal como a Crystal Dynamics): *Deus Ex: Human Revolution* (2011) e *Deus Ex: Mankind Divided* (2016).

Diversos outros jogos também propõem soluções não letais ao lidar com os personagens oponentes/inimigos. *Rise of the Tomb Raider* (2015), nesse sentido, como sequência de *Tomb Raider* (2013), amadureceu sua jogabilidade para agradar também os jogadores que consomem os jogos de ação, mas sem

a violência gráfica ou simbólica presentes em grande parte dos jogos. É importante ressaltar que a violência gráfica ou simbólica está presente também no cinema e, diferentemente dos games, ela não é tão questionada em estudos sociológicos e culturais quanto nos videogames.

O mesmo tipo de discrepância como a que foi mencionada acima acontece de forma inversa em *Tomb Raider* (2013), porque, ao tentar garantir o aspecto de humanidade na personagem Lara Croft – ao invés de transformá-la em uma anti-heroína sangue frio, típico dos jogos da série *Tomb Raider* de 1996 a 2003 –, a trama acaba se contradizendo em relação ao *gameplay* (sendo estes os dois dispositivos complementares que trabalham a construção da personagem).

Em diversos momentos do jogo, é construído um conflito interno na personagem (“matar ou não matar”) que pode entrar em conflito com os desejos próprios do jogador enquanto sua expectativa de jogabilidade e construção de habilidades durante o jogo. Por meio da exposição narrativa em jogo, é possível presenciar os sentimentos da personagem protagonista (Lara Croft) ao matar um animal para se alimentar e sobreviver na selva, até o momento no qual ela mata pela primeira vez um ser humano e entra em estado de choque.

Nesse momento específico do jogo, o qual presenciamos, por meio de uma *cutscene*, a dramatização da cena na qual Lara mata em sua legítima defesa, é possível perceber que a narrativa propõe algo (por meio da hesitação da personagem) que nos momentos seguintes não se consegue cumprir. O jogo coloca como obstáculo (conflito) inúmeros oponentes que não estão

dispostos à negociação. E o jogador é deixado sem escolha – é matar ou morrer. Para os jogadores que lidam bem com a violência em jogo, a narrativa parece ser coerente.

Parte disso pode ser resultado da compreensão limitada de trama (por parte dos desenvolvedores) como algo linear, resultante da forma tradicional de narrar advinda de outras mídias, sem levar em consideração os diferentes tipos de jogadores (e suas personalidades), apropriando-se de técnicas cinematográficas de contar histórias sem a devida transposição para o ambiente “interativo” ali intrínseco.

Esses momentos nos quais o desejo do jogador é realizar uma atividade diferente da proposta pelo jogo naquele momento – o postergar de ações a fim de explorar outras possibilidades antes – é tanto algo que faz parte da natureza dos jogos, por serem interativos e pressuporem uma “liberdade” ao jogador e diversos caminhos, quanto é constantemente um objeto de estudo por parte dos desenvolvedores que tentam criar estratégias para evitar que o jogador se disperse totalmente da trama e da(s) linearidade(s) propositalmente pensada(s), ou mesmo que o jogador se frustre ou largue o jogo por se sentir desconexo a ele.

A narrativa em um jogo então não deve ser construída de forma linear por meio somente das cenas interativas (os *quick-time events*, literalmente traduzidos como “eventos de resposta rápida”) ou das cenas tradicionais (as chamadas *cutscenes*), mas sim para preencher todos os ambientes com diálogos de personagens secundários, pela iluminação dos espaços, ambientação e cenografia, trilha sonora, documentos

colecionáveis a serem encontrados pelo mundo do jogo, painéis, murais ou “panfletos” espalhados pelos cenários, pichações, tesouros e relíquias, missões secundárias, vestígios da passagem de animais ou seres humanos em ambientes etc.

Entretanto, todos esses elementos também devem ser coerentes com as atividades que são propostas pelos jogos, quais sejam: caçar, abrir baús de tesouro, investigar o paradeiro de personagens desaparecidos, buscar determinada ferramenta necessária para desbloquear a entrada de alguma sala, entre outras situações.

Ainda em um momento anterior ao evento citado, que acontece também nas primeiras horas do jogo *Tomb Raider* (2013), é possível perceber uma contradição entre a história e a jogabilidade. Antes de presenciarmos o conflito da protagonista Lara Croft ao matar alguém pela primeira vez, há o momento em que ela mata um cervo para se alimentar: uma cena que tenta criar uma atmosfera da urgência em sobreviver em meio a selva, mas que, ao ser observada atentamente, é descredibilizada momentos após pela própria natureza lúdica do jogo.

No topo da tela como uma legenda indicadora de objetivo, o jogador recebe do jogo a mensagem de que é necessário procurar algo para comer (“Mulher *versus* Natureza: Procure por comida”) – e a informação é enfatizada na voz da personagem “Não posso só ficar parada aqui. Preciso achar algo para comer”. Dessa forma, o jogador precisa guiar a personagem pelo caminho onde se vê um cervo correndo e, logo mais à frente, a personagem avista um arco e flecha preso a um cadáver pendurado no topo de uma árvore (Fig. 2).

Nesse momento, é introduzida a principal ferramenta de sobrevivência que acompanhará a protagonista até o fim do jogo⁸⁴. A partir disso, a protagonista e o jogador estão equipados para caçar os cervos que estão circulando a floresta e, como uma mecânica de combate, o jogo incentiva o jogador, recompensando-o com pontos de experiência (“XP”) por cada animal caçado.

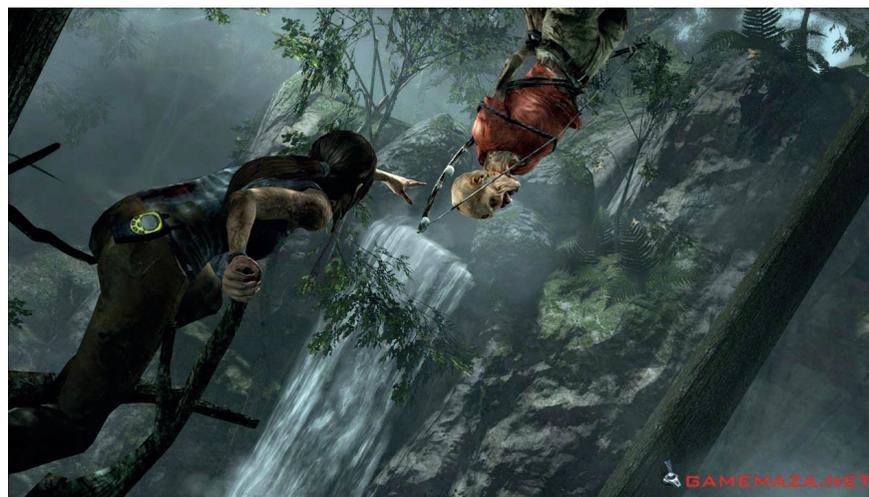


Figura 2 – O arco: a principal ferramenta de sobrevivência de Lara
Fonte: *Tomb Raider* (2013).

Percebe-se a proposta de uma intenção narrativa aos mecanismos de jogabilidade do game *Tomb Raider*, por colocar esses elementos em um contexto: a introdução da ferramenta de combate, o aprendizado de como caçar e de como observar e explorar os ambientes para encontrar ferramentas de sobrevivência, algo que se repete de forma gradual até o fim do jogo, como uma curva de aprendizado.

Como trazido pela narrativa do jogo, Lara Croft é uma jovem com espírito aventureiro e corajosa, porém inexperiente, que passa por situações cada vez mais extremas conforme a história progride. Metaforicamente, é trazido o mesmo princípio para a jogabilidade, acreditando que o jogador passa pelo mesmo processo – introduzindo poucas mecânicas ao início e complexificando as atividades de jogo e a dificuldade ao decorrer do game – mas a história progride de uma forma um pouco mais lenta (em relação à jogabilidade) nesses primeiros momentos do jogo, o que acaba gerando pequenas contradições.

No momento em que se atira no cervo, assiste-se a uma cena em que é mostrada a tensão da personagem em ter que abrir/cortar o animal (Fig. 3) para se alimentar, enquanto o animal ainda está respirando e de olhos abertos agonizando. Lara pede desculpas, e em seguida, pega uma flecha para cortar o cervo com expressão de repulsa (Fig. 4), gritos e expressão de choro.



Figuras 3 e 4 - Tensão da protagonista e repulsa por abrir o animal.
Fonte: *Tomb Raider* (2013)

Após o fato ocorrido, é indicado pelo jogo que o jogador retorne ao acampamento com a carne coletada, e percebe-se na tela a recompensa de “1 ponto de experiência”. Assim, o jogo introduz seu sistema de acampamentos: um espaço reservado em que o jogador pode “pausar” o jogo e, extradiegeticamente, por meio de menus da interface de usuário, realizar melhorias de caça, combate e exploração da personagem comprando “habilidades” com os pontos de experiência adquiridos.

Entre as primeiras habilidades que podem ser adquiridas está a possibilidade de ganhar pontos de recompensa (XP) extras por matar mais animais. No entanto, a questão da sobrevivência trazida pelo jogo não é completamente implementada (transposta do âmbito da narrativa para a jogabilidade): o jogador-personagem não caça para sobreviver, caça para acumular pontos e melhorar habilidades e armas ao decorrer do jogo, e como uma atividade lúdica, a fim de testar e pôr à prova a proeza do jogador. Trata-se de uma narrativização vazia, sem aplicação prática coerente. Por mais que *Tomb Raider* (2013) seja uma narrativa interessante e com momentos de grande carga emocional, esses outros momentos tiram o jogador da atmosfera que a narrativa constrói e o trazem de volta à realidade do jogo, do lúdico.

Esse contexto, por diversas vezes conflituoso entre narrativa e jogabilidade, acontece pela relação de equilíbrio entre o trabalho de várias disciplinas de desenvolvimento de um jogo (design de sistemas de jogo, escritores, designers de narrativa, diretores de arte etc.), bem conhecida entre os produtores de jogos e jogadores, nomeada por “dissonância ludonarrativa”.

A dissonância ludonarrativa foi um termo que apareceu pela primeira vez em uma crítica ao jogo *Bioshock* (2007), feita pelo designer e roteirista Clint Hocking, ao afirmar que há duas estruturas em oposição em *Bioshock*, a “estrutura narrativa” e a “estrutura lúdica” (HOCKING, 2007).

Hocking (2007) fala (como visto em *Seraphine*, 2016) sobre as mecânicas do jogo que incentivam a liberdade do jogador e dá a possibilidade de evitar tomar certas decisões no game; por outro lado, a narrativa contraria esse discurso

(construído em diversas situações na jogabilidade por meio da “filosofia do interesse próprio” de James Randi) por evidenciar, como o único caminho possível para a conclusão do jogo, algo que é forçado pela história (como um afunilamento): o resgate de um personagem que foi raptado.

Para Makedonski (2012), a dissonância ludonarrativa ‘em seu cerne’ acontece quando um discurso posto na história do jogo e a ambientação contradiz o discurso subjacente ao *gameplay*. A partir desta contradição, de acordo com ele, o jogador se torna ‘emerso’ e ‘desconectado’ da experiência. (SERAPHINE, 2016, p. 4, tradução nossa⁸⁵).

O termo, desde então, tem sido utilizado por críticos, desenvolvedores de games, e acadêmicos da já mencionada área do “*game studies*” para descrever esse fenômeno que sempre esteve presente nos videogames que, aparentemente, tem sido mais controlado pelos próprios produtores nos games lançados a cada ano.

Em *Tomb Raider* (2013), tomando a experiência total de jogo, percebe-se que o envolvimento no combate (e mesmo as outras atividades como a exploração e a resolução de problemas e quebra-cabeças) da forma como é desenvolvida (apesar de alguns momentos “extradiagéticos”) cria uma estimulação emocional que sutilmente trabalha junto com a

⁸⁵ For Makedonski (2012), ludonarrative dissonance “at its core” happens when the discourse conveyed through a game’s story and environment contradicts the discourse underlying its gameplay. From this contradiction, according to him, the player becomes “unimmersed” and “disconnected” from the experience (SERAPHINE, 2016).

narrativa construída pelo jogo, permitindo ao jogador vivenciar o drama simbólico também vivido pela personagem, como a compreensão do universo da ilha de Yamatai e a sobrevivência aos extremos eventos ocorridos à personagem.

Considerações finais

Os jogos de videogame se transformaram ao longo das décadas de experiências lúdicas, com “personagens” formados de pixels em telas geralmente estáticas e bidimensionais que passavam a ilusão de movimento, para espaços virtuais nos quais é possível navegar tridimensionalmente com personagens mais bem definidos que agora se assemelham a seres humanos, com seus dramas e conflitos pessoais, relações e *backstory*.

É ainda possível encontrar jogos desenvolvidos na atualidade que recriam as experiências meramente lúdicas de momentos anteriores (ao modelo de jogos da Atari e Nintendo nas décadas de 1970 a 1990) ou ainda que recriam interfaces retrô com propostas narrativas mais sofisticadas; mas é possível afirmar que, pelo menos agora, neste novo contexto, não são mais as limitações tecnológicas que definem quais jogos são somente pixels, quais são somente textos, ou quais incorporam vídeos em suas narrativas ainda de uma forma não interativa.

A atenção com a construção de uma narrativa mais elaborada nos games (ou mesmo a preocupação com uma narrativa) e sua importância pode ser considerada muito recente na indústria de videogames, especialmente no que diz respeito aos jogos mais comerciais (os chamados “AAA”). Um jogo pode ser mais proveitoso com uma história a ser “vivida”,

e/ou com personagens que possam cativar o jogador e conectá-lo emocionalmente à história. As histórias não somente têm sido um “bônus” da experiência de jogo, como têm se tornado centrais a essas experiências nos jogos mais recentes.

O mais importante é como as histórias têm deixado de protagonizar um papel instrumental, para se tornarem parte da própria fruição. Se o mundo ficcional era construído com seus ambientes, personagens e formas de narrar que justificariam os visuais, jogabilidade e ações enfrentadas pelos jogadores *ingame*, os recursos narrativos cresceram e se tornaram fundamentais tanto para ditar um ritmo de *gameplay*, propor obstáculos e desafios a serem superados, quanto para tornar os jogos experiências envolventes, gratificantes e significativas emocionalmente.

Referências

BORDWELL, David. **Narration in the fiction film**. Madison: University of Wisconsin, 1985.

FABRICATORE, Carlo. **Gameplay and Game Mechanics: A Key to Quality in Videogames**. [2007] Santiago: University of Huddersfield. School of Computing and Engineering. Disponível em: <<http://eprints.hud.ac.uk/id/eprint/20927/>>. Acesso em: 26 jan. 2019.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. **The Tribulations of Adventure Games: Integrating Story Into Simulation Through Performance**. Atlanta: Georgia Tech, 2009. PhD em Digital

Media - School of Literature, Communication and Culture; Georgia Institute of Technology, 2009.

GOMES, Renata. **Imersão e participação nos jogos eletrônicos**. São Paulo: PUC-SP, 2003. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) sob a orientação de Arlindo Machado - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003. Disponível em: <<https://desdobramentos.files.wordpress.com/2009/01/renatagomeslivro2.pdf>> Acesso em: 25 jan. 2019.

_____. O design da narrativa como simulação imersiva. In: LEMOS, André; BERGER, Christa; BARBOSA, Marialva (eds.). **Livro da XIV Compós: Narrativas Midiáticas Contemporâneas**. Porto Alegre: Sulina, 2006, p. 69-81. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_866.pdf>. Acesso em: 25 jan. 2019.

_____. **Agentes verossímeis**: uma investigação sobre a construção dos personagens autônomos nos videogames. São Paulo: PUC-SP, 2008. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) sob a orientação de Arlindo Machado - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <<https://sapientia.pucsp.br/handle/handle/5142#preview-link0>> Acesso em: 25 jan. 2019.

_____. **Narratologia & Ludologia**: um novo round. São Paulo: Senac-SP, 2009. Artigo apresentado ao SBGames2009 – VIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21_09.pdf>. Acesso em: 25 de janeiro de 2019.

HOCKING, C. **Ludonarrative Dissonance in Bioshock**: The problem of what game is about [Blog post]. Click Nothing, TypePad. 2007. Disponível em: <https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html>. Acesso em: 4 mar. 2019.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução de Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Editora Unesp, 2003.

SERAPHINE, Frederic. **Ludonarrative Dissonance: Is Storytelling About Reaching Harmony?** Tóquio: The University of Tokyo. 2016. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/307569310_Ludonarrative_Dissonance_Is_Storytelling_About_Reaching_Harmony>. Acesso em: 3 mar 2019.

YouTube: profissão ou apenas plataforma a partir do estudo de caso do canal *Minha Brasília*

Laryssa Machado Gomes⁸⁶

Marcelo Henrique da Costa⁸⁷

Universidade Estadual de Goiás

Introdução

As inovações tecnológicas e a democratização dos recursos fizeram com que uma quantidade maior de pessoas tivesse acesso à internet e, conseqüentemente, começasse a produzir conteúdo audiovisual para disponibilização no espaço on-line, dando voz aos aspectos de suas realidades muitas vezes marcadas pela exclusão. Socialmente, a produção nos meios de comunicação sempre foi restrita a pequenos grupos com poder político e econômico.

Atualmente, as pessoas têm acesso não só à informação, mas aos meios de produção das informações no ambiente digital. No YouTube, plataforma de distribuição de conteúdos audiovisuais, o usuário passa de mero espectador a produtor audiovisual.

A produção, muitas vezes caseira e amadora, pode atingir um público muito alto e, assim, dar voz às pessoas em localidades afastadas dos grandes centros urbanos, como em comunidades

indígenas ou quilombolas, ou atrair pessoas que lutam por uma causa em comum. Por outro lado, pessoas que sempre estiveram ligadas ao audiovisual também criam seus canais na plataforma para disponibilizar suas produções, que, na maioria das vezes, são mais profissionais, se comparadas com a grande quantidade de vídeos amadores.

O YouTube se popularizou principalmente por ser de fácil acesso, ter um layout básico e compreensível, ser gratuito, possuir características de cultura participativa (qualquer pessoa de qualquer lugar do mundo pode produzir conteúdo), ter caráter de rede social, não demandar recursos profissionais, entre outros aspectos. Qualquer pessoa que tenha um perfil no site, mediante cadastro prévio, pode enviar conteúdo, o qual pode ser feito a partir de um simples aparelho celular com câmera.

Além de ser um espaço aberto para a expressão, no YouTube o usuário tem a possibilidade de monetizar seu canal, ou seja, fazer com que ele dê dinheiro a partir da quantidade de visualização de seus vídeos, realizar parcerias com marcas e, assim, transformar um hobby em profissão. Hoje uma das pessoas mais influentes do Brasil, segundo a pesquisa “Os Influenciadores – Quem Brilha na Tela dos Brasileiros”⁸⁸, é um youtuber (pessoa que produz vídeos para o YouTube). Whindersson Nunes tem 24.529.934 inscritos em seu canal no YouTube, atualmente, e, além de produzir vídeos, roda o Brasil e até os Estados Unidos com seu show de *stand-up*, além de participar de campanhas publicitárias, videoclipes de artistas

⁸⁶ Estudante da Pós-Graduação *Lato Sensu* em Cinema e Audiovisual: Linguagens e Processos de Realização, da UEG, e-mail: laryssamgomes@gmail.com.

⁸⁷ Professor da Pós-Graduação *Lato Sensu* em Cinema e Audiovisual: Linguagens e Processos de Realização, da UEG, e-mail: marcelo.costa@ueg.br.

⁸⁸ Pesquisa realizada pela Provokers para o Google e Meio & Mensagem, disponível em <<http://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2017/09/11/whindersson-e-mais-influente-do-video-brasileiro.html>>, data de acesso em: 19 de novembro de 2017.

famosos e programas de televisão. Na pesquisa mencionada, das vinte celebridades mais influentes, dez são youtubers.

Desse modo, enquanto jornalista se especializando em cinema, além de produtora de conteúdo para mídias digitais, pretendo pesquisar como o hobby de assistir vídeos on-line, com a posterior popularização do YouTube, transforma o usuário em produtor de conteúdo, os chamados youtubers, e se a produção de conteúdo pode ser considerada profissão a partir do estudo de caso do canal *Minha Brasília*.

Assim, para compreender a transformação dos sujeitos em produtores no YouTube foi realizada uma pesquisa bibliográfica, inicialmente, para entender o usuário enquanto produtor nas mídias sociais, analisando previamente o que é tecnologia, mídias sociais e redes sociais. Posteriormente, foi analisado o canal, a partir dos vídeos publicados na rede durante o mês de abril de 2017, aniversário da cidade, e por meio de uma entrevista qualitativa on-line realizada com Daniel Zukko, idealizador do canal.

Tecnologia e a ascensão das mídias sociais

O surgimento de novas tecnologias provoca mudanças profundas na sociedade e modifica padrões anteriormente consolidados. A utilização da tecnologia acaba contribuindo para a expansão do capitalismo, fortalecimento do modelo urbano e diminuição das distâncias. Assim, as redes de comunicações, criadas a partir das novas tecnologias, permitem a produção compartilhada e a distribuição em tempo real, facilitando a interatividade entre usuários do mundo todo (MORAN, 1995).

Com os anos, a internet, por exemplo, deixou de ser usada especificamente no campo militar, para ser utilizada em

pesquisa, negócios, educação, lazer, novas formas de comunicar etc. A tecnologia usada no início é a mesma, porém hoje é mais acessível. Uma determinada pessoa pode estar em Goiânia, onde mora, e estabelecer uma comunicação com uma pessoa que mora em Portugal, por exemplo. Elas conversam sem sair de casa, sem precisar atravessar o oceano, ou sem enviar uma carta que levaria no mínimo 20 dias para chegar.

Desse modo, as tecnologias modificam as dimensões da relação humana com o mundo, da percepção da realidade, da interação com o tempo e o espaço. Se antes o telefone fixo era usado apenas em casos de emergência, hoje o celular dá uma mobilidade muito grande às pessoas, que podem ser alcançadas a qualquer instante, de qualquer lugar que estiverem com cobertura das redes de telecomunicações. São essas possibilidades que estabelecem novos elos, serviços e situações que dependerão da aceitação de cada pessoa individualmente para de fato funcionar (MORAN, 1995).

Uma mudança significativa que vem acentuando-se nos últimos anos é a necessidade de comunicar-nos através de sons, imagens e textos, integrando mensagens e tecnologias multimídia. O cinema começou como imagem preto e branco. Depois incorporou o som, a imagem colorida, a tela grande, o som estéreo. A televisão passou do preto e branco para o colorido, do mono para o estéreo, da tela curva para a plana, da imagem confusa para a alta definição. Estamos passando dos sistemas analógicos de produção e transmissão para os digitais. O computador está integrando todas as telas antes dispersas, tornando-se, simultaneamente, um instrumento de trabalho,

de comunicação e de lazer. A mesma tela serve para ver um programa de televisão, fazer compras, enviar mensagens, participar de uma videoconferência (MORAN, 1995, p. 3).

O advento da comunicação mediada pelo computador fez surgir um fenômeno que permite a comunicação dos indivíduos, a construção de atores, a interação e a conexão entre as pessoas: as redes sociais (RECUERO, 2009).

Para Recuero (2009), as pessoas envolvidas na rede que atuam de forma a moldar as estruturas sociais por meio da interação são os chamados atores. Estes acabam criando laços sociais por meio da interação social, definidos como conexões. Desse modo, as redes sociais são formadas pelos atores e suas conexões.

A rede social utiliza um meio para se comunicar, as mídias sociais. Apesar dos dois conceitos serem muito confundidos, as mídias sociais são caracterizadas por dispor de ferramentas que facilitam a comunicação entre os usuários, possuindo diversos tipos de finalidades e público-alvo. É o espaço onde ocorre a interação (CIRIBELI, 2011).

Para Andreas Kaplan e Michael Haenlein (2010 apud SIMOR, 2015), as mídias sociais são grupos de aplicações baseadas na Web que representam as fundações tecnológicas e ideológicas da Web 2.0, permitindo a criação de compartilhamento de conteúdo gerado pelo usuário.

As mídias sociais são constituídas por processos de produção de conteúdos, estruturadas sobre sistemas informacionais on-line, cujo design permite a alimentação pelo usuário e colaboração espontânea. Desse modo, as mídias

sociais também permitem iniciativas de mobilização, construção e reestruturação de redes colaborativas e diversas formas de ação social (RABELO, 2010).

De acordo com Ciribeli (2011), os primeiros meios de interação pela internet foram os blogs, as salas de bate-papo e os fóruns. Assim, existem diversos tipos de mídias sociais, que serão classificadas a partir de sua utilidade e seu público. O Blogger, o Wordpress e a Wikipédia são as mídias sociais para publicações de artigos e informações. Já o Flickr, o YouTube e o Google Drive, para a troca de arquivos. Para discussão e interação direta há o Skype, o Messenger e o WhatsApp. Também há mídias sociais que permitem que os usuários joguem on-line, como o MiniFazenda. E há também as redes sociais, como o Facebook, o LinkedIn e o Instagram, que permitem que as pessoas criem seu perfil e interajam com os outros usuários.

O usuário no YouTube

O YouTube foi criado em 2005 por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, para quebrar as barreiras no compartilhamento de vídeos na internet. O YouTube tinha uma interface bem simples e integrada, por meio da qual o usuário poderia subir vídeos (upload) e assistir via *streaming*. Além disso, o usuário também se conectava com outras pessoas, incorporava seus vídeos a sites e blogs via códigos html (BURGESS; GREEN, 2009).

Segundo Burgess e Green (2009), o Google, maior site de busca do mundo, comprou o YouTube por 1,65 bilhão de dólares em 2006 e, em novembro de 2007, o site já era o mais popular na categoria entretenimento do Reino Unido. No

ano seguinte, o YouTube já hospedava cerca de 85 milhões de vídeos. Com o passar dos anos, o site foi crescendo e se popularizando entre as massas.

Para a comunidade tecnológica, o YouTube se popularizou graças às críticas do site Slashdot. Já para Jawed Karim, ele fez sucesso graças à implementação de quatro recursos: recomendações de vídeos (por meio de Vídeos Relacionados), compartilhamento de vídeos por e-mail, comentários e a possibilidade de incorporar reproduzidor de vídeos em sites (GANNES, 2006 apud BURGESS; GREEN, 2009).

A popularização de determinados vídeos e a possibilidade de distribuir conteúdo de empresas foram determinantes para a consagração do YouTube, mas também o colocaram como foco central em disputas judiciais, cultura participativa e estruturas comerciais para distribuição. E com o tempo, o site, que possui grande tráfego, passou de um recurso para armazenar conteúdos pessoais para uma plataforma de expressão pessoal, podendo veicular e arquivar mídias, além de ter aspectos de rede social (BURGESS; GREEN, 2009).

Segundo Burgess e Green (2009), ao possibilitar o compartilhamento de vídeos, o YouTube patrocina a criatividade coletiva e acaba convidando uma grande quantidade de criadores de conteúdo. A partir daí, ele passa a controlar, em partes, algumas condições sob as quais os conteúdos são produzidos.

O YouTube se encontra dentro do conceito de Web 2.0, internet participativa, definida pelas seguintes características: o consumo de material produzido por outros usuários e a transformação na atividade do usuário, que deixa de ser mero espectador e se torna produtor e consumidor de mídia (WALCZICK 2008 apud RODRIGUES, NEUENFELDT; ALMEIDA, 2015).

Uma das principais características do YouTube é que há lugar para todos os tipos de conteúdos, independentemente de sua popularidade ou de sua autoria (CUBBIT, 2008). Além disso, ao visualizar e comentar os vídeos da plataforma, os usuários acabam exercendo o papel de curador/crítico, podendo espalhar um conteúdo como mídia viral, ao ser distribuído pela rede por meio de outros sites – incorporação em blogs e/ou compartilhamento no Facebook e e-mail (JENKINS, 2008).

Enquanto espaço de compartilhamento, o YouTube propicia que uma grande quantidade de imagens circule e, assim, se multiplique. Os vídeos obedecem a certa organização, e o usuário pode, além de assistir, encaminhá-los para outras pessoas. Portanto, no espaço on-line, a relação entre os espectadores e as imagens é diferente e inédita (MONTAÑO, 2017).

A mídia social propiciou a ascensão dos indivíduos na história da midiaticização. Se na Antiguidade os discursos visuais eram controlados e restritos pela Igreja, pelo Estado e, posteriormente, pelos partidos políticos e pelos grandes estúdios de cinema e redes de televisão, hoje o YouTube abre espaço para qualquer usuário produzir, publicar e divulgar um discurso audiovisual (CARLÓN, 2012 apud CARLÓN, 2013).

E a partir dessa possibilidade de o usuário produzir, publicar e divulgar seu discurso, surge o profissional youtuber, que é um reflexo da relação usuário e mídias digitais que surgem com a Web 2.0. Agora, em vez de apenas receber as informações, comentar e colaborar, o usuário pode produzir material original e é aí que surge o profissional youtuber, inovando na produção audiovisual (LIMA, 2017).

Para Lima (2017) com a possibilidade de profissionalização, os usuários começam a investir em seus próprios conteúdos,

criando canais mais profissionais e fidelizando seus seguidores. Desse modo, o sucesso é medido não só pela popularidade na internet, mas pela habilidade de ultrapassar os antigos mecanismos de mídias, como a televisão, por exemplo. Na mídia tradicional (televisão, rádio e impresso) não havia uma participação direta do espectador, diferente de hoje em dia, em que o YouTube proporciona uma resposta instantânea e direta de sua audiência.

Assim, o YouTube, enquanto mídia social de compartilhamento de vídeo, rompe o modelo de produção e consumo de massa tradicional ao dar voz a todas as pessoas interessadas em divulgar suas ideias, transformando isso em profissão. Mas se a mídia social acabar e surgir outra, como aconteceu com o Orkut e o ICQ, como ficam esses profissionais?

Minha Brasília

Quando se pensa em audiovisual na era do YouTube, percebe-se que se tornou possível uma nova forma de atuação, novos canais e formatos audiovisuais vêm surgindo, assim como o canal *Minha Brasília*, que atualmente conta com cerca de 38 mil inscritos e mais de 3 milhões e 500 mil visualizações. Dentro de uma Brasília amarela, carro criado para homenagear a capital federal, o jornalista Daniel Zukko entrevista artistas e brasilienses durante uma volta por Brasília. A ideia para a criação do canal surgiu quando Daniel assistiu a uma campanha política e percebeu que nenhum dos candidatos para o Distrito Federal havia nascido de fato em Brasília, o que o incomodou de alguma forma.

Em 2012, vendo um álbum de família, eu vi uma foto em que estamos eu e meus dois irmãos sentados no teto da Brasília que meu pai tinha

em 1983, em frente ao Congresso [...]. Aí me veio o estalo, e falei: “Caramba, a cidade tem um carro clássico com nome”, então daí fechou a justificativa. Entrevista dentro do carro não é novidade, Gugu fazia isso nos anos 90, 93, já tinha Gugu fazendo entrevista dentro de táxi. Mas com essa justificativa tão bem amarrada, uma Brasília em Brasília falando de Brasília realmente não tinha. Todos os outros programas eram um carro qualquer, numa cidade qualquer, falando sobre um assunto qualquer. Então, quando eu pensei nisso, eu pensei, caramba, a cidade tem um carro e então eu vou atrás de comprar um carro. Então essa ideia foi em 2012 e o primeiro programa só foi ao ar em 2013, exatamente porque foi o tempo de procurar um carro em boas condições, que não fosse o olho da cara, comprar o carro, adaptar o carro, fazer o teste de câmera, teste de áudio, para ter boas condições e o programa ir ao ar. Então eu não tinha esse carro, o carro foi comprado para o programa e eu só uso o carro para a gravação do programa, e para algumas ações (informação verbal de Daniel Zukko).

Desse modo, o *Minha Brasília* surgiu para dar voz à cidade e também a seus protagonistas por meio das entrevistas. Atualmente, o canal também é responsável por promover ações que defendem a cidade, como restauração de monumentos, campanhas de doação de sangue e arrecadação de alimentos e agasalhos. Tais ações são viabilizadas pela visibilidade que o canal tem na cidade.

No Brasil há vários youtubers que ganham dinheiro fazendo vídeo para a plataforma por meio do AdSense

(monetização do próprio Google contabilizada pela quantidade de visualização do vídeo) ou por publicidade direta (contrato com marcas e empresas). Porém, as mídias sociais são mutáveis, por isso muitos dos produtores de conteúdo para o YouTube não ficam apenas na plataforma e buscam outros meios para “espalhar” sua influência com outros produtos, como livros, peças teatrais, filmes, shows de *stand-up*, entre outros. No caso do *Minha Brasília*, o programa foi parar na Globo local de Brasília, um ano após sua estreia no YouTube; em 2015, na rádio Transamérica; e em abril de 2016, na Band.

Diferentemente da maioria dos vídeos do YouTube, os programas exibidos no *Minha Brasília* possuem qualidade técnica, com imagem, som e roteiro adequados, uma vez que seu idealizador é formado em jornalismo e sempre trabalhou com audiovisual. Segundo Daniel, antes de publicar o primeiro vídeo no canal, testes de câmera e som foram realizados no carro e há uma preocupação constante com a qualidade dos vídeos. E é essa qualidade técnica do canal que o destaca dos demais.

Analisando o primeiro vídeo postado no canal, o “Teaser Minha Brasília”, no dia 17 de setembro de 2013; e o último, “O Verdadeiro Espírito do Natal”, publicado no dia 23 de novembro de 2017, percebemos como o canal cresceu. O primeiro, postado há quatro anos, conta com 997 visualizações; o último, postado há quatro dias do momento de produção deste artigo, já tem 1.143 visualizações. Os números revelam como o canal cresceu nos últimos anos em audiência e fidelização dos “fãs”.

A sociabilidade pode ocorrer no YouTube, mas não é regra. Os usuários passeiam pelo site, escolhem o que assistir (seja por indicação de alguém ou por interesse próprio), em lugares diferentes e no computador, tablet ou celular. Assim,

para pensar a audiência na plataforma, é preciso pensar no usuário e suas singularidades (gênero, idade, classe social). E é essa audiência que pode se comportar como fã, ao concordar com as ideias defendidas pelo youtuber, admirá-lo, querer encontrá-lo, acompanhando-o pelo YouTube e pelas outras redes sociais, fazendo questão de comentar e compartilhar seus vídeos em suas redes sociais pessoais e/ou indicando aos amigos (SALGADO, 2013).

Daniel Zukko, por ser o rosto do *Minha Brasília*, já é reconhecido por seus fãs. Segundo ele, as pessoas o param na rua, e isso vai desde o entregador de pizza até o executivo de emissora. Apesar de achar assustador, ele vê o reconhecimento de seu trabalho como algo positivo. E, por isso, faz questão de colocar nos vídeos quando as pessoas o reconhecem na rua, buzinam ou acenam em seus vídeos.

Daniel confessa que achou que o programa não seria bem aceito, por ser um programa de conteúdo e fugir dos programas de piada, porém foi o contrário. De acordo com o idealizador do *Minha Brasília*, o público é formado por pessoas de todos os níveis de escolaridade e classe social.

A galera gosta da condução, pois acaba que a gente fala de algumas coisas que não são tão óbvias, que as pessoas não vão ver no Programa do Jô Soares, Danilo Gentili, nos outros talks shows, por exemplo, e as pessoas gostam disso (informação verbal de Daniel Zukko).

Durante o mês de abril, foram publicados cinco vídeos

no canal *Minha Brasília*: a) entrevista com o recordista latino-americano de memória Alberto Dell'isola; b) entrevista com a apresentadora de programa culinário Rita Lobo; c) chamada para participar do programa especial do aniversário da cidade; d) programa especial do aniversário de Brasília com entrevista a quatro brasilienses; e) entrevista com o músico João Gordo.

Em todos os vídeos, as entrevistas são iniciadas com as seguintes perguntas: “Há quanto tempo você não anda em uma Brasília?”; “Já andou em uma Brasília?”; e “Qual sua relação com Brasília?” e posteriormente são feitas perguntas sobre o trabalho/área de atuação do entrevistado. No caso do vídeo do item d), foram feitas perguntas relacionadas à vida do entrevistado em Brasília.

Segundo Daniel, os entrevistados são escolhidos seguindo critérios de localidade, artistas com público formado e pessoas que sejam de Brasília e tenham uma história interessante. Tais critérios possibilitam que as entrevistas sejam consistentes e interessantes para a audiência do canal. Além disso, Daniel também explica que alguns entrevistados são escolhidos pelo grau de suas inserções nas mídias sociais, que já tenha um nome bastante pesquisado, inclusive no YouTube, pois assim as pessoas buscam pelo nome dessas pessoas e acabam “caindo” no canal *Minha Brasília*.

Não só os artistas, mas alguns assuntos que têm um público, igual o Alberto Dell'isola, que já tem o público dele bacana, que é uma coisa diferente, pitoresca. Então existem essas várias possibilidades de critérios para escolher quem entra, com quem vale a pena fazer um

Minha Brasília, pois nem todo mundo, nem todo artista vale a pena, porque às vezes tem um assunto só ou é muito recente, não vai dar resultado, enfim, tem que pensar nisso também. Pessoas que tenham bastante inserção nas mídias sociais, que têm um nome bem procurado no YouTube, bem ranqueado no YouTube, porque isso faz diferença, pois as pessoas buscam pelo nome e não exatamente pelo Minha Brasília. As pessoas buscam pelo nome 'Rita Lobo', por exemplo, e o Minha Brasília vai estar lá no meio e vai acabar sendo visto (informação verbal de Daniel Zukko).

Dos cinco vídeos postados no mês de abril, o vídeo que teve mais visualização foi o publicado no dia 26 de abril, cujo entrevistado foi o artista João Gordo, com 36.926 visualizações até o momento. O vídeo que teve o menor número de visualizações, 1.454, foi o “Quer dar uma volta na #MinhaBrasília”, que foi uma chamada para as pessoas participarem do programa especial do aniversário de Brasília. O número alto do programa com o João Gordo se deve ao fato de ele ser um artista que sempre esteve envolvido em polêmicas.

Apesar das características de youtuber, Daniel Zukko não se denomina como tal. Segundo sua fala durante a palestra “Produção de conteúdo no YouTube”, realizada no Campus Party Brasília no ano de 2017, se a plataforma falir ele sabe onde pisar, pois ele é jornalista por formação, ou seja, tem toda uma bagagem acadêmica e profissional, e continuará fazendo o que faz em outra mídia, em outra plataforma. Para ele, o que faz o *Minha Brasília* um sucesso é o conteúdo, pois as pessoas querem saber da história das pessoas e não de quantidade de *likes*.

Considerações finais

A comunicação sempre teve grande importância na sociedade, constituindo uma ferramenta de integração social do ser humano com o mundo. Com o surgimento da tecnologia, a comunicação foi se desenvolvendo gradativamente. Se antes os meios de comunicação eram restritos a um pequeno grupo social, hoje ela se democratizou e várias pessoas de diferentes níveis sociais e/ou escolares têm acesso a ela.

Tal democratização possibilitou que as pessoas passassem de meros espectadores, como no caso da televisão, para produtores de conteúdos. Esse fenômeno que permite, entre outras coisas, a comunicação entre os indivíduos no ambiente digital é chamado de redes sociais. Por sua vez, as redes sociais utilizam as mídias sociais para se comunicar, uma vez que esta última dispõe de ferramentas que facilitam a comunicação entre os usuários, assim como o YouTube.

Na plataforma para distribuição de vídeos, o usuário, além de espectador (que assiste aos vídeos de outros usuários), na maioria das vezes também é produtor de conteúdo. Com a democratização das tecnologias e o fácil acesso às mídias digitais, qualquer pessoa, de qualquer localidade, pode produzir seu vídeo e disponibilizar no YouTube. A popularização da plataforma é tão grande que nos últimos anos surgiu o profissional youtuber, pessoa que vive de produzir vídeos para a plataforma.

Com características de celebridade, como a capacidade de influenciar pessoas e possuir fãs, o youtuber vive de sua

imagem e de sua produção para o YouTube. Com o tempo, vídeos amadores começam a ganhar toque profissional, com rigor na produção técnica e cuidado com o conteúdo.

No *Minha Brasília*, canal de entrevistas realizadas dentro de um carro, os vídeos são produzidos com qualidade desde o início, pois o objetivo era conquistar aderência do público e, assim, bancar o canal por publicidade direta.

A ideia deu tão certo que, após quatro anos, o canal já conta com mais de 30 mil inscritos e uma popularidade que rende parcerias com grandes empresas e/ou marcas da capital federal. Esse resultado mostra que conteúdos de qualidade (técnica), pessoas e assuntos que realmente fazem diferença e agregam algo à vida das pessoas têm sido destaque na plataforma e é a garantia de sucesso para quem quer produzir conteúdo para o YouTube.

De fato, não se pode pensar a produção de conteúdo para o YouTube como uma profissão, pois daqui a uns anos a plataforma pode deixar de existir e/ou ser substituída por outra, e, assim, o produtor de conteúdo on-line terá que migrar para essa nova mídia social. Diante disso, é importante pensar a pessoa que faz vídeos para a plataforma como produtor de conteúdo, seja ele para qualquer mídia, uma vez que novas mídias estão surgindo o tempo todo. Além disso, é importante que este produtor pense em produtos que ultrapassem o on-line e lhe possibilitem abarcar novos públicos, como a produção de shows de humor, livros, filmes, cosméticos, entre outros.

Referências

ANIVERSÁRIO DE BRASÍLIA #MINHABRASILIA. Direção: Daniel Zukko. Brasília; ZPONTOCOM, 2017. Digital (14h35min.), sonoro, colorido. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iKM_0UMbPno>. Acesso em: 20 nov. 2017.

BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. **YouTube e a Revolução Digital**: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade. São Paulo: Aleph, 2009.

CAMPUS Party, #CPBSB1 - 16/06 - **Produção de conteúdo no Youtube (case #MinhaBrasília)**. Direção: Campus Party. Brasília; 26 de junho de 2017, Digital (51:18min.), sonoro, colorido. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=voEYEdKzMho>. Acesso em: 20 nov. 2017.

CARLÓN, Mario. **La mediatización del 'mundo del arte'**. In: Mediatización, sociedad y sentido: diálogos entre Brasil y Argentina. VALDETTARO, Sandra; FAUSTO NETO, Antonio (eds.). Rosario: UNR, 2012. Disponível em: <<http://www.fcpolit.unr.edu.ar/wp-content/uploads/Mediatizaci%C3%B3n-sociedad-y-sentido.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

CARLÓN, Mario. **Contrato de fundação, poder e midiatização: notícias do front sobre a invasão do YouTube, ocupação dos Bárbaros**. In: MATRIZES – Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo (Vol. 01, Cap. 5, pp. 107-126). São Paulo: ECA/USP,

2013. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/viewFile/56648/59667>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

CIRIBELI, J. P.; PAIVA, V. H. P. Redes e mídias sociais na internet: realidades e perspectivas de um mundo conectado. In: **Mediação**, Belo Horizonte, v. 13, n. 12, jan./jun. de 2011. Disponível em: <<http://www.fumec.br/revistas/index.php/mediacao/article/viewFile/509/504>>. Acesso em: 19 nov. 2017.

JENKINS, H. **What happened before YouTube?**. In: Henry Jenkins, 2008. Disponível em <http://henryjenkins.org/2008/06/what_happened_before_youtube.html>. Acesso em: 6 nov. 2017.

JOÃO GORDO no #MINHABRASILIA MTV, RATOS DE PORÃO. Direção: Daniel Zukko. Brasília; ZPONTOCOM, 2017. Digital (26:29min.), sonoro, colorido. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DlatV-C5SnA>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

MONTAÑO, Sonia. A construção do usuário na cultura audiovisual do YouTube/The construction of the user in the audiovisual culture of YouTube. **Revista Famecos** (Online). [2017]. Porto Alegre, v. 24, n. 2, maio, junho, julho e agosto de 2017.

MORAN, José Manuel. Novas tecnologias e o reencantamento do mundo. In: **Tecnologia Educacional**. Rio de Janeiro, vol. 23, n. 126, setembro-outubro 1995, p. 24-26. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_eduacacao/novtec.pdf>. Acesso em: 19 nov. 2017.

QUER DAR UMA VOLTA NA #MINHABRASILIA. Direção: Daniel Zukko. Brasília; ZPONTOCOM, 2017. Digital (01:00min.), sonoro, colorido. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wiLUV13gK90>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

RABELO, Leon. As mídias sociais e a esfera pública: mudanças de paradigma na comunicação contemporânea. In: **Anais do XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste**; 27-29 maio 2010; Goiânia. [Internet]. Goiânia: Intercom Centro-Oeste; 2010 (acesso jan. 2011). Disponível: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/centrooeste2010/resumos/R21-0338-1.pdf>>. Acesso em: 19 nov. 2017.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009. (Coleção Cibercultura).

RITA LOBO no #MINHABRASILIA /// PANELINHA, COZINHA PRÁTICA e ORTOREXIA. Direção: Daniel Zukko. Brasília; ZPONTOCOM, 2017. Digital (19:36min.), sonoro, colorido. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bwNZ0UJpcrM>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

SALGADO. Tiago Barcelos Pereira. **Notas sobre audiências, comunidades e fãs nos canais de Felipe Neto no YouTube**. Universidade Federal de Minas Gerais. 2013. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/307463931_Notas_sobre_audiencias_comunidades_e_fas_nos_canais_de_Felipe_Neto_no_YouTube>. Acesso em: 26 nov. 2017.

SIMOR, Marlene Teresinha Busch. **Mídias sociais na educação - aprendizagem mediada pela tecnologia**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Faculdade de Educação. Especialização em Mídias na Educação, 2015. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/133844>>. Acesso em: 19 nov. 2017.

SUPER MEMÓRIA #MINHABRASILIA com ALBERTO DELL'ISOLA. Direção: Daniel Zukko. Brasília; ZPONTOCOM, 2017. Digital (19:28min.), sonoro, colorido. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ilcRrG5_i58>. Acesso em: 20 de novembro de 2017.

Zukko, Daniel. **Depoimento** [novembro 2017]. Entrevistador: Laryssa Machado. Goiânia. 1 CD (18 min), digital.

ANEXO

O que te motivou a criar o “*Minha Brasília*”?

Como jornalista eu sempre trabalhei em TV, então eu comecei no audiovisual trabalhando numa produtora de cinema, com produção, depois eu passei para assistente de direção, e então eu comecei a dirigir meus documentários, e depois como jornalista eu fui trabalhar em TV. Então eu sempre penso o audiovisual, minha cabeça funciona muito assim. Quando eu abri minha produtora, que é a Z.Com, que é quem assina *Minha Brasília* em 2011, os primeiros produtos foram três séries para o Ministério do Esporte, que eram três séries para o YouTube, digital. Então, é uma área que sempre me atraiu e eu aproveitei como questão de trabalho da produtora e interesse pessoal para entender um pouco melhor a internet. Depois disso, eu tive outro programa todo feito para o YouTube, que se chama programa Costume, com vários vídeos sobre entretenimento, moda, *lifestyle*, mas não eu aparecia. Em nenhum desses eu aparecia, eu sempre fui o cara por trás da câmera, eu sempre fui diretor e roteirista. Até que em 2012 me veio a ideia, na verdade o embrião em 2010, mas fechou em 2012, a ideia do *Minha Brasília*, que foi ao ar em setembro de 2013. E aí pela expertise que eu já tinha em mídia digital e em vídeo, foi quando eu pensei “A cara do *Minha Brasília* é um programa de TV que eu possa colocar na TV aberta, na internet, posso usar em todos os sentidos”. Então o projeto sempre foi esse, usar a internet como plataforma principal, que é barato, é de graça colocar no ar, produção não é nada barata, mas é de graça colocar no ar. Mas seguindo um formato de tv mesmo, tanto que ele tá na TV aberta desde um

ano de existência ele já foi chamado para a TV aberta e continua na internet também.

Então, primeiro vai para a internet e depois para a televisão, ou tem alguns especiais só para a TV?

Não, o veículo principal é a internet, todo o foco e esforço é para a internet. Acontece inclusive o inverso, de ter alguns vídeos, algumas séries, que não vão para a TV e ficam só para o seguidor que está lá. Todo mundo que segue YouTube, fanpage e Instagram, porque eu sempre gosto de conversar com as três redes principais. Então não existe assim, não é a mesma coisa que vai para as três. O público que está seguindo cada uma das redes tem um conteúdo próprio, os vídeos estão nas três, mas falando de TV e Internet, acontece de ter coisas que estão só na internet e nunca vão para a TV, por estratégia mesmo, para privilegiar o público que está acompanhando pela Web. Igual esta última série que está no ar agora, que é o *Minha Brasília* entre Asas e Eixos, juntando visualizações de Facebook e Youtube, em três meses nós conseguimos meio milhão de views, e nenhum episódio dele foi para a TV e nem para a rádio, pois o *Minha Brasília* também está na Rádio Aberta aqui em Brasília, na Transamérica.

Eu estou acompanhando os vídeos do mês de abril, devido ao aniversário de Brasília, e vi que você entrevistou a Rita Lobo, o João Gordo, brasilienses, como se dá a escolha de entrevistados?

Cara, são vários critérios, o primeiro é um critério geográfico. Ou seja, eu preciso entender quem dos artistas tá em Brasília, e em

que época ele tá em Brasília. Então tem essa questão do cara tá em Brasília e poder fazer. O outro critério é que os artistas não estejam só na mídia agora, tipo uma coisa muito recente, que de repente daqui a dois meses, seis meses eles são esquecidos. Então tem que ser alguém com um público realmente formado e consistente, e que renda meia hora de conversa. Não adianta nada a pessoa ter um assunto e o resto, né, não vai render nada. Outro critério são pessoas daqui de Brasília, pessoas que fazem algum sentido para quem é daqui. São entrevistas que naturalmente vão dar menos visualizações, mas vale a pena para contar a história de Brasília e ter isso muito bem registrado, que não tem tão bem assim, de forma tão longa como o *Minha Brasília* é, então essas eu faço questão de fazer sempre. Não só os artistas, mas alguns assuntos que têm um público, igual o Alberto Dell'isola, que já tem o público já dele, bacana, que é uma coisa diferente, pitoresca. Então existem essas várias possibilidades de critérios para escolher quem entra, quem vale a pena fazer um *Minha Brasília*, pois nem todo mundo, nem todo artista vale a pena, porque às vezes tem um assunto só ou é muito recente, não vai dar resultado, enfim, tem que pensar nisso também. Pessoas que tenham bastante inserção nas mídias sociais, que têm um nome bem procurado no YouTube, bem ranqueado no Youtube, porque isso faz diferença, pois as pessoas buscam pelo nome e não exatamente pelo nome Rita Lobo, por exemplo, e o *Minha Brasília* vai estar lá no meio e vai acabar sendo visto.

Você falou de ranqueamento, você já consegue monetizar o canal além do *adsense*? Com marcas brasileiras?

Sim, a gente faz. A principal estratégia de venda sempre foi publicidade direta, marcas. Na verdade, nunca foi o *adsense*, a ideia nunca foi a monetização do YouTube para a nossa estratégia de renda, nunca foi essa. A gente já fez, cara, desde o primeiro programa que foi ao ar em setembro de 2013, em abril de 2014 a gente estreou na Globo Local (pago). Em setembro de 2015, a gente estreou na Transamérica (pago), em abril de 2016 estreou na Band (pago). Nesse meio tempo todo aí já teve Governo com IPVA, já teve Banco de Brasília, a série Entre Asas e Eixos que está no ar agora tem patrocínio do Aeroporto e do aplicativo 99POP, o programa que vai ao ar hoje tem patrocínio do Shopping Iguatemi, e já teve Chilli Beans, enfim, teve alguns outros. A estratégia sempre foi essa, criar um programa com relevância e aderência e usar ele para busca de patrocínio direto e não monetização do Youtube, que há muito tempo já estava anunciada que não ia dar em nada.

Sobre público, eu acho que no seu caso é um pouco diferente, pois você está na TV e na rádio também, então sua visibilidade é ampliada. Como é isso? Eu vi em alguns vídeos que as pessoas já te param na rua.

Cara, o público para na rua sim, às vezes até me assusta. Vou dar um exemplo, eu pedi uma pizza em casa e quando o entregador chegou, abri a porta, ele falou: porra, você é o cara do Minha Brasília. Então você tem assim: do segurança do shopping ao executivo, ao político que me reconhece. 90% do público que reconhece é por causa da internet. Eu sempre pergunto, eu faço questão de perguntar, "Ah, que legal, você assiste onde?, Ah, é pelo YouTube". A grande maioria, 90% mesmo. E cara, é muito

legal, de certa forma assustador, para quem sempre trabalhou por trás da câmera. Mas é muito legal isso, as pessoas têm uma visibilidade muito grande, são mais de 3 milhões e 500 mil visualizações, então, e o carro é um grande outdoor. Quando eu estou na rua com o carro, as pessoas buzina, param na rua, com o carro do lado, falam que assistem o canal e tal. E isso é muito legal, as pessoas gostam do carro, gostam de conhecer o carro na rua, além de me conhecer quando eu estou sozinho. E eu faço questão de colocar isso nos vídeos, quando as pessoas buzina, acenam, dão um tcham. Porque muita gente fala que a TV dá mais visibilidade, e cara, não, o público que me para é da internet, eles assistem tudo e de todos os níveis, de todas as classes. Eu confesso que no início eu pensei que seria um programa de conteúdo, um programa difícil de assistir, assim, um programa de 20 minutos de blá-blá-blá, né!? Não é piada, essas coisinhas mais simples, e eu fiquei receoso de não ter tanta aderência com a galera com menos escolaridade ou com a galera mais nova, mas é muito pelo contrário, você tem uma galera de todos os níveis, classes, escolaridade. A galera gosta de, da condução, né, que acaba que a gente fala de algumas coisas que não são tão óbvias, que as pessoas não vão ver no Programa do Jô Soares, Danilo Gentilli, nos outros *talk shows*, por exemplo, e as pessoas gostam disso, e até me surpreendeu.

Para terminar, usar o carro Brasília em Brasília é um pouco óbvio, mas essa foi sua ideia inicial? Você já tinha o carro? Como foi isso?

Não, a história é um pouco mais longa. É, eu sempre trabalhei em TV, e em 2010 eu tive a ideia de abrir a produtora, que eu

só abri em 2011. Na época eu trabalhava na TV Câmara como diretor de programa e sempre fui apaixonado por Brasília, e não tinha o carro. Em 2010, assistindo Campanha Política, os gerais, né, deputado, presidente, senador, governador, eu percebi que aqui em Brasília, os principais cargos, nenhum candidato tinha nascido em Brasília, e a cidade em 2010 tinha 90 anos. E eu pensei: “Poxa vida, a cidade já tem idade para ter gente nascida aqui para assumir esse protagonismo político na cidade e por que não tem? E onde estão as pessoas de Brasília? Porque Brasília não está sendo privilegiada?”. Então era um movimento crescente, né, de gostar de Brasília, de viver em Brasília, e vários outros projetos foram surgindo ao mesmo tempo aqui na cidade, da minha geração, que é uma geração que defende muito essa ideia de que Brasília é um lugar legal, não é um lugar entre as férias, tipo, eu tenho que ficar aqui, não é um lugar obrigado e que está todo mundo louco para ir para a praia. De jeito nenhum. Brasília é uma cidade incrível. Então em 2010 quando eu vi a entrevista e percebi que nenhum dos candidatos principais tinham nascido em Brasília, os candidatos daqui, para o Distrito Federal, isso me incomodou de alguma forma, porque eu nasci aqui e eu não entendi aquilo. Uma cidade com 50 anos já poderia ter seus filhos protagonistas. E fiquei com isso embrionário, pô, eu quero fazer alguma coisa para falar bem da cidade, e obviamente ia ser em vídeo, eu sempre trabalhei com isso. E eu não queria fazer um negócio do tipo “Venha conhecer Brasília, a capital de todos os brasileiros”. Eu também sou formado em Turismo, e essa ideia desse turismo óbvio sempre me incomodou também, eu acho que as pessoas gostam do lugar quando conhecem o lugar e não só quando conhecem uma foto, essa Brasília do Congresso Nacional do

noticiário. Isso ficou embrionado na cabeça. Em 2012, vendo um álbum de família eu vi uma foto em que estamos eu e meus dois irmãos sentados no teto da Brasília que meu pai tinha em 1983 em frente ao Congresso, eu já postei essa foto algumas vezes no Instagram do *Minha Brasília*, inclusive. Aí me veio o estalo, e falei: “Caramba, a cidade tem um carro clássico com nome”, então daí fechou a justificativa. Entrevista dentro do carro não é novidade, Gugu fazia isso nos anos 90, 93, já tinha Gugu fazendo entrevista dentro de táxi. Mas com essa justificativa tão bem amarrada, uma Brasília em Brasília falando de Brasília realmente não tinha. Todos os outros programas eram um carro qualquer, numa cidade qualquer, falando sobre um assunto qualquer. Então quando eu pensei nisso eu pensei “Caramba, a cidade tem um carro e então eu vou atrás de comprar um carro”. Então essa ideia foi em 2012 e o primeiro programa só foi ao ar em 2013, exatamente porque foi o tempo de procurar um carro em boas condições, que não fosse o olho da cara, comprar o carro, adaptar o carro, fazer o teste de câmera, teste de áudio, para ter boas condições e o programa ir ao ar. Então eu não tinha esse carro, o carro foi comprado para o programa e eu só uso o carro para a gravação do programa, e para algumas ações. Então em momento nenhum foi: eu estou com esse carro parado na garagem, que utilidade eu vou dar para isso.

Outra coisa que é interessante, e eu falei de ações, a ideia do *Minha Brasília*, que é programa de entrevista, claro que defende a cidade, mas todos os canais a gente faz ações para a cidade mesmo. Como é que eu consigo usar alguma visibilidade que a gente tem para fazer um bem maior para a cidade. Então a gente já fez algumas campanhas assim, desde campanha para doação de sangue, agasalho, arrecadação de alimento, campanha de

restauração de monumento. Então é muito legal a aderência do público, o pessoal compra mesmo e vai atrás. A gente faz um chamamento no Facebook e marca um dia e quando vai ver vai 50, 100 pessoas dispostas a fazer aquilo. Então é muito legal.

A produção do programa televisivo *Suprassumo* - Episódio 1: Cultura para todos os públicos

Maria José Alves⁸⁹

Welbia Carla Dias⁹⁰

Universidade Estadual de Goiás

Introdução

Era 1997, há exatos 20 anos, o programa *Suprassumo* teve sua primeira exibição na TV Brasil Central, afiliada à Rede Cultura. Assim, começou a realização de um sonho de quatro mulheres: uma artista plástica, uma radialista, uma administradora com especialização em marketing e uma cantora. O sonho era levar cultura de diversas áreas para a TV aberta.

Mas o que foi e o que é o *Suprassumo*? Um programa de entrevistas e entretenimento com foco na provocação, difusão e divulgação do trabalho cultural para formação de um público apreciador da expressão artística do Estado de Goiás, do Brasil e do mundo, pois, sempre que possível, temos convidados nacionais e, por meio do quadro “Janela do Mundo”, mostramos visões de colaboradores que estão espalhados no nosso globo terrestre e nos mandam vídeos pelo celular de lugares onde

⁸⁹ Discente do curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Cinema e Audiovisual: Linguagens e Processos de Realização.

⁹⁰ Docente do curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Cinema e Audiovisual: Linguagens e Processos de Realização.

a cultura está presente (museus, centros culturais, teatros, dentre outros). Temos um apresentador condutor do programa e realizamos entrevistas com convidados em formato de curtas-doc's, uma forma de evidenciar esses personagens que consolidam e desvelam a força identitária cultural da sociedade.

Desde 2013, começamos a adotar o formato temporada, como uma forma de tentar produzir por meio de leis de incentivo. Atualmente, estamos no início da terceira temporada, sendo que as duas primeiras tiveram a chancela da Lei Goyazes na sua realização. Para essa terceira temporada, temos, novamente, o aporte financeiro da Lei Goyazes. Também será produzido um episódio com investimento direto e estamos captando pela Lei Rouanet para 20 episódios. Em um desses episódios, pretendemos fazer um especial sobre a trajetória do que foram esses 20 anos, visto que temos vários arquivos de valor inestimável da cultura feita em nosso estado, a partir do final da década de 1990.

O formato de três blocos nos possibilita divulgar cinco expressões artísticas pelo canal aberto e acompanhar pelo site e pelo Youtube. Cada episódio possui três exibições semanais na TV Educativa, TV UFG, retransmissora da TV Brasil.

Outro ponto importante a ser destacado é que, para a aprovação do projeto via Rouanet, adequamo-nos ao decreto que entrou em vigor em janeiro de 2016⁹¹, o qual fez com que todos os projetos de audiovisual aprovados nessa lei comprovassem garantia de acessibilidade. A fim de cumprir essa norma, montamos um núcleo de audiodescrição, Libras e legenda, gerando, assim, mais empregos.

⁹¹ Lei 13.146, de 6 de julho de 2015, que entrou em vigor em 2 de janeiro de 2016.

Há um momento particular no Brasil em que se discute a partir do ensino médio e superior a acessibilidade ao público com deficiência auditiva. Acreditamos que estamos no lugar certo, na hora certa, queremos ser supraculturais e, mais, para todos os públicos. Só na grande Goiânia temos três associações, sendo duas para deficientes auditivos – uma atende apenas a mulher surda; a outra, deficientes visuais. Por acreditar nessa proposta de acessibilidade e em poder devolver à população, de forma bem coerente, o dinheiro público, trabalhando a formação do indivíduo por meio da cultura, disponibilizamos o trabalho de uma equipe de 20 pessoas para que o Suprassumo seja, além de uma grande janela cultural, um encontro de indivíduos dispostos a mostrar a sua manifestação artística na construção da identidade cultural de nosso povo, seja ela na pós-modernidade ou nos primórdios de uma pintura naif.

Sendo assim, neste memorial descritivo, mostraremos um episódio especial que abrirá a nova temporada e, além de comemorar os 20 anos do programa Suprassumo, terá um caráter de acessibilidade, a fim de efetivar a proposta de um programa supracultural, para todos os públicos, estando disponível em Libras, audiodescrição e com legenda.

Reflexão sobre o referencial teórico e artístico

Conforme análise de Miranda (2004), “é notória a emergência de um novo conceito: a prosperidade da economia depende do desenvolvimento humano, e este último é conseguinte ao aprimoramento cultural”. Pode-se constatar, então, que as políticas devem preconizar o desenvolvimento cultural das populações. Isso é justificado pelo potencial da

cultura como ferramenta de transformação, já que esta instiga o pensamento crítico, a criatividade e até as relações interpessoais.

O mesmo autor acredita que as políticas de cultura são ainda subvalorizadas. Contudo, uma nova e promissora ótica sobre a relevância cultural evidencia a necessidade de uma ressignificação de tais políticas, colocando-as no centro das estratégias de desenvolvimento. Promover o aprimoramento cultural torna-se interessante em dois aspectos: otimizando as capacidades do corpo, da mente e do espírito, e também representando ações econômicas, que podem gerar renda e criar novos mercados.

Olivieri (2004), quando discute o aspecto dos incentivos à cultura, diferencia o conceito de cultura, de política cultural e ações de incentivo à cultura. Ela afirma que, no Brasil, ações parciais de política de cultura são entendidas como um todo. A autora ressalta que, em nosso país, essas instâncias se confundem, citando momentos mais totalitários, em que o Estado custeou, divulgou e produziu temas e conteúdos culturais determinados por ele mesmo, mas também momentos em que este entrega a cultura às normas e condições do mercado, apesar de amparado por verbas públicas. Tal constatação é primordial, uma vez que a ação do Estado em cultura não deve ser confundida com a delimitação de conteúdo, ou com a instrumentalização da cultura colocada em favor de ideologias ou grupos isolados.

Outra observação de Olivieri (2004) aponta para o fato de que até a própria indústria cultural é vítima de limitações para expandir, pois os consumidores dessa produção representam apenas 5% da população economicamente ativa ou 2% da população (o que evidencia a terrível exclusão social vigente em nosso país). A autora conclui ainda que as leis brasileiras

favorecem e incrementam a produção cultural, embora não sejam capazes de solucionar antigos obstáculos, como o paternalismo, a valorização de eventos isolados e a distribuição viciada de bens culturais para públicos restritos e elitizados.

Nos anos 1990, as principais fontes de financiamento para projetos culturais nacionais foram as leis de incentivos fiscais à cultura. Com a Lei Mendonça, em São Paulo, com base no Imposto Sobre Serviços e, em 1995, a partir da Lei Rouanet, com base no Imposto de Renda, procedeu-se a criação de incentivos semelhantes em vários estados e municípios.

Foi nesse contexto, que, em 1997, a empresa de telefonia Telebras financiou as primeiras edições de um programa televisivo que almejou popularizar expressões artísticas sob as mais variadas vertentes produzidas por cidadãos goianos. A proposta do programa, contrária à realidade excludente no que tange ao acesso à cultura, vigente não apenas na década de 1990, mas notória até nos dias atuais, permanece quase inabalável. Sobrevive a momentos de retrocesso, no que se refere aos incentivos financeiros necessários para sua realização e continua exercendo influência marcante na divulgação dos artistas e da arte goiana. Dar continuidade a esse sonho é ampliar de forma significativa o acesso real a todos os públicos, de maneira que forme opinião, independentemente de ter restrições de comunicação, tanto na parte auditiva quanto visual.

Acredita-se que toda população deve ter garantida a possibilidade de contato com o outro e com sua cultura, por meio de alguma ferramenta artística, livros, teatros, audiovisual, dentre outros, só assim pode-se pensar em uma sociedade mais justa e igualitária. É importante citar aqui um conceito de Stuart Hall: "...quando vamos discutir se as identidades nacionais estão

sendo deslocadas, devemos ter em mente a forma pela qual as culturas nacionais contribuem para costurar as diferenças numa única identidade" (HALL, 2005, p. 65).

Quando se propõe a pensar sobre o referencial teórico e artístico dentro do processo de construção de uma manifestação cultural, faz-se necessário, antes de tudo, definir o que é cultura. Para o sociólogo Clifford Geertz, em *A Interpretação das Culturas*, a cultura não é um dado, já que é construída por seus próprios componentes. O mesmo autor diz:

O conceito de cultura que eu defendo [...] é essencialmente semiótico. Acreditando, como Max Weber, que o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura como sendo essas teias e sua análise; portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado (GEERTZ, 1978, p. 15).

Dessa forma, ele defende o trabalho do antropólogo interpretativo como a busca pela visão do outro. Observar as dimensões simbólicas da arte, religião, ciência, lei, moralidade e senso comum não é afastar-se dos dilemas existenciais de forma não emocional; é mergulhar nelas. Para Geertz (1978, p. 55), a antropologia interpretativa não tem o propósito de responder às questões mais profundas, mas colocar à nossa disposição as respostas que os outros deram. Desse modo, a cultura controla o comportamento em sociedades e, ao mesmo tempo, cria e recria esse comportamento. Esse foi o princípio norteador para os estudos que foram realizados na construção do programa Suprassumo, na tentativa de elucidar, por meio das inquietações

expostas em cada manifestação artística observada, traços da identidade cultural goiana.

Relevância da identidade social do artista

Sob o aspecto identitário, é importante observar, também, o papel de cada grupo social das diversas áreas artísticas (artes cênicas, artes visuais, audiovisual, cultura popular, patrimônio cultural, música, entre outras formas de manifestação) e quais as atribuições desses grupos diante do modelo social existente. Denys Cuche (1999), em *A Noção de Cultura em Ciências Sociais*, defende que, enquanto a cultura depende, em grande parte, de processos inconscientes, a identidade é necessariamente consciente. Isso permite que o indivíduo se localize em um sistema social. O autor enfatiza ainda que:

A defesa da autonomia cultural é muito ligada à preservação da identidade coletiva. 'Cultura' e 'Identidade' são conceitos que remetem a uma mesma realidade, vista por dois ângulos diferentes. Uma concepção essencialista da identidade não resiste mais a um exame do que uma concepção essencialista da cultura. A identidade cultural de um grupo só pode ser compreendida ao se estudar suas relações com grupos vizinhos (capítulo VI). (CUCHE, 1999, p. 14).

Diante disso, acredita-se que o programa Suprassumo contribua no processo de formação ou aprimoramento de identidades sociais artísticas, a partir do reconhecimento da obra por eles realizada, do registro videográfico e da divulgação dos produtos culturais.

A televisão como forma de difusão e divulgação cultural

Em um estudo sobre os rumos da televisão no Brasil, organizado por Goulart, Ribeiro e Sacramento e Roxo (2010), constata-se uma significativa reconfiguração do mercado televisivo brasileiro nos anos 1990. Essa mudança instaurou um novo contexto midiático diante do cenário de múltiplas ofertas de produtos audiovisuais para os consumidores: ampliação de canais de TV aberta, TV por assinatura, videocassetes e videogames. Com a expansão dessas novas tecnologias e formatos, as emissoras tiveram que reorganizar estratégias para manter audiência. Algumas apostaram na importação de programas de outros países. Outras lançaram a narrativa melodramática e os primeiros modelos de interatividade com o público. Essa era a nova realidade para a televisão no Brasil na virada do século.

Os mesmos autores defendem que, a partir dos anos 2000, o avanço do processo de digitalização e a interatividade provocada pela internet alteraram a forma de ver e de produzir televisão. Para eles, a convergência digital está associada à expansão da televisão, o que caracterizava uma nova fase para adequações e adaptações para o que viria a ser a nova programação da TV brasileira.

Em Goiás, a TV Brasil Central, afiliada à Rede Cultura – na qual atualmente sou produtora cultural do Departamento de conteúdo – tem buscado produzir programas em que o telespectador saia do papel de mero receptor, trazendo sua participação no ar em determinados momentos. Além disso, traz também sua bagagem de produção, como o programa “Tá Logado” – um programa que fala do mundo da internet,

abrindo uma janela enorme de interatividade via redes sociais. Ainda há muito a se pensar no canal aberto, a televisão ainda é uma forma de interagir e acrescentar conteúdos diversos a quem assiste. A intenção é oferecer, ao telespectador do Suprassumo, a apreensão das várias expressões artísticas, para causar também empatia e o desejo de se conhecer mais as diversidades no fazer cultural.

Programa Suprassumo, a janela de divulgação do artista goiano

Aronch (2015) defende que é preciso conhecer os gêneros da televisão para depois subvertê-los. A subversão dos gêneros é o caminho para descobrir formatos inéditos.

O mesmo autor sugere que, para pensar formatos para programas, deve-se, antes, separar os programas em categorias. No caso dos programas culturais, estes se encontram na categoria de entreter e informar. Para o autor, o entretenimento está intrínseco em qualquer ideia de produção, o que não significa o não pensar; devem-se criar formatos que despertem interesse, que surpreendam, estimulem, choquem e divirtam o telespectador, ao mesmo tempo em que o informem de algo.

A partir desse entendimento, foi possível chegar ao grande desafio do programa Suprassumo, um formato inédito para apresentar as manifestações culturais, o artista e sua obra, causando no telespectador estímulo para não zapear (mudar de canal) e oferecendo um produto que entretenha, informe e, ao mesmo tempo, promova ao artista uma conexão com seu público.

Descrição da obra, dos dispositivos, das formas de exibição/ instalação

Proposta da obra

“20 anos de Suprassumo” é um episódio especial em comemoração aos 20 anos do programa Suprassumo. A visão original do programa mescla cultura e registro documental, apresentando alguns artistas goianos que, durante essas duas décadas, mantiveram seus trabalhos dentro das mais variadas vertentes artísticas.

O especial procura difundir e divulgar o trabalho de diversas áreas, de modo que provoque um público apreciador da expressão cultural em Goiás e também a criação de arquivos com valor inestimável para o patrimônio do Estado. Tem também o objetivo de instigar uma discussão cultural sobre o papel e as respostas da arte na sociedade, levando em consideração os registros dos artistas nos últimos 20 anos. O especial será, ainda, um episódio acessível, estando disponível em Libras, audiodescrição e com legenda.

Com temática cultural e artística, o programa propõe explicitar a diversidade de produção e também procura difundir, no formato do programa, o caráter da arte, diferenciando-se de alguns programas da TV aberta e por assinatura que, apesar de levarem artistas a serem entrevistados, não dedicam um tempo para o trabalho do artista e seus conhecimentos. Geralmente, eles o fazem em tempo de um minuto e meio para dar o seu recado e a sua agenda. Entrevistas e recortes que documentam o trabalho dos artistas dão tom ao programa. O programa

traz a cultura e a produção artística como conceito unificador proporcionando a memória como patrimônio cultural de Goiás.

Estrutura e gênero

A estrutura do programa Suprassumo é pensada no âmbito das diversas áreas culturais (artes plásticas, teatro, dança, cultura popular, música, cinema, fotografia, patrimônio, dentre outras vertentes), contemplando-as com o registro dos seus realizadores, desvelando a riqueza das manifestações artísticas, sendo conceituado como gênero de variedades e subgênero pela Revista Eletrônica Cultural. A referência inicial foi o Programa Metrópolis da Rede Cultura.

Detalhamento do conteúdo

O especial de 20 anos do programa Suprassumo será uma síntese da abordagem cultural e artística que a produção audiovisual realizou ao longo de sua trajetória. A concepção desse programa comemorativo foi pensada a partir da prerrogativa de uma retrospectiva afinada com os personagens e artistas que fizeram parte da história do programa e da produção cultural.

No primeiro bloco, o programa relembra a trajetória artística do grupo de teatro *Nu escuro*. A Cia de Teatro *Nu Escuro* é um grupo goiano com 21 anos de trabalho, que, nesse período, desenvolveu 14 espetáculos. Os artistas criadores dedicam-se à pesquisa e ao uso de diversas linguagens de encenação. Neste bloco, será feita a abordagem dessas experimentações artísticas e espetáculos da Companhia, bem como premiações e

o caminho que os artistas trilharam nas artes em Goiás e a sua projeção no Brasil.

Ainda no primeiro bloco, teremos o quadro Cine Suprassumo, no qual vamos resgatar a trajetória do Festival de Cinema Ambiental de Goiás (FICA), que se confunde com a própria história do programa. Em seus 20 anos de existência, a equipe do Suprassumo esteve presente, direta ou indiretamente, em 19 edições, registrando a movimentação da produção cinematográfica em Goiás e o processo de consolidação desse importante evento de cinema e produção audiovisual no Centro-Oeste e no Brasil, que é uma referência internacional. Realizado há 18 anos na cidade de Goiás, antiga capital do Estado, o FICA movimenta o cenário do cinema nacional, e as edições dos programas Suprassumo registram a presença de personalidades artísticas e do cinema, shows, oficinas e premiações do Festival.

No segundo bloco, serão escolhidas algumas personalidades das diversas áreas culturais, que falarão da sua trajetória e sobre a relação registro e cultura, uma abordagem artística da diversidade cultural do nosso estado. No quadro Janela do Mundo, teremos a participação de um artista goiano que mora fora do país e apresentará seu espaço cultural, seu estúdio de criação, ou um local em que identifique sua arte.

O terceiro bloco será destinado à música, com a performance de uma das maiores representantes da área, a cantora Cláudia Vieira, que, por diversas vezes, esteve com o Suprassumo, em momentos importantes da sua carreira.

Uso da linguagem

Como se trata de um programa de entrevistas e entretenimento com foco na provocação, difusão e divulgação do trabalho artístico e cultural para formação de um público apreciador da expressão cultural no Estado de Goiás, será feito o uso de uma linguagem popularmente televisiva, concernente ao público específico, realizando entrevistas com convidados e reexibindo reportagens em formatos de curtas-doc's. O objetivo é contar a história do programa, evidenciando personagens que se consolidaram nessas duas décadas, além de contextualizar abordando os assuntos com uma linguagem coloquial, com um tom mais cultural para não cair no sensacionalismo – que não é foco do programa –, mas sim dispor do acesso à população em geral sem cair nas banalidades da língua.

Sinopse

Propomo-nos a realizar um episódio especial dos 20 anos do programa Suprassumo que, ao longo deste período, se propôs a popularizar as mais variadas vertentes artísticas produzidas por cidadãos goianos, que, durante essas duas décadas, mantiveram seus trabalhos e fizeram a diferença na cultura do nosso estado.

Adequação ao público

O público envolve formadores de opinião, incluindo críticos, artistas, estudantes, pesquisadores e público em geral, interessados em cultura e afins, com faixa etária aproximada

entre 14 e 50 anos, sendo, dessa forma, o programa classificado como indicação livre para todas as idades. Por conquistar um alcance estabelecido acima de 10 mil telespectadores, terá enquanto janelas a TV UFG/TV BRASIL (abrangência da grande Goiânia), nos sites: www.tv.ufg.org.br e www.suprassumo.com.br, além do canal do Youtube, www.youtube.com/suprassumocult, e suas redes sociais.

Descrição do processo de trabalho individual e inserção na equipe

Meu trabalho, desde os primórdios do Suprassumo, enquadra-se na função de Direção Geral, ou seja, sou eu quem defino toda a equipe: de roteiro, identidade visual, pautas, gravação, mídias sociais, acessibilidade, decupagem de sonoras, edição, montagem, finalização e de aprovação.

A marca Suprassumo é registrada no meu nome (Maria José Alves), por meio do INPI⁹²; cujo domínio segue até 2025.

Em todos os editais de leis aprovados, o programa Suprassumo é inscrito também no meu nome, pessoa física.

O meu envolvimento se dá pelo fato de ter concebido o seu formato. Minhas referências vêm desde a experiência com artes integradas enquanto ministrava aulas de teatro, mescladas com outras áreas como dança, teatro, música, no Mvsica – Centro de Estudos. A televisão veio por meio da minha graduação em Comunicação Social com Habilitação em Rádio e TV, pela Universidade Federal de Goiás. A partir de então, busquei, como referência para o formato de 30 minutos em

⁹² INPI - Instituto Nacional de Propriedade Industrial.

televisão, o Programa Vitrine e Metrópolis, o qual até hoje é exibido pela Rede Cultura.

Considerações finais

O que levo dessa experiência da pós-graduação, e ao rever todo meu projeto e experienciá-lo com outras pessoas também da área, é o frescor de estudante, o desejo do aprendizado, o dia a dia da sala de aula, os pesquisadores da área, a troca e o compartilhamento na apreensão do conhecimento.

Foi uma experiência renovadora tanto para mim quanto, acredito, será para a equipe que fará essa terceira temporada do Programa Suprassumo. Terei como orquestrar melhor minha equipe, cada um com sua função, tentando enxergar o melhor roteiro, a melhor direção, a melhor fotografia, o melhor áudio, a melhor montagem, mas, acima de tudo, o melhor acesso à cultura.

Nossa equipe tem uma característica adquirida ao longo da trajetória profissional de cada um, que é o comprometimento com a história do Suprassumo – todos ali têm a alma do produtor e a paixão da direção geral. Cito isso embasada no que Chris Rodrigues (2007) nos coloca como uma das características principais da produção audiovisual: “[...] saber lidar com pessoas é incentivá-las” (RODRIGUES, 2007, p. 77). Essa característica é externada no set de produção do Suprassumo.

Para finalizar, desejo que o episódio especial em comemoração aos 20 anos do programa Suprassumo seja, no mínimo, uma experiência única e que a manifestação artística na construção da identidade cultural goiana seja o complemento para cada telespectador e equipe, sinônimo do bem viver.

Referências

CUCHE, Denys. **A noção de cultura em ciências sociais**. Bauru: Edusc, 1999.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 10ª Edição, DP&A editora, Rio de Janeiro, 2005.

OLIVIERI, Cristiane Garcia. **Cultura Neoliberal: Leis de Incentivo como política pública de cultura – Coleções Visões da Cultura** – São Paulo: Escrituras Editora, 2004.

RIBEIRO, Ana Paula Goulart; SACRAMENTO, Igor; ROXO, Marco (Orgs.). **A história da TV no Brasil: do início aos dias de hoje**. São Paulo: Contexto, 2010.

RODRIGUES, Chris. **O Cinema e a produção**. Brasil, Lamparina, 2007.

O SOM

E OS SONS



Do seriado ao videoclipe: a montagem como ferramenta criativa e artística para novas obras⁹³

Diego D'Ascheri Ramirez Bazán⁹⁴
Geórgia Cynara Coelho de Souza⁹⁵
Universidade Estadual de Goiás

Introdução

No presente artigo, será concebida a análise de uma obra audiovisual realizada por um usuário da internet, de forma espontânea, que prestou tributo à série de televisão norte-americana *Mr. Robot*, criada por Sam Esmail e estrelada por Rami Malek, como Elliot Alderson, um engenheiro de cibersegurança e hacker que sofre de transtorno de ansiedade social e depressão clínica.

A série teve seu primeiro episódio exibido em 24 de junho de 2015 pelo canal USA Network, além de ser veiculada nos canais Space, RecordTV e *on demand* pela Amazon Prime Video. O objeto de estudo é um videoclipe publicado na plataforma de vídeos

⁹³ Artigo científico elaborado para trabalho de conclusão de curso da Pós-Graduação *Lato Sensu* em Cinema e Audiovisual: Linguagens e Processos de Realização, da UEG.

⁹⁴ Estudante da Pós-Graduação *Lato Sensu* em Cinema e Audiovisual: Linguagens e Processos de Realização, da UEG. E-mail: diego.det7@gmail.com

⁹⁵ Orientadora e professora da Pós-Graduação *Lato Sensu* em Cinema e Audiovisual: Linguagens e Processos de Realização, da UEG. E-mail: georgia.cynara@ueg.br

YouTube, em 18 de outubro de 2016, com duração de 5 minutos e 11 segundos, com mais de 55.800 visualizações, mil aprovações no sistema de *likes* da própria plataforma e mais de 60 comentários positivos de fãs da série, até o momento de produção deste artigo. A trilha sonora utilizada é “*Where is my mind?*”, composição da banda americana Pixies, versão interpretada por Yoav e Emily Browning. Para tanto, a investigação teórica deste trabalho abordará a concretização e o desenvolvimento da linguagem cinematográfica convergida à linguagem de videoclipe, pela perspectiva da montagem e, também, pelo cenário que viabilizou a existência de tal produto: a internet.

A concretização e o desenvolvimento da linguagem cinematográfica

O cinema como o conhecemos hoje, um veículo para desfrutarmos de histórias e enredos de drama, comédia ou ficção científica, só veio a se concretizar como tal após o desenvolvimento e a consolidação de sua linguagem. Para Martin (2003), o cinema, em seus primórdios, consistia em uma encenação filmada ou uma mera imitação da realidade em que vivemos, vindo a se tornar uma linguagem gradualmente, expondo ideias e contos, graças aos desenvolvimentos dos meios que o cinema possuía para exprimir seus conteúdos, notadamente a montagem, aspecto essencial à linguagem cinematográfica. Ideia compartilhada por Jean-Claude Carrière (2006, p. 16), que afirma que a autenticidade da linguagem cinematográfica não ocorreu “até o nascimento da montagem, da edição. Foi aí, na relação invisível de uma cena com a outra, que o cinema realmente gerou uma nova linguagem”.

A montagem e o papel expressivo que a câmera realiza são apontados como os responsáveis pela fundação da arte cinematográfica, como nos relata Xavier (1977). Os movimentos que a câmera realiza, se aproximando e se afastando do objeto de que se pretende obter o registro, a alternância de sua orientação que proporciona ao espectador a noção espacial do ambiente e direciona sua atenção a outros aspectos da encenação, expressam um olhar proposital, pensado pelo realizador para alcançar o sentido desejado. Graças aos diversos pontos de vista desde os quais a câmera pode efetuar o registro da encenação, a capacidade de expressão da câmera se torna ainda mais notória e, para que tal sistema funcione, a montagem se faz necessária para constituir uma sequência narrativa, uma ligação entre perspectivas distintas de uma mesma ação. Em Carrière (2006, p. 19), vemos que:

Esses processos narrativos, essas comparações, essas impressões, as novas formas dadas aos sentimentos por esses assombrosos deslocamentos e associações de imagens, foram recebidos, no princípio da década de 1920, com espanto e apaixonado entusiasmo, comprovado milhares de vezes.

A possibilidade de interligar planos, criando sequências e cenas, por meio da edição, inaugurou a possibilidade de se contar uma história em sua completude, com início, meio e fim. Inaugurou, também, a criação de roteiros cinematográficos, histórias pensadas e transcritas para o papel a fim de conduzir o processo de filmagem.

A linguagem cinematográfica passa, então, a existir e a trabalhar seus recursos em favor da construção de sentidos, da evocação de emoções em sua plateia e, assim, por trabalhar a imagem como código de sua língua, o cinema inaugura “uma linguagem não só nova, como também universal: um antigo sonho” (CARRIÈRE, 2006, p. 20). Com o surgimento da televisão e, posteriormente, do vídeo, o cinema passa a ser questionado por essas novas mídias, assim como também passa a se questionar. Faro (2010, p. 2), em seu artigo *Cinema, vídeo e videoclipe: relações e narrativas híbridas*, defende que:

A televisão e o vídeo introduziram novos elementos no cinema, mas também tomaram deste diversas características. A existência do diálogo constante entre esses meios, que têm a imagem e o som como elementos fundadores, faz com que nenhum deles se apresente de forma pura, porque existe um movimento constante de intercâmbio que os modifica cada vez mais nos dias de hoje. A linguagem do vídeo vem exercendo uma enorme influência na linguagem cinematográfica. E hoje chegamos a um momento em que existe uma transformação generalizada na forma de concepção, transmissão e recepção do audiovisual. Ou seja, está havendo uma mudança no modo como todos, desde o artista até o espectador, se relacionam com esse meio.

Aspectos dessa nova linguagem audiovisual se estabelecem e se renovam a cada obra audiovisual realizada, de forma constante, a cada inovação dos cineastas e *videomakers*, durante todo o século, o que Carrière (2006, p. 29) considera

“uma evolução fundamental, pois as formas que apenas se repetem morrem rapidamente de esclerose”. O cinema, a televisão e o vídeo intercambiam elementos constitutivos de suas linguagens e se desenvolvem conjuntamente, apesar de serem essencialmente diferentes em questões estéticas e narrativas. Como relata Faro (2010, p. 11):

Outros elementos que são característicos da composição estética da imagem audiovisual e que diferem na relação entre cinema e vídeo são a plasticidade e a textura da imagem, a organização dos planos ou das imagens no caso do vídeo, o efeito narrativo e o tempo. Philippe Dubois nomeia alguns dos procedimentos de criação que voltaram ao cinema depois que o vídeo foi incorporado a ele: câmera lenta, imagem congelada, revalorização da sobreimpressão, gosto pela imagem dividida, multiplicada, incrustada, deformações óticas ou cromáticas, referência visual às outras artes, como a música e a pintura e a própria história do cinema.

Em meio a inúmeras possibilidades dentro dessas novas linguagens audiovisuais (TV e vídeo), o videoclipe se destaca pela inovação da linguagem, sempre tido como lugar de experimentação e busca por novas formas de construção de sentidos. Foi durante a década de 1980 que o videoclipe ganhou notoriedade, assim como seus realizadores, profissionais provenientes da videoarte, da televisão, do cinema e de outras formas de arte. Para Soares (2012), em seu livro *Videoclipe: o elogio da desarmonia*, o videoclipe “é um gênero televisivo tal qual as ficções seriadas, os telejornais e as novelas” e sua

linguagem se constitui por meio de três vetores de força: música, imagem e montagem (SOARES, 2012, p. 31). Soares (2012, p. 32) afirma que:

a popularização do videoclipe deu-se, sobretudo, nos anos 80 através da criação da Music Television, a MTV – uma emissora de televisão primeiramente a cabo e depois aberta dedicada a exibir ininterruptamente videoclipes. A própria nomenclatura que o videoclipe já nos apresenta uma característica: a ideia de velocidade, de estruturas enxutas. A princípio, o clipe foi chamado simplesmente de número musical. Depois, receberia o nome de promo, numa alusão direta à palavra “promocional”. Só a partir dos anos 80, chegaria normalmente o termo videoclipe. Clipe, que significa recorte (de jornal, revista, por exemplo), pinça ou grampo, enfoca justamente o lado comercial deste audiovisual.

Soares (2012) ainda observa que podemos agregar a noção de ritmo tendo em conta que muitas obras com a linguagem videoclíptica apresenta imagens rápidas e instantâneas e que a imagem (fotografia) não é tão mais importante quanto a relação de grafismo visual e ritmo. Ele fala que as “imagens videoclípticas são frutos de um eterno devir. Elas parecem feitas para serem ‘cortadas’, editadas, montadas, pós-produzidas. Estamos lidando com a ideia da montagem, que teve no cineasta russo Sergei Eisenstein, o seu maior entusiasta” (SOARES, 2012, p. 32 e 33).

Com o advento da cibercultura⁹⁶, a linguagem audiovisual sofreu influência de mais uma mídia que posteriormente permitiria que uma pessoa comum pudesse se tornar um grande entusiasta, sem necessariamente ser um cineasta ou *videomaker*. O ciberespaço deu poder a pessoas desconhecidas e como resultado permitiu o surgimento de mais produtos híbridos dentro do audiovisual, contexto no qual está inserido o nosso objeto de análise.

Criatividade narrativa, web 2.0 e o hibridismo

O ciberespaço sedimentou-se como um nome genérico para se referir a um conjunto de tecnologias diferentes que têm em comum a habilidade para simular ambientes dentro dos quais os humanos podem interagir (SANTAELLA, 2003). Essa ideia de “interatividade”⁹⁷ (BERNERS-LEE, 2000 apud LACALLE, 2010), somada com a “inteligência coletiva”⁹⁸ de Lévy e mais outros três conceitos – “multidões inteligentes”⁹⁹ (RHEINGOLD,

⁹⁶ Cultura que surgiu por meio do uso da rede de computadores e que consiste na comunicação virtual e na interatividade entre usuários, conceito designado por Pierre Lévy, filósofo e sociólogo francês.

⁹⁷ Conceito defendido por Tim Berners-lee, criador da World Wide Web, que consiste na ideia de “se fazer as coisas ou resolver problemas juntos”.

⁹⁸ Segundo Lévy, inteligência coletiva “é uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta uma mobilização efetiva das competências”.

⁹⁹ Em seu livro *Smart Mobs: The Next Social Revolution*, o escritor e crítico norte-americano Rheingold designa multidões inteligentes como uma inteligência compartilhada ou grupal que emerge da colaboração, esforços coletivos e competição de muitos indivíduos e aparece na tomada de decisões consensuais.

2002 apud LACALLE, 2010), “sabedoria das multidões”¹⁰⁰ (SUROWIECKI, 2004 apud LACALLE, 2010) e “arquitetura da participação”¹⁰¹ (O’REILLY, 2004 apud LACALLE, 2010) – deram origem a um novo conceito para a internet, denominada Web 2.0 (LACALLE, 2010, p. 83).

Esse novo conceito se referia a uma nova plataforma aberta, construída e baseada na participação do usuário, que passava a ser um produtor de conteúdo na rede. Lacalle (2010) afirma que, para O’Reilly, a rede, a partir da Web 2.0, deixa de ser entendida unicamente como uma simples vitrine de conteúdos multimídia. Ela passa a ser uma rede de interação universal – dessa vez, diferentemente da televisão, o telespectador passa a emitir respostas instantâneas a qualquer conteúdo que venha a consumir das mídias tradicionais.

O desenvolvimento da Web 2.0 não é apenas do tipo tecnológico, mas também de natureza social. A Web 2.0 facilita a troca e a cooperação entre indivíduos e gera novas possibilidades de construção social do conhecimento, do compartilhar o saber mediante estruturas abertas e horizontais, que promovem a intercriatividade e a ‘inteligência coletiva’ para benefício da comunidade (LACALLE, 2010, p. 83).

¹⁰⁰ Sabedoria das Multidões é um conceito defendido pelo escritor James Surowiecki, em seu livro *The Wisdom of Crowds*, que consiste na agregação de informação em grupos, resultando em decisões que são quase sempre melhores do que as que poderiam ser feitas por qualquer membro do grupo.

¹⁰¹ Conceito utilizado por Tim O’Reilly, criador da expressão Web 2.0, para descrever a natureza de sistemas que são projetados para contribuição de usuário.

Lacalle (2010) ainda defende que a rede, a partir do novo conceito, passa a ser descentralizada, diferenciando-a do que ocorria na cultura de massa, em que a TV, aparato simbólico dessa era cultural, apresentava uma lógica na qual a audiência recebe uma informação sem poder dar uma resposta (SANTAELLA, 2003), enquanto a Web 2.0 integra na própria estrutura a resposta (reação) do usuário (destinatário) da comunicação (LACALLE, 2010).

O usuário, com a ajuda dessa nova plataforma de serviços on-line, passa a ser emissor e receptor de conteúdo, e a comunicação passa a abranger a todos que possuem acesso à tecnologia. O indivíduo passa a trocar e consumir informações de outros indivíduos que não fazem parte da mídia massiva. “Se os antigos consumidores eram indivíduos isolados, os novos consumidores são mais conectados socialmente. Se o trabalho de consumidores de mídia já foi silencioso e invisível, os novos consumidores são agora barulhentos e públicos” (JENKINS, 2009, p. 47).

É desse usuário produtor e consumidor de conteúdos que nasce o nosso objeto de estudo. Construído a partir de um produto televisivo, usuários da web homenagearam a série *Mr. Robot*. Criada por Sam Esmail, a série teve seu primeiro episódio exibido em 24 de junho de 2015 pelo canal USA Network, além de ser também veiculada nos canais Space, RecordTV e *on demand* pela Amazon Prime Video.

Para que a análise do videoclipe seja efetuada de forma objetiva, vale ressaltar que

a linguagem do vídeo vem exercendo uma enorme influência na linguagem cinematográfica, e o contrário também.

E hoje chegamos a um momento em que existe uma transformação generalizada na forma de concepção, transmissão e recepção do audiovisual. Ou seja, está havendo uma mudança no modo como todos, desde o artista até o espectador, se relacionam com esse meio (FARO, 2010).

Análise narrativa do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?* - MinimalistVideos em colaboração com TheGaroStudios

Com as novas relações midiáticas oriundas da cibercultura, a criação de novas obras narrativas se deu por usuários como o jovem David, editor colaborador do videoclipe em questão. Em seu canal no YouTube, TheGaroStudios, David discorre sobre suas intenções como editor amador na aba “Sobre” no menu principal da interface de seu canal: “Meu nome é David, eu vivo na República da Geórgia, Tbilisi. Eu tenho 18 anos. Adoro poupar demais, mas eu não faço isso por dinheiro ou fama, é incrível interagir com as pessoas e esta é uma das maneiras de fazê-lo. Espero que você goste da pequena comunidade que eu tenho aqui, que é, francamente, minha segunda família! Obrigado, David sai”.

O objeto de estudo a ser analisado é um videoclipe montado e editado pelo usuário de nacionalidade brasileira identificado como MinimalistVideos em colaboração com o jovem editor amador, David, identificado na rede como TheGaroStudios.

Postado na plataforma de vídeos YouTube, em 18 de outubro de 2016, o videoclipe tem duração de 5 minutos e 11 segundos, com mais de 55.800 visualizações, mais de 1.000

aprovações no sistema de *likes* da própria plataforma e mais de 60 comentários positivos de fãs da série, até o momento de produção deste artigo. O videoclipe apresenta várias características híbridas provenientes do cinema, televisão, videoclipe e web, tanto em sua estrutura narrativa quanto nas técnicas utilizadas na montagem e edição.

Observamos que a estrutura lógica da narrativa segue um padrão regido pelas características do personagem principal da série, Elliot Alderson, um jovem engenheiro de segurança que tem fobia social. Ele trabalha como técnico de segurança virtual durante o dia, e como hacker vigilante durante a noite. Motivado pelas suas crenças pessoais, ele luta para resistir à chance de destruir os CEOs da multinacional que ele acredita estarem controlando e destruindo o mundo. É evidente na série que o personagem sofre de depressão, de crises existenciais constantes e esquizofrenia, e os criadores do videoclipe representaram isso muito bem com as escolhas dos recortes. A narrativa tem como base a instabilidade emocional do personagem ocasionada por crises de ansiedade e depressão clínica.

No começo do vídeo, Elliot aparece queixando-se de que, devido ao seu ofício, ele mal consegue dormir, sofrendo de insônia e conseqüentemente levando a problemas mentais mais graves, como a dificuldade de socialização e a criação de “amigos invisíveis”. Para esse efeito, o clipe se utiliza de áudios originais da série e de um recorte de um Elliot reflexivo e observador, que vaga em seu universo introspectivo, ao mesmo tempo em que reflete sobre ações altruístas e utópicas.

Na metade do videoclipe, é possível observar a mudança de postura de Elliot (Figura 1) com relação às suas frustrações e dualidades representadas por outro personagem forte na série,

e que a intitula, o *Mr. Robot* (Figura 2), um anarquista que recruta Elliot em um grupo de hackers chamado *fsociety*. *Mr. Robot* representa todo o medo e as frustrações existentes dentro de Elliot, e, mais uma vez, o clipe consegue envolver todos esses sentimentos por meio das escolhas imagéticas inseridas no vídeo. Momentos de conflitos entre Elliot e *Mr. Robot* retratam muito bem essa dualidade e a vontade de seguir com aquilo que desafia a sua mente, ou seja, seus próprios medos. As cenas são intercaladas por imagens de reflexão (Figura 3), agressões físicas (Figura 4, 5 e 6), cenas violentas e com Elliot se questionando se está louco ou se está perdendo sua sanidade mental (Figura 7 e 8).

É importante ressaltar que o áudio das falas dos personagens se destaca mais do que a música, reforçando as crises de ansiedade que Elliot enfrenta, como se ele ouvisse vozes o tempo todo, passando um aspecto de loucura. Já no final do vídeo, percebemos que as imagens escolhidas e as frases inseridas do personagem sugerem o cansaço físico e mental do personagem (Figuras 9 e 10), e são imagens que acompanham conceito e ritmo da música trabalhada no videoclipe *Where is my mind?*, pois, nesse momento, a música desacelera e fica mais suave, como se fosse uma trégua para a mente de Elliot.



Figura 1 - Frame do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.



Figura 4 - Frame do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.



Figura 2 - Frame do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.



Figura 5 - Frame do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.



Figura 3 - Frame do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.



Figura 6 - Frame do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.



Figura 7 - Frame do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.



Figura 8 - Frame do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.

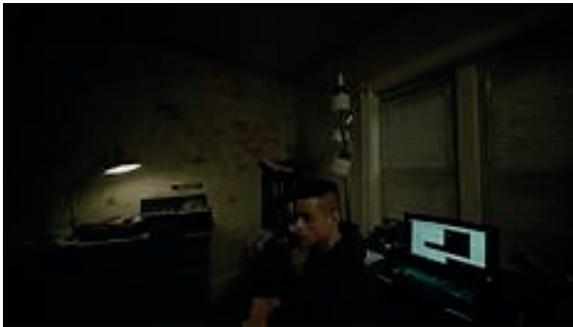


Figura 9 - Frame do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.



Figura 10 - Frame do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.

A relação com o tempo da imagem segue o tom e o ritmo da música supracitada. No começo do vídeo, temos um ritmo consideravelmente rápido na troca de imagens; antes disso, nos primeiros 13 segundos do videoclipe, fazendo alusão à depressão clínica do protagonista e às suas angústias, os editores escolheram um plano-sequência que começa em primeiríssimo primeiro plano (Figura 11) no rosto do protagonista e com um *dolly out* finalizando em primeiro plano (Figura 12), cortando para o título da série (Figura 13), assim como ocorre nos episódios da série televisiva.



Figura 11 - Frame do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.

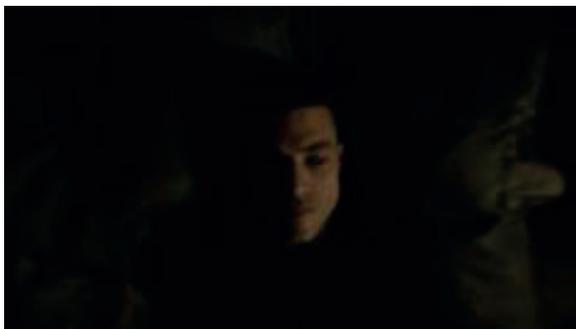


Figura 12 - Frame do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.



Figura 13 - Frame do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.

No decorrer do clipe, esse ritmo vai aumentando e as cenas vão ficando mais densas visualmente, com momentos explosivos e violentos que sugerem a luta do personagem central contra as injustiças sociais e contra sua própria crise existencial (Figuras 14, 15, 16 e 17). Os editores optaram por sincronizar corte de imagens com os beats musicais – dessa forma, música e vídeo se sincronizam no quesito sentimental. A ação chega ao ápice com cenas de tiros, sangue em rostos, em mãos, e um Elliot todo machucado com feridas no rosto

(Figura 6, 7 e 8). Nesse momento, a música está mais forte e mais preenchida, também chegando ao seu ápice emocional. Ao fim, a música cessa dando um respiro ao espectador e condizendo com o cansaço psicológico e físico do protagonista (Figura 9 e 10).



Figura 14 - Frame do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.



Figura 15 - Frame do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.



Figura 16 - Frame do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.



Figura 17 - Frame do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.

A forma de construção da linguagem a partir de suas características expressivas foram elementos incorporados do videoclipe na montagem, porém toda a estética fílmica preserva os enquadramentos e a iluminação proveniente da série televisiva. Toda a identidade visual é mantida, principalmente o título inicial, posterior à sequência na qual Elliot reflete sobre não conseguir dormir. O videoclipe, apesar de estar muito próximo do modelo MTV¹⁰², ganha, também, características de

¹⁰² O modelo MTV, concebido pela fusão entre o “artístico” e o “comercial”, consiste em uma montagem dinâmica e fragmentada, híbrida de uma

um *trailer* cinematográfico.

Por se tratar de um produto derivado da publicidade, o trailer costuma apresentar cenas com rápidos cortes e frases de efeitos escolhidas pelo montador no intuito de motivar o telespectador. Segundo a autora do artigo “*Trailer: Cinema e Publicidade Em Um Só Produto*” (JUSTO, 2010), “o trailer faz parte do cinema e da história do cinema, além de ser uma propaganda audiovisual, é também o que podemos chamar de curta-metragem por sua duração, com os recursos técnicos de um filme, porém com uma linguagem audiovisual com os apelos da propaganda”. Apesar de o produto ser altamente híbrido entre as linguagens audiovisuais, ele não perde suas características televisivas, por se tratar de imagens de uma série de televisão, pois, segundo Faro (2010), o que nos interessa não é o formato ou o suporte pelo qual essas obras são veiculadas, mas sim suas estéticas, discursos, linguagens, procedimentos de criação, características poéticas e formas expressivas. Foi neste lugar que ocorreu o encontro entre cinema e vídeo.

Logo, cinema, vídeo e web estão, cada vez mais, interligados e inseparáveis. Cada vez mais os produtos híbridos vêm ganhando espaço no mercado audiovisual, consequentemente agregando características no modo de se trabalhar a montagem e a edição a fim de deixar a narrativa mais interessante para os novos modelos de sociedade que vêm surgindo com as mudanças tecnológicas no meio audiovisual, tanto para quem produz quanto para quem consome. Assim, como afirma Faro (2010), “Essas transformações estão relacionadas com diversos aspectos da sociedade: as mudanças socioeconômicas, culturais e, principalmente, a importância que outros meios de comunicação como a TV, o vídeo e, hoje,

linguagem publicitária, premissa que modificou o modo de se produzir e consumir videoclipes a partir da década de 1980.

a internet passaram a ter, exercendo alterações na percepção audiovisual dos indivíduos”.

Análise da montagem

A escolha desse produto para apreciação se justifica por ser oriundo de outro produto audiovisual, uma série de televisão. Assim, sua concepção artística e narrativa surgiu por meio do trabalho criativo da montagem, que possibilitou o aparecimento de uma nova obra.

No referido produto, observamos a compilação de momentos importantes da série, utilizados em sua integralidade: imagem e som. Mas esses trechos também são utilizados de forma combinada: o áudio de uma cena com imagens de outra. A escolha desses momentos, bem como seu encadeamento, se faz com a intenção de fornecer elementos que ilustrem aspectos da história da série para o espectador: introdução do personagem e suas características, demais personagens da trama, desenvolvimento da trama e o ápice dramático que corresponde com a trilha sonora.

Constata-se a presença de elementos estéticos ligados ao vídeo em trechos, nos quais são mostradas cenas da série realizadas com câmera de vídeo e uma cena em que a própria câmera de vídeo está em destaque. A referência estética do vídeo também é vista em transições entre planos com efeito de barra de cores, transmitindo ideia de ruído, de falha. Com a mesma intenção de sentido, são utilizadas transições ligadas à computação, tais como uma tela preta com códigos e distorções

próprias da imagem digital, conhecidas como *glitch*.

A fim de gerar construção rítmica, o realizador utiliza a incidência sonora de diferentes planos da série para marcar o ritmo do videoclipe. Como no trecho 0’47, em que o som das ações das personagens gera uma montagem ritmada: personagem consome cocaína, personagem emite som robótico pela boca e personagem acende fósforo (Figura 18). Seguindo o mesmo objetivo, o realizador também optou por encadear planos distintos com ações semelhantes, como no minuto 2’08, no qual dois planos de personagens diferentes chutando objetos são mostrados em sequência (Figura 19). E também em 4’11 – três planos distintos com gritos de dois diferentes personagens são encadeados em sequência, transmitindo a ideia de continuidade entre as ações (Figura 20).

Somado à utilização da incidência sonora para construção rítmica, o realizador repete planos para intercalar diferentes ações e gradativamente atingir o ritmo desejado. Como no trecho 4’18, em que os seguintes planos são repetidos, intercalados com outras ações e sua alternância cada vez mais rápida: policiais arrombam uma porta, homem estapeia a própria face, homem atira objeto no chão, homem aplica golpe com joelho em outro homem, homem consome comprimido, homem estapeia a própria face, policiais arrombam uma porta, homem consome comprimido (Figura 21).



Figura 18 - Frames do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.



Figura 19 -Frames do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.



Figura 20 - Frames do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.



Figura 21 - Frames do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
 Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.

Outro recurso utilizado na construção de sentidos dessa obra e presente nesse último trecho é a interação entre a mensagem verbal, seja da música ou da fala da personagem, com a montagem. Anteriormente à sequência de repetição de planos acima relatada, que se inicia em 4'18, há a incidência de áudio de uma personagem que diz: “Não é isso que todo mundo faz? Mantém as coisas em repetição?”. Essa mensagem preconiza e justifica a edição em que planos iguais são repetidos para construção rítmica e de sentidos da obra. Em outro momento, 2'36 (Figura 22), a fala de um personagem “Eu sou o grito em sua cabeça” é seguida de dois planos com gritos e um terceiro no qual o protagonista desperta de um sonho.



Figura 22 - Frames do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
 Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.

Outro momento de interação da mensagem verbal da música com as imagens escolhidas para compor a obra ocorre no refrão da música que diz repetidas vezes “Onde está minha mente?” e nas imagens em que o personagem se mostra desconectado da realidade, questiona sua sanidade e a realidade percebida por ele. A partir do minuto 1’01 (Figura 23).



Figura 23 - Frames do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.

A interação da fala de personagens com a montagem é vista mais uma vez, dessa vez associada à alternância acelerada entre planos, para conceber a ideia de loucura, de múltiplas personalidades do protagonista. Em 2’11 (Figura 24), 2’15 (Figura 25) e 2’20 (Figura 26), são utilizados planos que favorecem esse conceito e há a incidência sonora de fala do protagonista que se questiona “Eu ao menos existo?”, seguida de falas de outro personagem que sugere sua insanidade.



Figura 24 - Frames do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.



Figura 25 - Frames do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.



Figura 25 - Frames do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.



Figura 25 - Frames do videoclipe *Mr. Robot – Where is my mind?*
Fonte: Série de TV – *Mr. Robot*.

Recurso notório da construção rítmica de videoclipes, a alternância de planos consoante ao ritmo da música é utilizada para destacar o momento de ápice do videoclipe. Em 3'11, cenas com ações impactantes são postas em sequência, com curtíssima duração em conformidade com o ritmo da música para conceber momento com maior carga emotiva e que leva o espectador ao ápice (Figura 27). Ao fim dessa sequência, em 4'51 (Figura 9 e 10), a alternância de planos é mais lenta, acompanhando a diminuição do ritmo da música, que sugere tom melancólico, associado a planos de mesma carga emocional.

Considerações finais

Ao se realizar o estudo proposto neste artigo, que abordou o desenvolvimento da linguagem cinematográfica, destacaram-se o papel da montagem no processo de consolidação dessa forma de arte e também a web, cenário que possibilitou a geração do produto tomado como objeto de estudo.

Observou-se que os produtos audiovisuais feitos para o cinema, para a televisão e para as novas mídias possuem elementos narrativos e estéticos comuns e diferentes e estão em constante intercâmbio, especialmente em produtos cujo meio principal de veiculação é a internet. Constatou-se a utilização de técnicas de montagem próprias do videoclipe, espaço comumente utilizado para experimentação e no qual profissionais de diferentes ramos da arte atuam, tais como alternância de planos de forma consoante à trilha sonora, utilização da incidência sonora dos planos selecionados para construção rítmica, inclusive com a repetição de planos para criação de sentido, interação com a fala das personagens,

inserção de elementos narrativos característicos do vídeo e da computação, dentre outras.

Notou-se que o cenário atual de conectividade e interatividade via internet e de fácil acesso às tecnologias para edição de vídeos possibilita o surgimento de muitas obras como essa. E, por fim, realizou-se a análise de um produto audiovisual feito por um fã da série *Mr. Robot*, o que se mostrou como exercício muito interessante, pois, além de o trabalho possuir qualidade admirável, transmite um recorte muito peculiar da série, aborda a trama e a relação dos personagens de forma bem sucedida, rápida e não superficial, pois se utiliza de recursos criativos de montagem que reforçam os conceitos da obra.

Referências

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

FARO, Paula. Cinema, vídeo e videoclipe: relações e narrativas híbridas. **Revista Rumores** (Revista On-Line de Comunicação, Linguagem e Mídias), São Paulo, v. 4, n. 2, jul./dez. 2010.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JUSTO, Maíra Ventura de Oliveira. Trailer: Cinema e Publicidade em Um Só Produto. **Revista Anagrama** (Revista Científica Interdisciplinar da Graduação), São Paulo, v. 3, n. 3, mar./mai. 2010.

LACALLE, Charo. As narrativas da ficção televisiva e a internet. **Revista Matrizes**, São Paulo, v. 3, n. 2, p. 79-102, jan./jul. 2010.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano**: da cultura de mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SOARES, Thiago. **Videoclipe**: O Elogio da Desarmonia. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. São Paulo: Paz e Terra, 1977.

MR. ROBOT. Criação e direção: Sam Esmail. Califórnia: Universal Cable Productions e Anonymous Content, 2015. Série de TV (44-46 min): 1080i (HDTV), Ntsc, son., color. Legendado. Port. Emissoras: USA Network, Space, RecordTV e Amazon Prime Video.

MR. ROBOT | Where is my mind? Edição: MinimalistVideos e TheGaroStudios. 1 videoclipe (5min. 11s.): 1080p, son., color. Disponível em: <<https://youtu.be/dRf3pWjDL9c>>. Acesso em: 12 nov. 2017.

Som direto no filme *Doklin*: concepção, realização e reflexão

Fausto Borges¹⁰³

Sandro de Oliveira¹⁰⁴

Universidade Estadual de Goiás

Introdução

A história nos conta que o cinema nasceu mudo. O marco reconhecido pela maioria dos historiadores foi a primeira projeção em sala escura feita pelos irmãos *Lumière* em Paris, no *Boulevard dos Capuchines*, em 1895. Mas a experiência cinematográfica nunca se conformou com a ausência sonora e não demorou para os exibidores procurarem soluções, como a figura do pianista nas salas de cinema no início do século XX.

Junto à evolução da linguagem do cinema, com nomes como Griffith e Eisenstein, avançaram também pesquisas para introdução do suporte do som no cinema, primeiro com o sistema *vitaphone* de disco e depois com o som ótico sendo gravado diretamente na película. O filme *O Cantor de Jazz*, de

1927, é um marco no cinema sonoro, pois foi quando o som ótico se tornou viável comercialmente. Nascia também a figura do técnico de som direto, que nos primeiros anos do cinema sonoro funcionava com o sistema simples, em que o som era registrado na mesma hora em que se filmava na câmera.

Depois evoluiu para o sistema duplo, que permitia a gravação do som em um sistema óptico separado, e, assim, era possível editar e cortar o negativo de som independente da imagem. O montador e editor de som, Walter Murch (2010), explica no artigo “Stretching sound to help the mind see”, publicado originalmente no *The New York Times*, que o técnico de som direto já foi uma das figuras mais importantes da equipe de produção cinematográfica. Mas, com a possibilidade de edição do som em estúdio, esse profissional perdeu sua importância e passou a ser visto apenas como um técnico, ou seja, um profissional responsável por captar o som dos diálogos dos personagens e da ambiência o mais limpo possível, para que esses sons possam ser manipulados depois.

Em 1972, 45 anos após sua alegre coroação, o Rei Som parecia estar vivendo em circunstâncias consideravelmente mais modestas. O Homem Atrás da Janela já não supervisionava a cena de cima. Em lugar disso, o técnico de captação de som ficava geralmente enfiado em algum canto escuro com seu carrinho de equipamentos. A simples ideia dele pedir “Corta!” era inconcebível: não apenas ninguém no estúdio temia sua opinião, mas ninguém o consultava e ficavam frequentemente impacientes quando ele dava um palpite. Quarenta e cinco anos pareciam ter transformado [o som] de rei em laçao (MURCH, 2010, p. 2).

¹⁰³ Discente do curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Cinema e Audiovisual: Linguagens e Processos de Realização. Unidade Universitária Goiânia-Laranjeiras, Universidade Estadual de Goiás (UEG).

¹⁰⁴ Docente do curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Cinema e Audiovisual: Linguagens e Processos de Realização. Unidade Universitária Goiânia-Laranjeiras, Universidade Estadual de Goiás (UEG). Disciplina: Linguagens Audiovisuais.

Ao reforçar essa ideia, Câmara¹⁰⁵ (2015, p. 13) afirma que o técnico de som é hoje “estereotipado como uma função técnica, geralmente excluído nas análises criativas de um produto audiovisual”. Câmara acredita que, se o diretor der liberdade para este profissional, ele pode contribuir de forma mais criativa com o filme, participando desde a construção do roteiro até a exploração de ambiências sonoras, com ruídos e silêncios que acrescentem sentido à narrativa.

Obviamente, é importante obter pistas de som limpo e com o mínimo de ruído de fundo, ou seja, quaisquer outros sons que alterem, interfiram ou dificultem a compreensão dos diálogos que estão a serem captados no momento da captação das imagens, mas isso não é tudo. Essa atitude implica em uma limitação tecnológica, restringindo uma possível amplitude criativa a qual o Técnico de Som Direto possa ter em um projeto audiovisual, sendo ele o primeiro responsável, dentro da cadeia sonora - captação, edição e mixagem - de coletar material sonoro para tornar a obra audiovisual tão rica aos ouvidos quanto o que é oferecido pelo fotógrafo, que trata da imagem, aos olhos do espectador (CÂMARA, 2015, p. 22).

Ainda que haja um profissional específico para criar o desenho do som, a participação do técnico de som direto na pré-produção viabilizaria mais possibilidades para o finalizador do áudio do produto cinematográfico. Por meio da análise do roteiro e da proposta do diretor, o técnico pode exigir um tempo de trabalho que vá além da mera gravação dos diálogos, visto que o profissional necessita de um tempo especial para

a captação de ruídos essenciais à narrativa e da ambientação sonora. Câmara acredita que a liberdade criativa do técnico de som é importante para uma obra de qualidade:

[...] um bom produto audiovisual tem sua origem na sua boa criação imagética, mas também na sua boa criação sonora. Dessa forma, acredito que o quanto mais esse profissional for visto e reconhecido por suas capacidades criativas, não somente técnicas, melhores resultados teremos na escuta e na imagem cinematográfica como um todo (CÂMARA, 2015, p. 107).

No caso da produção em análise, o filme *Doklin* (Luciano Evangelista, 2017), o planejamento da captação de som se deu ainda na fase de pré-produção, enquanto a equipe fazia a análise técnica do roteiro em sala de aula. No momento ficou decidido quem seriam as pessoas responsáveis pela produção sonora no filme, um dos autores deste artigo, Fausto Borges, e Elisa Di Garcia, integrantes do núcleo de produção do filme. Faríamos o trabalho de técnico de som, pois seriam necessárias duas pessoas para o trabalho: uma para operar a vara boom (microfonista) e monitorar o áudio do microfone direcional, e outra para monitorar o som dos microfones lapelas.

O fato de o planejamento do som do filme *Doklin* ter sido feito com antecedência foi um ponto positivo da produção. Contudo, ao longo do processo de produção da obra, identificamos problemas relacionados à figura do técnico de som direto, que costumam se repetir no cinema brasileiro. Esses problemas têm origem em um antiquado desenho de produção

105 Márcio Câmara não é somente pesquisador, ele assina também a captação de som de filmes consagrados como *A Ostra e o Vento* (1997) e *Cinema, Aspirinas e Urubus* (2005).

cinematográfica que restringe a atuação criativa do técnico de som direto, limitando, assim, o potencial do som na criação do sentido e das sensações da narrativa.

O que é som direto?

O uso do som direto se popularizou com o advento dos gravadores portáteis. O primeiro foi o Nagra, criado pelo polonês Stefan Kudelski, em 1953, que gravava o áudio em fitas magnéticas. O aparelho foi se aperfeiçoando e, nos anos de 1960, já conseguia registrar o som sincronizado com a imagem da câmera.



Figura 1: Gravador Nagra versão 3
Fonte: Cláudia Peixoto Cabral (Produção de Making Of).

O som direto de um filme hoje é gravado de forma digital, o som entra pelos microfones e vai para o gravador, onde é separado em diferentes canais. O técnico do som direto fica responsável por modular o volume da gravação e monitorar esse som para que seja captado com qualidade, livre de ruídos que atrapalhem o entendimento deste áudio. Para Godoy (2010), a

atuação do profissional de som direto em uma produção fílmica se explica da seguinte forma:

Som direto é o som captado e registrado em sincronia com as imagens em uma realização audiovisual [...] no trabalho realizado pelo som direto os procedimentos empregados estão condicionados à captação simultânea da imagem que, via de regra, determina que os dispositivos de captação estejam fora de quadro, limitando o posicionamento dos microfones. [...]. Numa realização audiovisual convencional, espera-se que o áudio gravado pelo som direto:

- a) tenha um registro de voz claramente inteligível;
- b) ocupe um plano sonoro verossímil à imagem correspondente ou que possa ser manipulado em pós-produção para alcançar esta verossimilhança;
- c) entre os planos que constituem uma sequência, tenha continuidade de timbre e adequação com o espaço fílmico representado;
- d) forneça os elementos necessários para a edição de som, com os ambientes próprios das locações, com os planos sonoros de cobertura e com os ruídos de características especiais, difíceis de serem recriados na pós-produção (GODOY, 2010, p. 76).

No entanto, nem todos os ruídos são indesejados para o filme – alguns fazem parte do ambiente onde ocorre a cena e são importantes para o sentido da narrativa. Cabe ao técnico de som decidir se é necessário refazer determinada cena devido à entrada de ruídos no áudio. O técnico pode até captar esses

ruídos, assim como o som do ambiente, separados da filmagem para a melhor manipulação no processo de edição e mixagem de som. A produção do filme sabia da importância que esses sons ambientes teriam na finalização do filme, pois em algumas cenas, o silêncio dos atores enquadrados contrastava com o som ambiente da praça, com crianças brincando, carros no trânsito, animais e pessoas trabalhando.

A ideia do diretor do filme, Luciano Evangelista, e também do roteirista, Fabrício Cordeiro, era mostrar de maneira realista esse lugar ao redor, que a produção do filme considerava ser cheio de situações, sons, ruídos e objetos interessantes. No intervalo das três cenas que compõem o filme, algum texto seria inserido na divisão por capítulos para poder dialogar com o que as imagens fossem falando. Assim, ficou patente a responsabilidade do técnico de som direto dentro de uma produção cinematográfica, pois um som direto mal capturado jamais vai poder ser corrigido totalmente na finalização. Ele é o primeiro profissional que responde pela qualidade do som de uma obra.

Descrição da obra

Doklin, que dá nome ao filme, é uma distribuidora de bebidas localizada no Parque das Laranjeiras, em Goiânia. O local era ponto de encontro dos estudantes do curso de especialização em Cinema da Universidade Estadual de Goiás (UEG), que sempre iam para lá após as aulas.

Depois de um semestre de encontros no local, surgiu a ideia de fazer um roteiro que contemplasse os acontecimentos e conversas banais que ocorriam no lugar, situações que eram

repletas de “goianidade”. Enquanto os estudantes bebiam em frente à distribuidora, era possível registrar cenas do cotidiano goianiense: um vendedor de espetinhos, um *pit dog* (pequenas sanduicherias de bairro), crianças brincando na praça, carros tocando música sertaneja, outras pessoas trabalhando, etc. O próprio nome da distribuidora vem de um costume regional de sintetizar expressões, agrupando palavras e colocando no diminutivo. “Doklin” significa, portanto, “aquele dos óculos pequenos”, que era o dono do estabelecimento.

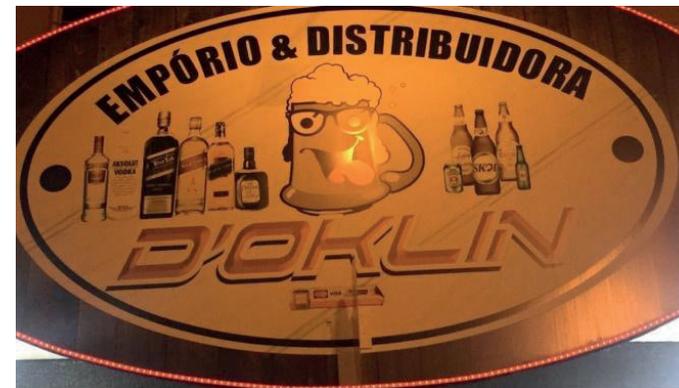


Figura 2: Fachada da distribuidora e locação do filme.
Fonte: Cláudia Peixoto Cabral (Produção de Making Of).

Era esse ambiente cotidiano do goianiense que o filme buscou recriar, uma história banal como uma conversa de amigos em um *happy hour*. A ideia de produzir o filme foi reforçada pelo desejo que os estudantes tinham de experimentar uma linguagem menos rígida. Daí a escolha por um roteiro aberto, em que os atores (não profissionais) pudessem recriar os diálogos para parecer mais espontâneos. Havia também a vontade de testar uma linguagem mais livre, com a câmera

fora do tripé (*flycam*); tudo isso, para criar uma narrativa que soasse natural.

A ideia do filme foi sendo elaborada durante vários encontros entre os estudantes Kaco Olímpio, Luciano Evangelista e Fabrício Cordeiro. Mas a produção só foi projetada depois da oportunidade de produzir o filme na disciplina *Processos de Realização: Cinema de Ficção* do curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* Cinema e Audiovisual: Linguagens e Processos de Realização, ministrada pelo Prof. Rafael de Almeida T. Borges.

A primeira reunião da equipe aconteceu com intuito de dar corpo à obra. Na reunião, foram decididas as funções de cada membro da equipe: Fabrício Cordeiro ficou com o roteiro, Kaco Olímpio com a fotografia, Luciano Evangelista foi escolhido o diretor, Bárbara Zaiden optou pela produção, eu (Fausto) e Elisa Di Garcia ficamos encarregados do som. As demais funções foram redistribuídas entre os membros que acabaram acumulando funções como montagem, edição, finalização e arte. Os atores escolhidos foram: Guarani Neto, Juliana Dias e Maurício Campos, colegas de turma e atores amadores.

A parte sonora do filme foi discutida já na segunda reunião do grupo, na qual foram apresentados o roteiro e a proposta de direção. Em seguida, foi feita a análise técnica do roteiro e levantada a necessidade dos recursos técnicos e humanos necessários para a produção. A direção orientou os técnicos de som a realizar a captação sonora em apenas uma diária, limitando os trabalhos ao registro dos diálogos e da ambientação sonora simultânea às gravações.

Equipamentos

Durante a análise técnica do roteiro, destacou-se a utilização de apenas uma câmera e a necessidade de mobilidade do cinegrafista, que trabalharia com a câmera livre do tripé. A equipe decidiu então pela captação do som separada da câmera, em gravadores digitais, o que demandava maior trabalho, mas poderia trazer mais independência dos profissionais de som e, conseqüentemente, maior qualidade.

A produção do filme, encabeçada pela diretora de produção Bárbara Zaiden, conseguiu levantar, com amigos produtores de cinema, quatro gravadores digitais: dois Gravadores Tascam Dr-40 Digital Portátil V2- Hibag, com duas entradas XLR; um Gravador Zoom H4n Pro Digital *Handy Recorder*, com duas entradas XLR; e um Gravador Zoom H1 *Handy Recorder*.

A grande oferta de gravadores de boa qualidade nos deu a opção de utilizar os dois gravadores de marca Tascam como os principais para o registro do som fílmico. Sendo assim, um gravador ficaria para receber o sinal dos dois microfones lapelas sem fio e o outro para receber o sinal do microfone *shotgun*. E como só tínhamos dois microfones lapelas sem fio, tivemos que usar outro microfone lapela com fio ligado a um gravador que ficou escondido no bolso de um dos atores, Guarani Neto. No caso desse gravador que ficaria no bolso do ator, o Zoom H1, é um modelo mais simples, mas discreto e possibilitava mobilidade do ator.



Figura 3: Gravador Tascam usado na filmagem

Fonte: Disponível em: <https://http2.mlstatic.com/>. Acesso em: 17/08/2020.

Contamos também com bons microfones durante a gravação: um Microfone Lapela Sem Fio Sony Wcs-999; um Microfone *Sennheiser* Lapela Ew100p G3; um Microfone Lapela com fio (marca e modelo não identificados); Microfone Yoga Ht81 Direcional *Shotgun* e Vara *Boom*.



Figura 4: Microfone Sennheiser usado na gravação

Fonte: Disponível em: <https://emania.vteximg.com.br/arquivos/>. Acesso em: 17/08/2020.

Produção

O trabalho de som direto durante a produção do filme *Doklin*, realizado pela Elisa e por mim, aconteceu sem maiores contratemplos – apenas algumas modificações que são comuns durante a filmagem, como parar para ajustar os microfones lapelas que, às vezes, ficam raspando na roupa e mudar o microfone *boom* de lugar para não atrapalhar a cena.

A equipe de som chegou ao local, à distribuidora de bebidas de mesmo nome do filme, localizada no Setor Laranjeiras, em Goiânia, por volta das 19 horas. Começamos os preparativos separando o equipamento de som e testando cada equipamento separadamente. Levamos uma grande quantidade

de pilhas recarregáveis, pois os gravadores e o microfone *shotgun* necessitavam de muitas pilhas. Também foi necessário o ajuste da sensibilidade dos microfones lapelas, já que cada um era de uma marca, e necessitávamos que ambos tivessem a mesma modulação.

Decidimos usar os dois microfones lapelas sem fio, com transmissores a rádio, em um dos gravadores *Tascam*, devido à boa qualidade do gravador. Assim, somente uma pessoa poderia ficar encarregada de monitorar os dois microfones ao mesmo tempo. O outro gravador *Tascam* ficou para gravar o áudio do microfone *shotgun boom*, que também iria pegar o diálogo dos personagens, a fim de garantir um áudio de boa qualidade, em caso de defeito dos microfones lapelas, além de captar o som ambiente do local.

Antes, a equipe de som já havia decidido que não teria a figura única de um diretor de som, ambos faríamos o trabalho de técnico de som direto e de microfonistas, visto que a equipe era bem reduzida. Eu fiquei responsável por operar e monitorar o som do microfone *boom* e ficava com o gravador no bolso para me locomover atrás do cinegrafista nas cenas. Como a Produtora de Som, Elisa di Garcia, ficou encarregada de monitorar o equipamento sem fio, montamos uma mesa de som para ela poder ouvir com detalhes os diálogos vindo dos lapelas e fazer a decupagem dos áudios que correspondiam às cenas escolhidas pelo diretor.



Figura 5: Equipe do filme Doklin prontos para começar a gravar
Fonte: Cláudia Peixoto Cabral (Produção de Making Of).

Um pouco antes de começar a filmagem, conversei com o diretor do filme, Luciano Evangelista, que me pediu para gravar os diálogos por precaução, caso houvesse algum problema com o áudio dos lapelas. Perguntei para o diretor se precisava que eu gravasse uma ambientação sonora separada dos áudios do diálogo e ele afirmou que não seria necessário. Luciano explicou que ambiência seria gravada no intervalo entre as cenas. Essa situação em que a produção limita a captação de som ao recolhimento das vozes é explicada por Chion (1999):

A captação de som direto – o que em francês é chamado ‘prise de son’ ou ‘recolhendo o som’

durante a cena – é realmente um ‘recolhimento de vozes’ na maioria das vezes: os outros sons são reduzidos ao máximo. Da mesma maneira, as normas técnicas e estéticas do cinema clássico são implicitamente calculadas para privilegiar a voz e a inteligibilidade do diálogo (CHION, 1999, p. 5-6).

Em um determinado momento, eu tive liberdade para explorar melhor a sonoridade do local: o diretor me pediu para gravar o som dos meninos brincando na praça, de frente ao local da filmagem. Fizemos uma longa gravação que serviu para a edição compor a sonoridade do final do filme.

Na gravação das cenas que eram filmadas de longe, foi preciso me distanciar e praticamente não pegar um áudio de boa qualidade, visto que não tínhamos equipamento necessário para acompanhar os atores de fora do quadro, como uma grua que fica em cima da cena.

A equipe de som poderia ter contribuído melhor com o registro da ambientação sonora, mas, como a orientação do diretor foi somente gravar o diálogo das cenas, o trabalho foi cumprido. Contudo, seria possível capturar mais ruídos e sons presentes no local. Esse registro poderia ser feito no intervalo das cenas para não causar prejuízo para a produção. E seria interessante gravar esse som ambiente em diferentes momentos, pois, como estávamos numa região movimentada, com carros, bares, pessoas e cachorros na rua, por exemplo, o som ia se modificando com o passar do tempo. Essa diversidade de som serviria bem para compor os diferentes momentos da narrativa também, já que o roteiro contemplava mudança temporal do começo para o fim da noite.

Mesmo disposto a contribuir mais, o técnico de som direto não pode ultrapassar as atribuições que o diretor de um filme lhe impõe. Nem mesmo as funções criativas devem confrontar a posição do diretor. O set de filmagem é o local para executar o projeto da forma mais coordenada e perfeita possível. No entanto, se tivesse havido uma participação do técnico do som no processo de criação e, conseqüentemente, um planejamento maior dessa função, o filme ganharia em qualidade sonora nos aspectos de sensação, sentido e verossimilhança.

Pós-produção

Após as filmagens, foram guardados todos os equipamentos e combinamos de enviar os áudios das cenas selecionadas pelo diretor para o editor, a fim de poupar o trabalho de ouvir todos os arquivos. No dia posterior, decidimos enviar pela internet todo material colhido, indicando aqueles arquivos que eram os das cenas selecionadas. Os arquivos foram subidos para a plataforma virtual *wetransfer* e enviados para o Luciano Evangelista, que também foi o encarregado de montar e editar o filme.

Assim como em grandes produções cinematográficas, nesta etapa se encerrou o trabalho dos técnicos de som direto, passando as responsabilidades do som do filme para o editor e o finalizador (mixagem). Antes de encerrar, porém, foram repassadas, juntamente com a decupagem, algumas notas sobre os potenciais do material gravado, por exemplo: “áudios de crianças brincando na praça (arquivos 006, 007 e 008) que poderiam ser usados na última cena”.

Considerações finais

Após assistir o produto finalizado, tivemos a sensação de que a ambientação sonora não foi adequada em algumas cenas, visto que a mudança temporal da narrativa pedia também uma adequada mudança no som ambiente. Isto é, o som ambiente deveria sair do mais ruidoso (começo de noite) para o silencioso (fim de noite), mas as cenas foram gravadas fora de ordem temporal e perdeu-se a verossimilhança.

O trabalho de captação de som realizado durante a produção do filme *Doklin*, junto ao restante da equipe, mostrou que a submissão do técnico de som direto a meramente uma função técnica, não o colocando na fase criativa da produção dos filmes, pode fazer falta no final para o sentido da narrativa, além de limitar as possibilidades do editor de som.

Ao final do processo, ficou clara a necessidade de aproximação entre diretor, produtor, técnico de som direto e os demais profissionais do som, ainda na fase de pré-produção, a fim de gerar um plano de som que dê mais potencial ao produto fílmico.

No caso do filme *Doklin*, este plano de som deveria contemplar os seguintes aspectos para dar mais qualidade à obra:

- equipamentos necessários para o som direto, de acordo com a proposta do filme;
- recursos humanos necessários para o registro, de acordo com a proposta do filme;
- captação de ambientação sonora, levando em consideração diferentes espaços da narrativa;

- captação da ambientação sonora, levando em conta as mudanças temporais (começo – fim da noite) presentes no roteiro;
- captação de ruídos presentes na narrativa (porta, carro, garrafa etc.);
- o planejamento da captação de som, quando personagens se deslocavam para dentro ou fora do quadro;
- diária exclusiva para a captação dos diálogos durante a gravação;
- diárias exclusivas para a realização das captações extragravação.

Por fim, a experiência como técnico de som direto do filme *Doklin*, juntamente com a elaboração desse memorial, que buscou referências de quem pesquisou e trabalhou nessa função por anos, serviu de aprendizado para entender de que forma um filme pode potencializar sua experiência sonora.

Referências

CÂMARA, Márcio Elísio Carneiro. **O Som direto no audiovisual brasileiro**: entre a criatividade e a técnica. Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2015.

CHION, Michel. **The Voice in Cinema**. New York: Columbia University Press, 1999.

GRAZINOLI, Henry. **Captar direito o som direto**. Tela Brasil. Disponível em: <http://www.telabr.com.br/oficinas-virtuais/texto/137>>. Acesso em: 10 de jul. 2017.

ANEXOS

KLACHQUIN, Carlos. **O Som no Cinema**. Associação Brasileira de Cinematografia, 1 de jun. 2010. Disponível em: <http://www.abcine.org.br/artigos/?id=121&/o-som-no-cinema>>. Acesso em: 8 de jul. 2017.

MARQUEZ, Bernardo. Som Direto no Cinema Brasileiro: fragmentos de uma história. **Artesãos do Som**, 4 de out. 2016. Disponível em: <http://www.artesaosdosom.org/som-direto-no-cinema-brasileiro-fragmentos-de-uma-historia/>>. Acesso em: 8 de jul. 2017.

MURCH, Walter. FILM: Stretching sound to help the mind see. **The New York Times**, Arts, 10th. Oct. 2010. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2000/10/01/arts/film-stretching-sound-to-help-the-mind-see.html>>. Acesso em: 30/07/2020.

SOUZA, João Batista Godoy de. **Procedimentos de trabalho na captação de som direto nos longas-metragens brasileiros Contra todos e Antônia: a técnica e o espaço criativo**. (Tese) São Paulo: Universidade de São Paulo, 2010. 196 p.



Figura 6: Atores Maurício Campos e Juliana Diniz ensaiando a cena
Fonte: Produção do Making Of (Claudia Peixoto Cabral) Doklin (Luciano Evangelista, 2017)



Figura 7: Atriz Juliana Diniz repassando a cena
Fonte: Produção do Making Of (Claudia Peixoto Cabral) Doklin (Luciano Evangelista, 2017)



Figura 8: Cinegrafista Kaco Olímpio e diretor Luciano Evangelista
Fonte: Produção do Making Of (Claudia Peixoto Cabral) Doklin (Luciano Evangelista, 2017)

O som e a direção de arte no cinema

Débora Corrêa Alves¹⁰⁶

Geórgia Cynara Coelho de Souza¹⁰⁷

Universidade Estadual de Goiás

Introdução

Meu primeiro contato com o fazer cinematográfico se deu a partir da direção de arte, ao realizar o curso de graduação em Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás. Obtive algumas experiências como figurinista, assistente e diretora de arte em alguns curtas-metragens e projetos publicitários. A prática de pensar o cenário em composição com o figurino e a maquiagem se tornou exercício frequente durante esse período. A partir disso, pude realizar meu trabalho de conclusão de curso estudando profundamente a equipe de arte, suas funções dentro de um set de cinema e suas relações com as outras equipes, especialmente fotografia e direção de cena.

A necessidade de entender como a direção de arte se estrutura e se relaciona com o restante dos departamentos se torna mais intensa quando, durante as experiências

audiovisuais, eu entro em contato diretamente com as equipes de som, elétrica e maquinária. E, de alguma forma, mesmo que sucintamente, percebemos que existe um ponto crucial que interliga essas áreas e faz com que o cinema aconteça de fato como vemos e escutamos na tela.

Os responsáveis pela concepção do som formam uma equipe reduzida, sendo que o microfonaista se relaciona diretamente com o cenário, figurino e atores no momento de instalar microfones sem fio, por exemplo. Essa simples e habitual ação me fez pensar mais sobre essa equipe e, então, me interessei em estudar melhor até onde essas duas áreas entram em contato. Por isso, essa pesquisa se propõe a pensar sobre até onde a direção de arte colabora para que o profissional de som possa realizar sua função durante um projeto audiovisual, levando em consideração um cinema que se pautar na verossimilhança.

Em suma, o objetivo desta pesquisa é estudar a relação entre a direção de arte e o som, utilizando a análise fílmica de algumas cenas bastante representativas, baseada nos autores principais Michel Chion (2011) em *A Audiovisão: som e imagem no cinema*, Angel Rodriguez (2006) em *A dimensão sonora da Linguagem audiovisual* e Débora Butruce (2005) em sua dissertação de mestrado *A Direção de Arte e a Imagem Cinematográfica: sua inserção no processo de criação do cinema brasileiro dos anos 1990*. A estrutura dessa análise foi pensada por meio de três tópicos considerados relevantes para a analogia proposta: acústica sonora e cenário, objetos de cena e *foley* e, por último, o figurino e a captação de áudio da cena.

¹⁰⁶ Discente do curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Cinema e Audiovisual: Linguagens e Processos de Realização.

¹⁰⁷ Docente do curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Cinema e Audiovisual: Linguagens e Processos de Realização.

O som e a direção de arte na busca de um cinema de verossimilhança

Para falar dessa relação, é essencial apresentar um breve conceito do que cada equipe faz dentro de suas áreas e como elas se estruturam.

A equipe de som é o departamento responsável pela captação e montagem de todas as camadas sonoras que ouvimos durante o filme, que inclui diálogos, som ambiente, efeitos e música. Geralmente, a captação sonora é executada por um técnico de som, um microfônista e seus assistentes, dependendo do orçamento disponibilizado. Além desses profissionais que trabalham na pré-produção e na produção, ainda há o artista de *foley*, responsável pela criação dos efeitos sonoros de cena, que trabalha durante a pós-produção; e o compositor, responsável pela música do filme; além de outros profissionais de pós-produção, como editor de diálogos, editor de ambientes, editor, mixador e supervisor de pós-produção.

Segundo Rodriguez (2006), o som atua numa narrativa de montagem clássica realizando três funções básicas: transmitindo sensações espaciais, conduzindo a interpretação do conjunto audiovisual e organizando narrativamente o fluxo do discurso. Ademais, podemos ponderar que o som contribui para a construção de um sentido, de uma memória que o espectador possui sobre o fluxo da narrativa. É a área que, em concordância com a imagem, é responsável por dar um sentido sonoro e visual ao filme, criando uma atmosfera baseada não

apenas no som direto¹⁰⁸, como também em dublagens realizadas durante a pós-produção.

De acordo com Chion (2011), a ilusão audiovisual é o ponto mais importante que podemos estabelecer entre o valor do som à imagem, já que eles ocorrem simultaneamente vindos de diferentes fontes, acabam sendo percebidos como se fossem um só, a saber:

[...] o valor expressivo e informativo com que um som enriquece uma determinada imagem, até dar a crer, na impressão imediata que dela se tem ou na recordação que dela se guarda, que essa informação ou essa expressão decorre 'naturalmente' daquilo que vemos e que já está contida na imagem. E até dar a impressão, eminentemente injusta, de que o som é inútil e de que reforça um sentido que, na verdade, ele dá e cria, seja por inteiro, seja pela sua própria diferença com aquilo que se vê (CHION, 2011, p. 12).

O valor agregado do som à imagem acontece também, além do diálogo, por meio da relação entre as percepções de movimento e de velocidade das quais os atores se utilizam. Percebe-se uma sincronia bastante sólida que acarreta essa percepção de que som e imagem são únicos. Chion (2011) enfatiza que, além de o som reproduzir a ação sonora literalmente, possui a capacidade de representar determinadas sensações ao espectador, o que, na visão do autor, acaba sendo mais

¹⁰⁸ Som direto é o som captado e registrado em sincronia com a imagem em uma filmagem audiovisual.

importante do que apenas mostrar a realidade. Um bom exemplo são as músicas dos filmes produzidas pelos compositores.

Essa visão não difere muito do autor Rodriguez (2006), que acrescenta que o som não apenas enriquece a imagem, como também modifica a percepção global do espectador. Os ruídos sonoros, por exemplo, são considerados formas acústicas importantes que cooperam com essa percepção.

De acordo com Rodriguez (2006), muito se fala da relação entre o som e a imagem, atribuindo maior importância à segunda. Porém, é importante ressaltar que o ouvido humano não para de funcionar, já que não possui pálpebras igual aos olhos humanos, capta sons em todas as direções e possui a competência de analisar a complexidade frequencial de cada timbre, a evolução da dinâmica sonora por meio da intensidade e analisa a evolução do tom. Por isso, vale notar que o nosso sistema perceptivo traduz variações físicas do ambiente em sensações.

A direção de arte é o departamento técnico, estético e autônomo responsável pela concepção artística de uma obra audiovisual, diferentemente da fotografia, responsável pelo design de luz do filme, a equipe de arte cria todo universo próprio, uma atmosfera, um clima, um tempo e espaço que se desenvolvem unicamente para a existência da trama e da narrativa, propondo uma identificação com o real, uma linguagem conveniente que permite a experiência do cinema. Na prática, é a equipe que cria, monta, produz e desmonta o cenário, o figurino, a maquiagem e os efeitos visuais especiais. Portanto, é a equipe de arte, com todos os seus componentes de criação, que formam esse departamento tão caro ao cinema no que tange aos recursos investidos, mas de fundamental importância.

São inúmeros técnicos, artistas e profissionais específicos que fazem parte dessa área contribuindo coletivamente a fim de realizarem uma obra física pensada e articulada pelo diretor de arte. Sua equipe é formada, de acordo com Mônica Palazzo¹⁰⁹, por diretor de arte, cenógrafo, produtor de objetos com assistentes, produtor de arte, contrarregra, figurinista com seus assistentes e camareiras, cenotécnico e sua equipe, pintor de arte, aderecista de efeitos mecânicos e maquiador que trabalhe com efeitos, pedreiros, serralheiros, entre outros. A quantidade de profissionais envolvidos depende do tipo e da complexidade do projeto e do orçamento disponibilizado.

A direção de arte e o som são elementos citados por Aumont (2007) como alguns dos constituintes que provocam uma riqueza perceptiva particular do cinema, embora o primeiro não seja mencionado de forma específica pelo autor. Ambos são capazes de se relacionar e contribuir para que o cinema seja observado como tridimensional. A imagem cinematográfica é composta por níveis estruturais, sendo que o som, juntamente com a montagem, fazem parte de um desses níveis.

Existe uma relação bem intensa entre o som e o trabalho da direção de arte. Na verdade, o primeiro complementa o segundo de forma bastante expressiva, se formos analisar a montagem clássica de um filme, no qual cada plano possui vários sons em camadas indicadoras do espaço/tempo dos ambientes.

De acordo com Chion (2011), existem três circunstâncias que contemplam a presença e a ausência da fonte sonora na cena: o som fora de campo ou *off*, que seria o som cuja fonte é

¹⁰⁹ Graduada em Imagem e Som pela Universidade Federal de São Carlos e mestre em Poéticas musicais pela Universidade de São Paulo. Atua como designer de produção e direção de arte em longas-metragens brasileiros.

invisível num dado momento do plano; o som *on*, ou seja, que faz parte da cena e cuja fonte aparece na imagem; e o som *over*, em que, além da fonte ausente, é não diegético, isto é, situado em outro tempo e lugar que não a cena mostrada.

Um objeto de cena, um rádio, por exemplo, pode tanto estar no cenário fisicamente quanto não estar, já que o seu som pode facilmente subentender que, naquele determinado espaço e tempo da narrativa, pressupõem a existência desse objeto. E, dependendo da qualidade do som que ouvimos em cena (intensidade, tipo de música, timbre, ruídos; etc.), pode-se identificar facilmente a forma desse rádio, modelo, conservação, época da história, entre outras características inseridas na narrativa.

Um cenário de filme de época, por exemplo, no qual as ambientações são casas que utilizam a madeira como um de seus materiais físicos, pode facilmente ser representado por meio do som. As casas não precisam necessariamente ser construídas com madeira, mas o som dos passos dos personagens nesse ambiente têm que demonstrar audiovisualmente o tipo de material da época. A textura pensada pelo diretor de arte para cada ambiente de uma obra audiovisual clássica deve estar em concordância com o trabalho da equipe de som, assim como a aprovação das locações pelo diretor de arte deve levar em conta a avaliação pelo departamento de som: barulho do trânsito turbulento, rota de avião, canil, entre outros.

Em suma, tanto o som de um filme quanto a direção de arte são áreas diretamente responsáveis pela determinação de uma identidade cultural, social, histórica e geográfica da trama. Sendo assim, ambos os departamentos dizem muito sobre o gênero do filme, classe social e modo de vida dos

personagens envolvidos e sobre toda a ambientação espaço-temporal criada.

Para Chion (2011), nós não vemos um filme que seja sonoro ou mudo, mas “audio-vêmo-los”. Esclarecendo, os objetos de cena da equipe de arte originam uma perspectiva particular, a *audiovisão*, que funciona essencialmente por projeção, contaminação ou sugestão recíprocas do ouvido sobre o visto. Um exemplo dessa relação é o filme *Invocação do mal 2/ The Conjuring 2*, do diretor James Wan, de 2016. Especialmente na cena considerada a mais assustadora pela mídia, na qual Lorraine, personagem principal da trama, se depara com o demônio *Valak* pela primeira vez em seu sonho. Ela é levada à sala de sua própria residência (Figura 1) e nesse momento as portas se fecham.

Pelo aspecto sonoro, percebemos que esse ambiente todo construído em madeira e concreto reverbera o som dos passos da personagem causando uma sensação de solidão, vazio e, principalmente, o perigo iminente. Até mesmo a respiração ofegante de Lorraine colabora para causar as sensações de que algo está para acontecer.

Aquele silêncio toma conta do ambiente e a protagonista observa a pintura que seu esposo Ed Warren havia feito em um quadro e deixado nesse ambiente. Por coincidência, a pintura é exatamente o rosto do demônio *Valak* e, em clima de suspense, o toca-discos começa a funcionar misteriosamente, assustando Lorraine, que vai em direção a este e o desliga. Depois disso, a pintura se torna real e caminha em direção à personagem, que acaba caindo, e novamente podemos ouvir

o som o do toca-discos, que volta a funcionar, agora como música extra-diegética¹¹⁰.



Figura 1: Frame do filme. Personagem Lorraine na sala de sua casa.
Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-222796/trailer-19549589/>

O som, nesse caso, teve um papel decisivo para enfatizar o gênero do filme de terror/suspense e, além disso, também foi representado por um elemento visual, que é o toca-discos. Esse objeto de cena sugere uma época em que aquela determinada situação aconteceu, já que toca-discos não são objetos atuais, e a música tocada nesse objeto também contribui fortemente com as sensações que aquele ambiente acarreta no espectador. Até o silêncio inicial da cena conduz ao clima de terror/suspense, já que ele vem seguido, em contraste, de ruídos de portas de madeira de antigamente, bem característicos de filmes desse gênero.

O filme *Paris, Texas*, do diretor Wim Wenders (1984), também é um exemplo dessa relação entre o som e a direção de arte. Uma das cenas mais marcantes do enredo é o reencontro do casal *Travis* e *Jane*, após momentos turbulentos durante sua relação. Depois de anos sem se verem, eles acabam se encontrando por meio da cabine de um prostíbulo na cidade de Houston. Na cena, ouvimos apenas o som da voz de *Travis*, mostrando a perspectiva dele próprio falando. Percebe-se que, quando *Travis* conversa com Jane, tendo a câmera enquadrada para o seu ponto de vista, ouvimos a voz do personagem nítida e o telefone é apenas um objeto visual, como podemos visualizar pela Figura 2, a seguir.



Figura 2: Frame do ponto de vista do personagem Travis.
Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-222796/trailer-19549589/>

Porém, quando o ponto de vista da câmera é enquadrado pela personagem Jane (Figura 3), podemos observar que o som muda rapidamente, já que se percebe uma voz (do *Travis*) sendo falada por meio de um telefone de cabine. Ou seja, um objeto de cena de responsabilidade da equipe de arte pode ser facilmente identificado por meio do som que dele emana. Nesse caso, a voz do personagem foi distorcida para se enquadrar aos moldes de quem ouve.



Figura 3: Frame do ponto de vista da personagem Jane.
Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-222796/trailer-19549589/>

Outro exemplo bastante atual dessa relação entre som e direção de arte, porém, sem a presença física da fonte sonora, está na cena do filme *It: a coisa*, de direção de Andy Muschietti, de 2017. A primeira vez em que avistamos *Pennywise*, o palhaço dançarino, de dentro de um bueiro em conversa com o personagem George, uma criança que perde o seu barquinho de papel durante a chuva, percebemos o clima de suspense no ar pela conversa nada amigável entre os dois (Figura 4).



Figura 4: Frame do encontro com o palhaço Pennywise.
Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-222796/trailer-19549589/>



Figura 5: George/Pennywise.
Fonte: www.google.com

Pennywise convence George de que o lugar onde ele está (o bueiro) é bastante divertido, e que há um circo repleto de cachorro-quente, pipoca, palhaços, crianças rindo e outros elementos físicos de um circo. Apesar de não avistarmos esses objetos, o som que é ouvido nessa cena pressupõe a existência deles. Dessa forma, não existe um circo fisicamente, mas uma imagem sugerida pelo som ambiente, fato bastante relevante para estudar as duas áreas de forma mais profunda, especialmente do quesito economia sobre o orçamento disponível para a direção de arte.

Em termos de produção, a relação mais direta que podemos estabelecer entre essas duas áreas acontece durante o set de filmagem, quando o microfona precisa captar os diálogos de cena por meio de um microfone do tipo lapela. Nesse momento, o figurinista deve ter feito a escolha correta sobre o tipo de tecido que o ator irá utilizar para que o microfone não capte movimentos bruscos que possam causar ruído no som, como, por exemplo, o tafetá¹¹¹. Não é por acaso que vários figurinistas preferem trabalhar com vestimentas feitas de algodão, linho, entre outros tecidos não sintéticos.

Uma das preocupações da equipe de som durante a produção é onde colocar o microfone lapela nos atores, caso precisem captar o som direto de um diálogo, por exemplo. Durante minhas experiências enquanto diretora de arte, deparei-me diversas vezes com essa situação. O microfona

¹¹¹ Tafetá é um tipo de tecido fino e acetinado feito de seda, lã ou sintéticos.

precisava colocar a lapela em uma atriz e ele necessitava que o figurino não fosse muito fino, para que, durante os planos mais próximos, a câmera não identificasse aquele pequeno volume entre os seios da personagem. O mesmo cuidado pode ser citado sobre os atores.

Um dos filmes de curta-metragem que realizei e no qual pude observar essa afinidade direta foi *Lápis sem cor* de direção de Iuri Moreno de 2016. Nesse, realizei a função de figurinista, produzindo oito (8) vestimentas para os atores em questão. Como se tratavam de figurinos de gênero fantástico, a maioria foram produzidos do zero, já que precisavam ser coloridos demais e extravagantes, levando em consideração que era um filme de diálogos prolongados e de muito mimetismo corporal. A preocupação da equipe de som era de esconder o microfone lapela dentro daquelas roupas.

A solução satisfatória encontrada para ambos os departamentos foi fazer um pequeno corte na parte que seria a nuca de cada figurino para que o fio da lapela se encaixasse por dentro da roupa do personagem pela parte traseira e ficasse o mais próximo possível da boca do ator, utilizando a gola como parede para esconder o fio. Por essa razão os figurinos tinham que ser mais fechados para auxiliar nesse arranjo, principalmente os uniformes escolares de todas as crianças (Figura 6) envolvidas no processo.



Figura 6: frame das crianças uniformizadas.

Fonte: https://www.facebook.com/pg/lapissemcor/about/?ref=page_internal

Considerações finais

Levando em conta a direção de arte como um campo de pesquisa autônomo e que necessita tomar decisões, não apenas isolada, como também coletivamente, a equipe de som é de fundamental importância para poder passar a veracidade das texturas físicas pensadas para o filme. Por isso, esta breve análise circunscreve a relação direta, teórica e prática que existe entre o universo da direção de arte e o trabalho do departamento de som de um filme. O estudo de algumas cenas dos filmes citados foi de crucial importância para demonstrar a relação mais imediata entre a acústica e o cenário, objetos de cena e *foley*, e, por último, o figurino e a captação de som direto da cena.

O que ficou bastante evidenciado e que pode ser classificado como norte principal dessa análise fundamentada

nos pensamentos de Chion (2011), Rodriguez (2006) e Butruce (2005) é o fato de que alguns efeitos sonoros vistos na tela de um filme deixam, muitas vezes, na recordação que deles guardamos, um rastro não apenas sonoro, mas sim visual, ou seja, a complementação do que vemos e que fora construído pela direção de arte é percebido tridimensionalmente por meio de um efeito sonoro. Portanto, a textura do cenário escolhida pela equipe de arte é “testada” pelo espectador por meio do trabalho da equipe de som.

A direção de arte e o som são áreas que se relacionam diretamente tanto artística quanto tecnicamente e, se entrarem em contato mais direto fazendo dessa relação algo mais habitual durante a pré-produção, podem realizar economias bastante significativas para um produto audiovisual, além de contribuir ainda mais esteticamente com a produção.

Referências

AUMONT, Jacques. **A Estética do filme**. Tradução de Marina Appenzeller. 5.ed. Campinas (SP): Papirus Editora, 2007.

BUTRUCE, Débora Lucia Vieira. **A Direção de Arte e a Imagem Cinematográfica**: sua inserção no processo de criação do cinema brasileiro dos anos 1990. Dissertação (Mestrado ao Programa de Pós-Graduação em Cinema) - Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2005.

CHION, Michel. **A audiovisualização**: som e imagem no cinema. Lisboa: Texto & Grafia, 2011, pp. 106 - 109.

INVOCAÇÃO do mal 2. Direção de James Wan. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2016. 1 DVD (112 min.).

IT: a coisa. Direção de Andy Muschietti. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2017. 1 DVD (135 min.).

LÁPIS sem cor. Direção de Iuri Moreno. Brasil: Caolha Filmes, 2016. Vimeo (15 min.).

LOBRUTTO, Vincent. **The filmmaker's guide to production design**. New York: Allworth Press, 2002.

PARIS, Texas. Direção de Wim Wenders. França / Alemanha: Europa Filmes, 1984. 1 DVD (147 min.).

RODRÍGUEZ, A. **A Dimensão Sonora da Linguagem Audiovisual**. São Paulo: Editora Senac SP, 2006.

SOBRE O LIVRO

Formato: 29,7x21cm

Tipologia: Ubuntu

Papel de Miolo: Off-Set 90g

Papel de Capa: Triplex 250g

Número de Páginas: 215

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) 3328-1181

2022

Impresso no Brasil / Printed in Brazil



ISBN 978-65-88502-15-0