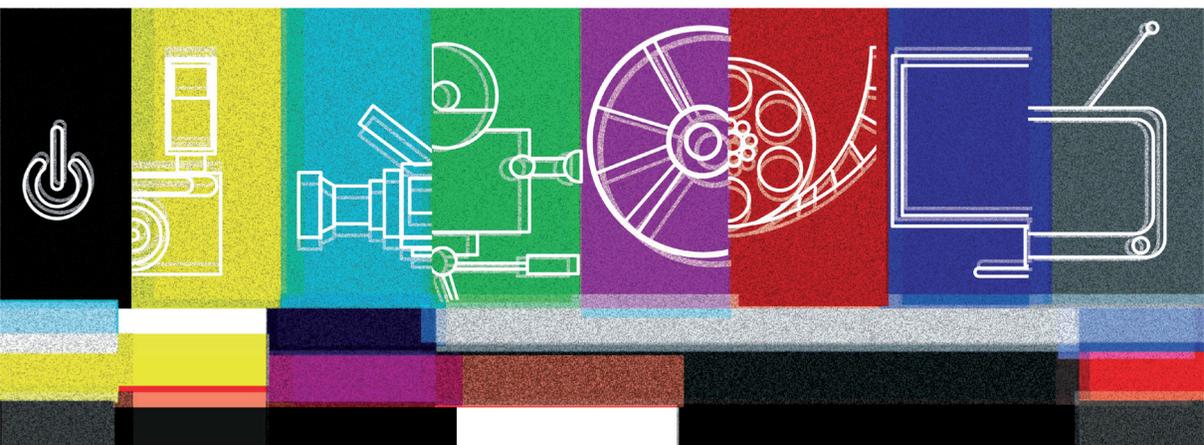




jornada discente  
**PPGMPA-USP**



**PPGMPA em Pesquisa e Debate Discentes**

*Trabalhos da IV Jornada Discente do Programa de  
Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais*

**Irene Machado** (org.)



## IV Jornada Discente PPGMPA-USP

PPGMPA em Pesquisa e Debate Discentes

*Universidade de São Paulo*

Prof. Dr. Marco Antonio Zago  
*Reitor*

Prof. Dr. Vahan Agopyan  
*Vice-Reitor*

Profª Drª Maria Arminda do Nascimento Arruda  
*Pró-Reitora de Cultura e Extensão Universitária*

—

*Escola de Comunicações e Artes • ECA-USP*

Profª Drª Margarida Maria Krohling Kunsch  
*Diretora*

Prof. Dr. Eduardo Henrique Soares Monteiro  
*Vice-Diretor*

—

*Departamento de Cinema, Rádio e Televisão • CTR*

Profª Drª Maria Dora Genis Mourão  
*Chefe do Departamento*

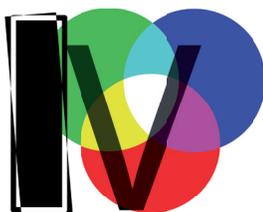
Prof. Dr. Eduardo Simões dos Santos Mendes  
*Vice-chefe do Departamento*

**Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais • PPGMPA-USP**

*Coordenador* Mauro Wilton de Sousa  
*Vice-Coordenador* Rubens Luis Ribeiro Machado Jr.

**Comissão Organizadora da IV Jornada Discente**

Almir Antonio Rosa  
Atilio José Avancini  
Cristian da Silva Borges  
Eduardo Vicente  
Esther Império Hamburger  
Irene de Araújo Machado  
Mauro Wilton de Sousa  
Rubens Luis Ribeiro Machado Jr.  
Patrícia Moran Fernandes



jornada discente  
PPGMPA-USP

PPGMPA em Pesquisa e Debate Discentes

*Trabalhos da IV Jornada Discente do Programa de  
Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais*

**Irene Machado** (org.)



ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES  
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO



#### **IV Jornada Discente • PPGMPA-USP**

Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

—  
*Equipe Técnica 2014*

Criação do logo e diagramação dos Cadernos das Jornadas  
Patrícia Beatriz Souza Leite Campinas Pena

Preparação do material e revisão  
Gustavo Denani

Programação e manutenção do site da Jornada  
Alessandro Costa de Oliveira

Secretária / PPGMPA  
Márcia Rangel

Apoio / Audiovisual  
Edson da Conceição (Bill)  
João Francisco Cavalcante Filho

—  
*Publicação 2015* (Preparação, revisão e projeto gráfico)  
Valnei Andrade [eis estúdio]

**Catálogo na Publicação**  
**Serviço de Biblioteca e Documentação**  
**Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo**

P894 PPGMPA em pesquisa e debate discentes : trabalhos da IV jornada discente do programa de pós-graduação em meios e processos audiovisuais / Irene Machado (Organizadora) – São Paulo : ECA/USP, 2015.  
426 p.

ISBN 978-85-7205-138-5

1. Cinema – Congressos 2. Meios de comunicação – Congressos I.  
Machado, Irene.

CDD 21.ed. – 791.43

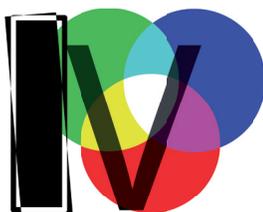
#### **Departamento de Cinema, Rádio e Televisão – CTR**

Av. Prof. Lúcio Martins Rodrigues, 443 – Prédio 4  
Cidade Universitária, 05508-020, São Paulo, SP, Brasil  
www3.eca.usp.br/ctr • ctr-eca@usp.br  
T [+55 11] 3091.4286 / 4332 / 4020

ISBN 978-85-7205-138-5



9 788572 051385



jornada discente  

---

PPGMPA-USP

*IV Jornada Discente • PPGMPA-USP*

**ECA-USP**

*Escola de Comunicações e Artes  
da Universidade de São Paulo*

5 de dezembro de 2014

*São Paulo, 2015*



# Apresentação

**Irene Machado**

## **Os problemas de pesquisa da IV Jornada Discente do PPGMPA**

Os trabalhos reunidos nesse livro constituem um quadro das pesquisas desenvolvidas pelos estudantes do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da USP (PPGMPA), no ano de 2014, nas três linhas de pesquisa em vigor no Programa: *História, Teoria e Crítica; Poéticas e Práticas; Cultura Audiovisual e Comunicação*. Os artigos correspondem à etapa subsequente à realização da **IV Jornada Discente do PPGMA** quando foram apresentados, a partir de um resumo expandido, uma comunicação pública num debate aberto organizado em sessões temáticas.

Na Linha de Pesquisa *História, Teoria e Crítica* encontram-se os trabalhos centrados na análise fílmica perspectivando tanto os momentos históricos da produção cinematográfica quanto a problematização temática específica. Nesse sentido, as pesquisas se voltam para a investigação de um conjunto diversificado de problemas: os modos como se desenvolve a figuração do corpo no cinema em função de programas estéticos específicos; a comparação entre o cinema moderno e o teatro de vanguarda considerando a atuação de algumas companhias brasileiras; o desenvolvimento do cinema baiano a partir de experiências de produção e atividades de experimentação e crítica; a produção de cinema amador e o desenvolvimento da cultura de cineamadorismo no Brasil com a chegada de equipamentos e máquinas filmadoras; revisão crítica do conceito de *mise-en-scène* no contexto das revistas especializadas; relação da autobiografia com o uso de procedimentos fílmicos desenvolvidos em cinematografia autoral.

Na Linha de Pesquisa *Poéticas e Práticas*, a ênfase das pesquisas em curso recai sobre a experimentação de procedimentos construtivos nos processos

audiovisuais do cenário contemporâneo. As pesquisas assumem aqui um caráter processual tanto do ponto de vista analítico quanto no trabalho experimental. Destacam-se estudos sobre: a construção da harmonia fílmica no espaço e na gestualidade de personagens em contexto da cultura oriental; a performance audiovisual realizada a partir de diferentes mídias cujo efeito seja a duplicação do trabalho do corpo em apresentações ao vivo; a elaboração do filme de ficção através do trabalho de criação e de direção dos atores; a performance audiovisual em processos de espacialização da imagem videográfica com o concurso de recursos tecnológicos; as técnicas de animação em filmes iniciais da história do cinema.

Na linha de Pesquisa *Cultura Audiovisual e Comunicação*, as pesquisas em curso tomam os produtos audiovisuais como possibilidade de análise de questões comunicacionais no contexto da cultura. Formulam-se, por esse caminho, problemas de análise cultural em diferentes chaves teóricas. Estudos como da grade de programação seguem a orientação dos pressupostos da nova teoria da comunicação; o encontro do cinema de Rogério Sganzerla com Orson Welles abriu caminho para a análise dos procedimentos de modelização semiótica; o consagrado processo de construção da imagem fotográfica de rostos torna-se objeto de estudo do chamado visagismo; as imagens flagradas no calor dos acontecimentos e veiculadas por meios audiovisuais e digitais introduzem uma categoria de imagem nos vídeos amadores. O horizonte de problemas se amplia quando pesquisas sobre a relação da trilha sonora é tomada como orientação para o trabalho da composição fílmica; ou, quando as cenas retratadas em *games*, confundindo o papel dos avatares, se colocam como fundamentos do estudo do espaço no contexto dos jogos eletrônicos. Temas como esses justificam as reflexões sobre os caminhos metodológicos da cibercultura, ao mesmo tempo em que dialoga com o pressuposto da convergência midiática criadora de novas formas de consumo, sobretudo, a partir da telenovela. Finalmente, uma pesquisa que situa a importância de processos audiovisuais como o cinema de animação para a comunicação em campanhas de vacinação.

Ainda que breve, a exposição a respeito dos artigos que compõem o livro não apenas oferece um panorama da pesquisa pós-graduada desenvolvida no PPGMPA como também aponta para alguns pontos que merecem destaque. Por um lado, a importância dos estudos de análise fílmica que consolidaram uma linha de estudo da experiência do cinema no contexto nacional e internacional.

Por outro, a disposição em enfrentar as novas experiências audiovisuais do ponto de vista crítico-teórico e, quando necessário, a criação de ferramentas de análise metodológica.

Com isso, as pesquisas em curso afirmam que o PPGMPA honram sua tradição crítico-teórica como espaço aberto à reflexão, experimentação e sistematização teórica de problemas audiovisuais em expansão cultural, implicações filosóficas, metodológicas e epistemológicas. Aberto, pois, as emergências que surpreendem as práticas artísticas, culturais e os amplos relacionamentos resultantes de qualquer tipo de mediação e diálogo.

Em nome de todo o Corpo Docente registro aqui uma saudação a todo o Corpo Discente do PPGMPA, esperando que a experiência da Jornada continue a produzir outros trabalhos nos próximos anos.



# Sumário

## PPGMPA em Pesquisa e Debate Discentes

Linha de Pesquisa

### **HISTÓRIA, TEORIA E CRÍTICA**

**19**

Para além do gesto: a figura humana em direção à forma fílmica

Edson Pereira da Costa Júnior

Orientador: Cristian da Silva Borges

**41**

Interfaces entre cinema moderno e teatro de vanguarda no Brasil: Belair e Oficina

Estevão Garcia

Orientador: Ismail Xavier

**51**

Aprendiz de feiticeiro: a trajetória de Guido Araújo no cinema da Bahia

Izabel de Fátima Cruz Melo

Orientador: Henri Pierre Arraes de Alencar Gervaiseau

**61**

A Pathé-Baby no Brasil e o imaginário sobre cineamadorismo nas décadas de 1920 e 1930

Lila Silva Foster

Orientador: Eduardo Victorio Morettin

**79**

Da encenação à composição: por um diálogo entre duas tradições

Lucas Bastos Guimarães Baptista

Orientador: Cristian da Silva Borges

**97**

Contar a vida que está ao redor dela: *As Praias de Agnès*, de Agnès Varda

Tainah Negreiros Oliveira de Souza

Orientador: Henri Pierre Arraes de Alencar Gervaiseau

**119**

*Nostalgia da Luz*: uma proposta de análise a partir das noções de filme-ensaio

Luís Martins Villaça

Orientadora: Henri Pierre Arraes de Alencar Gervaiseau

**131**

Paradoxo em *Cópia Fiel*, de Abbas Kiarostami

Alexandre Wahrhaftig

Orientador: Cristian da Silva Borges

Linha de Pesquisa

## **POÉTICAS E PRÁTICAS**

**155**

A construção da harmonia no filme *Vida Humilde* (1997), de Aleksandr Sokúrov (1951-)

Breno Morita Forastieri da Silva

Orientador: Arlindo Ribeiro Machado Neto

**169**

O Duplo Projetado na Performance Multimídia de Nástio Mosquito

Carolina Dias de Almeida Berger

Orientadora: Patrícia Moran Fernandes

**183**

O processo colaborativo na direção de atores

Carolina Gonçalves Pinto

Orientadora: Patrícia Moran Fernandes

**199**

*Corpo 4K*: processos de espacialização e hibridização na poética *live*

Daniilo Nazareno Azevedo Baraúna

Orientador: Almir Antonio Rosa

**219**

Os truques são feitiços: relações entre *pixilation* e *trickfilms*

Marina Teixeira Kerber

Orientador: Arlindo Ribeiro Machado Neto

Linha de Pesquisa

**CULTURA AUDIOVISUAL E COMUNICAÇÃO**

**245**

Semiótica em *First Person Shooters*: abordando o espaço em *Arma 3*

Gustavo Denani

Orientadora: Irene de Araújo Machado

**267**

A Grade de Programação: o fenômeno da comunicação no tempo presente e a normatização do tempo doméstico no ato de ver TV

Claudia Erthal

Orientador: Mauro Wilton de Sousa

**285**

Sganzerla modelizante: a passagem de Orson Welles pelo Brasil

Daniel Felipe Espinola Lima Fonseca

Orientadora: Irene de Araújo Machado

**297**

O Consumo da/na Telenovela na Era da Convergência

Mariane Harumi Murakami

Orientadora: Rosana de Lima Soares

**315**

Imagem e Visagismo: linguagens modelizadas em textos da cultura

Leandro Anderson de Loiola Nunes

Orientadora: Irene de Araújo Machado

**335**

Articulação de Linguagens nos Modelos de Comunicação em Saúde Pública: o Cinema de Animação e o Personagem Zé Gotinha

Patrícia Beatriz Souza Leite Campinas Pena

Orientadora: Irene de Araújo Machado

**365**

Vídeos Amadores de Acontecimentos: definição e análise de uma categoria de imagens

Felipe da Silva Polydoro

Orientadora: Rosana de Lima Soares

**387**

A Música de André Abujamra no Cinema Brasileiro: primeiras aproximações

Geórgia Cynara Coelho de Souza Santana

Orientador: Eduardo Vicente

**407**

Procedimentos Metodológicos em Narrativas Cíberculturais

Mariana Tavernari

Orientadora: Rosana de Lima Soares

*Linha de Pesquisa*

***História, Teoria e Crítica***

*PPGMPA em Pesquisa e Debate Discentes*



# Para além do gesto: a figura humana em direção à forma fílmica<sup>1</sup>

**Edson Pereira da Costa Júnior<sup>2</sup>**

*Orientador: Cristian da Silva Borges*

## **Resumo**

Na história da arte ocidental, a representação da figura humana foi tema medular tanto no debate estético como na produção artística. Em razão disso, autores como Erwin Panofsky defendem que pelo estudo dos cânones que orientaram a figuração do corpo seria possível traçar uma história dos estilos e das diferenças fundamentais entre períodos e artistas. Mas, e o cinema? Como ele se insere nesta tradição? Quais regimes de composição do corpo nos apresenta e, acima de tudo, o que tais regimes nos revelam a respeito das intenções artísticas dos diretores ou da proposta estética dos filmes? Nosso artigo parte destas questões e se concentra em filmes nos quais a figura humana é pensada de acordo com um programa formal,

---

**1** Trabalho apresentado na IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA-USP). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 5 de dezembro de 2014.

**2** Mestre em Imagem e Som pela UFSCar e doutorando em Meios e Processos Audiovisual pela Escola de Comunicações e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo, onde desenvolve projeto de pesquisa sobre a figuração do corpo no cinema, com bolsa da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP).

paralelamente ou em detrimento do drama, do naturalismo e da história contada.

### **Palavras-chave**

Figura humana; estética cinematográfica; análise figurativa

### **Abstract**

*In addition to the gesture: the human figure toward the film form*

*In the art of the Western world, human figure representation was an essential theme both in the aesthetics debates as in artistic production. Authors such as Erwin Panofsky considers even that by studying the canons that guided the body's figuration would be possible to draw a history of styles and the differences between periods and artists. But, what about the cinema? How is it part of this tradition? Which body figuration modes are shown in the movies? And, above all, what such modes reveal about the directors artistic intentions or the films aesthetic proposal? Our paper aims to discuss these issues, focusing on movies where the human figure obey to a formal program, more than (or in parallel with) the drama, the naturalism representation or the history.*

### **Keywords**

*Human figure, aesthetics of cinema, figurative analysis*

## Introdução

Do início do período cristão até o século XV, a sombra foi um elemento ausente na pintura europeia: quando a figura humana e os objetos representados interceptavam uma fonte de luz, não deixavam em torno de si qualquer sinal de silhueta ou rastro de que seus corpos opacos haviam sido iluminados. Essa singularidade encontra sua justificativa menos na falta de destreza dos artistas que no desejo de minorar a densidade, a natureza concreta dos motivos figurados, o que, em outros termos, era o desejo de negar a materialidade. Em um período no qual o discurso religioso pregava o desprezo pela vida terrena, os pintores não tinham a liberdade ou o interesse em restituir os seres tal como eram no mundo real, e assim abdicavam de uma descrição fiel dos elementos segundo as leis da física, mais precisamente da óptica, desconsiderando, entre outros elementos, a sombra. Algo similar já acontecera na Antiguidade com a arte egípcia, cuja relação com a morte tornava dispensável a representação das sombras, pois a presença destas indicaria a exposição da figura do homem à física, logo, às aparências e às normas que operam sobre o mundo dos vivos, e não mais a uma esfera de realidade mágica.<sup>3</sup>

A ausência e o posterior aparecimento da sombra na pintura são diretamente correlatos à problemática da representação da figura humana, que, como nos conta Laneyrie-Dagen (2008), foi uma das principais questões da

---

**3** Baseamo-nos em Laneyrie-Dagen (1997), que discute o problema da sombra na pintura, realizando um itinerário que inicia na Antiguidade, passa pelo claro-escuro na Itália do século XIV, e chega aos quadros de Gentile de Fabriano, no século XV, quando as sombras teriam aparecido pela primeira vez como motivo formal e elemento dramático da cena.

história da arte ocidental, pelo menos desde a Antiguidade até o início do século XX. A fim de encontrar uma forma plástica que remetesse à ideia do que se compreendia por homem ou à estrutura do que se percebia como corpo, os artistas deste período foram norteados por cânones, como os das proporções ideais, da expressão das paixões, da sugestão de movimento, da verdade da representação (no qual se insere o debate sobre a sombra) e da figura como meio de evocação do Belo. O gradual aprimoramento destas propostas, devemos lembrar, foi flanqueado pelo conhecimento que se teve sobre o homem ao longo das épocas, fazendo de sua imagem ponto de interseção dos discursos filosóficos, científicos e estéticos. A respeito deste último campo em particular, poder-se-ia dizer que a história da figura humana na arte é um reflexo da história dos estilos.

É Panofsky (2001) quem desenvolve, pelo menos de maneira sistematizada, a tese segundo a qual a análise dos modos de representar o corpo permite revelar os traços matriciais e as “intenções artísticas” (*Kunstwollen*) de um dado período ou artista. Ao tomar como referência a teoria das proporções, paralelamente em suas configurações teóricas e disposições práticas, o autor identifica os postulados e as finalidades almejadas pela arte, do Egito à Renascença e a Albrecht Dürer, a fim de elaborar os contornos de uma história do estilo que tem como linha diretriz a representação do corpo. Trata-se de perceber a figura humana como imagem que não se fecha em si mesma e tampouco na sabedoria de um artífice em configurá-la segundo determinados cânones, mas como forma na qual se conjugam os preceitos de uma proposta estética e de um sistema de pensamento sobre o mundo.

Mas, e o cinema? Como ele se insere nesta tradição da representação da figura humana? Quais regimes de composição do corpo os filmes nos apresentam e, acima de tudo, o que tais regimes nos revelam a respeito das intenções artísticas dos diretores ou da proposta estética dos filmes? Ao longo deste artigo, seremos guiados por tais questões, buscando, na medida do possível, traçar hipóteses que a elas se ajustem.<sup>4</sup>

---

4 Este artigo é resultado de um projeto de pesquisa em desenvolvimento. As considerações nele presentes fazem parte de um conjunto de hipóteses que, ao longo dos próximos anos do doutorado, serão aprimoradas e analisadas.

O primeiro passo para pensar o tema com o qual lidamos deve ser dado em direção à compreensão da especificidade da figura humana no cinema. Não se trata de buscar sua pureza, mas sua singularidade própria ao dispositivo, à linguagem e à herança advinda (e transformada) da pintura, do teatro, da dança e de outras artes que igualmente lidam com a figura ou com a presença física do homem.

A noção de especificidade do corpo no cinema encontra interlocutores pelo menos desde a década de 1920, entre os quais se notabilizou Béla Balázs, cujos ensaios e críticas fomentavam a ideia do cinema como lente de aumento sensível às emanções do mundo visualmente expressivo, um microscópio capaz de desvelar a vida que reside sob os gestos do homem filmado, ou seja, a vida interior. Herdeiro da tradição da fisiognomia, segundo a qual as disposições da alma estão inscritas na superfície do corpo, Balázs via no cinema um acesso privilegiado a experiências interiores e a emoções que nem mesmo as palavras alcançavam, apenas os gestos e a fisionomia do homem filmado.

O deslumbre de Balázs pelo corpo no cinema tinha sua razão de ser. Os escritos do autor em seu livro *O homem visível (Der Sichtbare Mensch, 1924)* datam da época do cinema silencioso, quando a ausência de som muitas vezes era compensada pela mímica e pela expressão visual dos atores. Para Balázs, a substância fílmica era o gesto visível e não a história narrada: o verdadeiro e único drama mostrado pelos filmes se encontraria no rosto filmado e na épica das sensações que o corpo cria. Diferentemente do teatro, em que a força da mímica e da fisionomia era atenuada pela palavra oralizada, no cinema o gesto e o olhar concentrariam todo o *pathos* — justamente por isso, o close, que evidencia ainda mais a paisagem de um rosto, era para Balázs o território essencialmente cinematográfico, capaz de revelar cada mínima contração fugaz de um músculo, grandes acontecimentos interiores.

Com a passagem do cinema silencioso para o sonorizado, no final da década de 1920, e a preponderância de filmes cada vez mais organizados em torno da palavra e dos diálogos, aquela configuração até então enaltecida por Balázs é alterada. A figura humana torna-se paulatinamente mais comedida. Suas vontades e, sobretudo, sua “vida interior” encontram expressão por meio da palavra oralizada, relegando ao segundo plano a então intensidade do gesto e das

expressões fisionômicas típica do período silencioso.<sup>5</sup>

Ainda que seja possível perceber uma tendência dos filmes silenciosos em dar primazia ao gesto e à eloquência corporal, e, por mais que encontremos na transição para o cinema sonorizado um abrandamento no comportamento da figura humana, é preciso um pouco mais de cautela diante do tema com o qual lidamos. Primeiramente, porque mesmo no período silencioso a expressividade da figura nem sempre foi vista com bons olhos pelos realizadores. Alguns deles chegaram mesmo a tentar atenuá-la, evitando a mímica e desviando a atenção do corpo para outros componentes da imagem. Em segundo lugar, porque a chegada do som e o recrudescimento de um cinema narrativo com forte legado teatral não impediram que o corpo se libertasse da trama dos eventos encenados. Seguindo por vias aparentemente distintas, acreditamos que estes dois casos corroboram para um mesmo fim: a composição de uma figura humana fundada além do gesto e das finalidades dramáticas. Neste caso, a imagem do corpo já não serve exclusivamente à mimese, à exteriorização de um sentimento ou à condução de uma história. A hipótese que aqui tentaremos sustentar é a de que a figura obedeceria a um sistema normativo, a uma ordem estética que suplanta e impera sobre a narrativa. Iremos nos deter, a partir de agora, neste regime de representação do corpo a fim de tentar realizar um primeiro esboço sobre o que o configura e, assim, perceber seus efeitos para a estética fílmica.

## **A vanguarda francesa e os corpos de luz**

Ao lidar com um cinema no qual o corpo é parcialmente silenciado e o gesto serve a outra disposição que não a da história contada, estamos próximos às discussões empreendidas pelas produções crítica, teórica e cinematográfica da vanguarda francesa das décadas de 1910 e 1920. A figura humana não constituiu o cerne dos interesses deste grupo, de modo que as reflexões a seu respeito são pontuais, surgem entre um ou outro texto e, às vezes, repercutem nos filmes. O exercício que aqui propomos é o de apresentar um panorama geral e introdutório

---

5 Para Nacache (2012), antes mesmo da chegada do som, alguns diretores já exigiam performances mais comedidas dos atores, nas quais a harmonia graciosa do movimento triunfava sobre a ênfase, em um apuramento da forma expressiva e gestual.

sobre a percepção de alguns dos membros daquela geração a respeito do homem na tela.

Acreditando na pureza do cinema, cuja natureza seria essencialmente plástica e rítmica, a ideia nuclear da vanguarda francesa, em se tratando da figura humana, consistia em buscar meios de atenuar a presença do ator e a consequente teatralização que ela poderia conferir aos filmes. Encontramos essa postura nos textos críticos de Ricciotto Canudo<sup>6</sup>, para quem o ator no cinema, diferentemente daquele no teatro, não precisa se transformar ou se imiscuir ao seu personagem a partir de um “fenômeno de mimetismo monstruoso” (CANUDO, 1995, p. 65). Dado que, para o crítico, a natureza dos filmes é a de criar um *drama visual* concebido e executado pela matéria luminescente, os seres estariam sujeitos à coreografia do branco e do preto da imagem e por isso só existiriam como concentrações móveis de luz, como *figura* humana. O diretor, que Canudo chama de *écraniste*, pinta e esculpe, com linhas, formas e luz, esta arte plástica em que o ator se expressa e é capaz de liberar um sopro de vida, de verdade, unicamente pelo movimento e pela rapidez dos gestos — próprios à vida moderna —, sem recorrer à palavra e sem necessitar se passar por outro.<sup>7</sup>

Até certo ponto alinhado aos argumentos de Canudo, Louis Delluc, crítico e realizador, enxerga o ator como um detalhe, um fragmento da matéria do mundo apreendida pelos filmes. A essência do cinema estaria na possibilidade de recobrar o verdadeiro papel e eloquência das coisas e da natureza, desde as plantas e os objetos até o ar e o espaço. Esta configuração lega ao ator uma participação menor, complementar, tal qual a de “uma nota na grande composição de um músico visual” (DELLUC, 1965, p. 96). A figura humana, então, faz parte de um todo, da matéria do mundo, não podendo ser elevada à função de “vedete” em torno da qual os elementos do filme se organizam.

Como aponta Xavier (1978), o que Canudo e Delluc propunham, de modos distintos, era um drama visual cuja força e significado da ação deveriam

---

6 Apesar de italiano, espécie de mentor e participante direto da vanguarda artística na França.

7 Ismail Xavier (1978, p. 53) comenta que para Canudo, o teatro teria um caráter “falso”, mascarado, efêmero: a representação teatral não se perpetua, exigindo a presença viva dos atores, e não deixa vestígios como obra cristalizada numa matéria”. Canudo partilha com Delluc, Abel Gance e Jean Epstein, a noção de que o ator de cinema deve viver e ser autêntico diante da câmera, numa presença espontânea que não requer técnicas de interpretação.

ser afirmados plástica e ritmicamente pelo dinamismo dos pincéis de luz e pela materialidade da imagem. Nesta proposta, haveria lugar para a figura humana e seus atos, mas desde que ela não dominasse a cena. O homem deveria ser um pigmento na tela, estando de acordo com as condições plásticas e participando do que fora apreendido pela câmera sem, no entanto, tentar se sobressair. O principal, portanto, não é o ator e nem os seus dons, mas o modo de inseri-lo em um todo visual do qual faz parte, priorizando o dispositivo cinematográfico mais que a coisa filmada. Este seria um dos meios de se afastar do “teatro filmado” e, ao mesmo tempo, de buscar os fundamentos para a especificidade do cinema.

De acordo com Nacache (2012), Delluc e seus pares ainda buscavam outra forma de atenuar a presença demasiado maciça do ator: mantendo-o como um “ginasta” que age e não pensa, uma pura forma em movimento em que a grafia do gesto tem valor por si mesma, pela beleza que engendra. Neste sentido, Canudo (1995) fazia uma defesa da mecanicidade dos gestos do ator, cuja rapidez e a inverossimilhança, se comparadas às dos gestos da vida real, revelariam uma verdadeira “febre orgânica”, uma nova pantomima organizada em torno da plástica do movimento.

Mas as ideias que marcaram o debate no âmbito da crítica nem sempre chegaram a ser executadas com rigor no cinema daquela geração. Nos filmes de Louis Delluc, por exemplo, encontramos muito esporadicamente o que era defendido em seus textos a respeito da necessidade de uma economia visual que amenizasse o viés “teatral” da figura humana em prol de sua sujeição ao que seriam os traços específicos do cinema. Percebemos o olhar atencioso de Delluc diante do vento e do lirismo da natureza em *La femme de nulle part* (1922), em contraposição à imagem do homem; e também a vocação para criar uma atmosfera e revelar o estado interior dos marinheiros e prostitutas em *Fièvre* (1921), suspendendo momentaneamente a narrativa pela contemplação dos personagens, e tendo como interesse as qualidades formais e a própria irradiação da imagem cinematográfica em seus jogos de luz sobre os corpos. Mesmo nestes casos, porém, Delluc dota a figura humana de uma função tão ou mais importante que a dos outros elementos fílmicos, colocando o ator sobre um pedestal próximo ao que existe no teatro. Aos nossos olhos, ainda é a figura e os gestos do homem que ocupam o centro da cena, enquanto a luz, o trabalho de câmera e a montagem atuam timidamente.

Entre a geração da vanguarda francesa que se dedicou concomitantemente à teoria e à realização, também encontramos nos filmes de Jean Epstein momentos fulgurantes em que o comportamento da figura humana aquiesce notadamente a uma proposta, a uma tese estética. Epstein, como sabemos, era partidário do cinema como meio ideal de disseminar uma representação do mundo fincada na mobilidade e, por isso, capaz de reabilitar o devir, a mudança e o fluxo como aspectos essenciais do ser.<sup>8</sup> Nos seus filmes, o corpo (junto à máquina) às vezes assume a função de propulsor de uma hipertrofia visual, da mutabilidade e da fluidez do que se apresenta na tela, a exemplo do que percebemos nas sequências do carrossel em *Coração fiel* (*Coeur fidèle*, 1923) e do passeio de automóvel (motivo recorrente na obra do diretor) em *Le Lion de mongols* (1924), *O espelho de três faces* (*La glace a trois faces*, 1927) e *Six et demi onze* (1927). Nestas passagens, a locomoção, o movimento em si, é o tema. A figura humana é colocada em uma circunstância dramática propícia a criar momentos de intenso deslocamento que resvalam diretamente sobre a imagem, gerando anamorfozes, sobreimpressões, mudanças de velocidade, além de variações de ritmo provocadas pela montagem. O mesmo acontece quando Epstein aposta na concreção visual do estado subjetivo de seus personagens, como em *Coração fiel*, em que o olhar divagante de uma mulher gera sobreimpressões e outros experimentos formais.

Como Delluc, porém, os filmes de Epstein continuam a enfatizar o ator como condutor de uma história. São exceções as cenas que descrevemos anteriormente, nas quais o corpo é configurado segundo uma intenção eminentemente plástica. Da geração a que nos referimos, possivelmente seja Germaine Dulac que mais tenha contribuído no campo prático para desdobrar um modo singular de compor a figura humana que já não é devedor da herança teatral. Em *A concha e o clérigo* (*La coquille et le clergyman*, 1927) e *Thème et variations* (1928) percebemos com nitidez a preponderância de um programa formal que submete a figura humana à promoção de ritmos visuais e às dinâmicas da imagem cinematográfica. O corpo não tem função dramática e seus gestos se libertam de finalidades expressivas. Em *Thème et variations*, assistimos às imagens de uma bailarina executando séries de movimentos, montadas com planos de engrenagens que se movem em diferentes sentidos de rotação, com forças e durações variadas, criando um

---

8 A propósito disso, consultar Epstein (1975) e Xavier (1978).

paralelo entre o corpo e a máquina. Nessa estrutura, a figura humana é reduzida a formas e a padrões cinéticos, só existe com a finalidade de criar um ritmo para o filme, seja nos planos em que aparece sozinha, seja pela associação com as imagens da engrenagem.

Proposta similar norteia *A concha e o clérigo*, no qual a figura humana é destronada e passa a ser um elemento a mais a compor a forma fílmica. Ao longo da película, Dulac emprega anamorfoses e outros efeitos plásticos que produzem distorções do plano e contribuem, juntamente à montagem e às alterações de velocidade, para o ritmo visual, priorizando as dinâmicas da imagem em detrimento do que é filmado. *A concha e o clérigo* se aproxima do tipo de cinema pelo qual a diretora militava, baseado na coreografia das formas em movimento traçada sobre as nuances monocromáticas da imagem, numa espécie de sinfonia das luzes. Em razão disso, o corpo perde sua aparente carnalidade humana para ser constituído pela própria carne da imagem, isto é, para se tornar material essencialmente plástico, sendo configurado não mais pelo gesto ou pela ação dramática que dele parte, mas submetendo-se a uma ordem estética que sobre ele se impõe.

O que tentamos apontar com este brevíssimo levantamento sobre ideias presentes nos textos e, por vezes aproveitadas nos filmes, da vanguarda francesa das décadas de 1910 e 1920 é uma economia que fabrica a figura humana tendo em vista a submissão dela a um programa formal — no caso, plástico-rítmico —, e não necessariamente ao desenvolvimento dramático ou a outros tipos de organização fílmica em que as ações do corpo e os sentimentos do personagem são a diretriz. O resultado direto desta subordinação, parece-nos, é o comprometimento da mímica e da representação naturalista. Em outras palavras: para a manutenção de uma ordem estética é necessário criar uma performance singular, um ajuste preciso do corpo e conseqüentemente do gesto. A figura humana não é pensada mais em correspondência com um modelo de homem real, mas em concordância com uma estrutura normativa.

Acreditamos que ao longo da história do cinema é possível encontrar este mesmo arranjo em que a figura humana é subordinada a um sistema. Entre os inúmeros exemplos disso, um em particular consideramos representativo. Referimo-nos a alguns filmes de Yasujiro Ozu, Robert Bresson, Jean-Marie Straub e Danièle Huillet, Pedro Costa e Éugene Green, entre outros, que impõem um regime de coerção ao corpo a partir da contenção da mobilidade e da expressividade

fisionômica e gestual. Nestes filmes, parece ser necessário neutralizar parcial ou efetivamente o corpo para que algo possa surgir por meio deste abrandamento, uma potência que só existe em detrimento da naturalidade da figura.

Se para os teóricos e realizadores da vanguarda francesa, a composição da figura humana era orientada pela ruptura com a herança teatral e pelo desejo de desenvolver as qualidades plásticas e rítmicas por meio das dinâmicas da imagem, da montagem e da concreção visual do estado interior das personagens, para os realizadores do cinema moderno e contemporâneo que mencionamos seriam outras razões a pautar a restrição que é imposta à figura humana. Dado o espaço que dispomos, iremos nos deter em um daqueles casos, o de Yasujiro Ozu, diretor que trabalha o corpo por um regime duplo, em concordância tanto com o drama encenado, quanto com uma rigorosa estrutura formal.

### **Um pequeno planeta chamado Ozu: a figura humana e a composição visual**

Com uma vasta filmografia que se estende do cinema silencioso ao sonoro, atravessando desde filmes de espadachim<sup>9</sup> e gângsteres até comédias e (melo) dramas familiares, dificilmente seria possível tratar da obra de Ozu pelo prisma da uniformidade. Ainda que admitamos tal ressalva, é possível identificar ao longo de sua produção o paulatino desenvolvimento de um sistema formal que atinge seu refinamento máximo no final da década de 1940, a partir de *Pai e filha* (*Banshun*, 1949). Situaremos nossa problematização a respeito da figura humana especificamente neste período final de sua obra.

A característica que inicialmente se sobressai nos corpos de Ozu é a economia do movimento. Encontramos seus personagens agindo com moderação, geralmente sentados e conversando sobre os assuntos mais banais: família, trabalho e lembranças. Quando se levantam, é para ir de um lugar a outro, onde, novamente, irão se sentar e conversar. Esse comportamento se repete metodicamente em obras como *Pai e filha*, *Começo da primavera* (*Soshun*, 1956), *Flor do equinócio* (*Higanbana*, 1958), *Ervas flutuantes* (*Ukigusa*, 1959), *Dia de outono*

---

<sup>9</sup> Mesmo que apenas uma vez, em seu primeiro filme, hoje inacessível, o diretor trabalhou com o gênero de aventura *chambara* (filmes de espadachim).

(*Akibiyori*, 1960), *Fim de verão* (*Kohayagawe ke no aki*, 1961) e *A rotina tem seu encanto* (*Sanma no aji*, 1962).<sup>10</sup> Com o avançar da carreira de Ozu, a tendência é que os movimentos fiquem cada vez mais limitados, até que nos últimos filmes a figura humana esteja quase sempre sentada.

Salvo algumas exceções, como a famosa sequência de Pai e filha em que a personagem de Setsuko Hara passeia de bicicleta com um amigo, em um momento de êxtase e puro dispêndio de energia atípicos nesta fase final de Ozu, na maior parte das vezes os movimentos são orientados por finalidades precisas: ir a um lugar, buscar um objeto. A ação corporal gratuita e o descomedimento gestual são evitados, como se carregassem consigo o risco da imprudência, a violação de uma ordem maior.

A tendência ao estatismo e a moderação dos movimentos são alinhadas à sobriedade e ao equilíbrio dos personagens na expressão das paixões. Diante de situações dramáticas ou cômicas, a mímica é controlada e as tensões minimizadas. As figuras humanas de Ozu mantêm a expressão fisionômica e os gestos em tom uniforme, sem esgares e arroubos intempestivos. Em *Fim de verão*, mesmo na cena em que a personagem Fumiko discute com o pai, acusando-o de estar se encontrando com uma antiga amante, ambos limitam a gestualidade a movimentos sutis, quase imperceptíveis do corpo, como se estivessem tendo uma conversa banal. A mudança de temperamento das figuras, visualmente, passa despercebida. Fumiko, sentada em seiza, com as mãos sobre as pernas, mantém-se na mesma postura durante toda a discussão. Breves meneios de cabeça, quando dirige ao pai a palavra, são o único gesto a quebrar com o seu estatismo. Já o pai permanece ora se ventilando com um abanador, ora repousando o objeto no chão. Seu movimento mais drástico é se virar parcialmente para o lado, evitando o olhar de Fumiko. A fisionomia das figuras beira o impassível. O modo mais notável de acompanhar os humores e as perturbações do espírito dos personagens é pela variação, mesmo que mínima, da voz.

*Dia de outono* e *A rotina tem seu encanto* são igualmente representativos do regime de moderação que acomete as figuras. Com enredos similares,

---

<sup>10</sup> Desta última fase de Ozu, *Bom dia* (*Ohayo*, 1959) talvez seja o filme que menos se adegue a essa estrutura. Protagonizado por crianças, nele não encontramos, com tanta frequência, a contenção da gestualidade e dos movimentos.

acompanhamos nos filmes a história de fraternidade entre pais e filhos, e a futura separação deles em decorrência de um casamento: os filhos saem de casa para morar com seus cônjuges, enquanto os pais amargam a solidão da velhice e o peso do tempo fugidivo. Dentro do problema que aqui tentamos desenvolver, é importante reparar como se comportam as figuras nas cenas finais. No caso de *Dia de outono*, a mãe aparece sozinha, entre as sombras da casa, preparando-se para dormir. Com o olhar para o fora de campo, uma ligeira tristeza serpenteia pelo rosto dela e toma forma em seus olhos marejados. A sobriedade é patente: não há soluço, choro ou qualquer gesto intenso. O epílogo de *A rotina tem seu encanto*, por sua vez, mostra o pai em estado ébrio depois do casamento da filha, a perambular pela casa com os olhos também marejados. Indo em direção ao fundo do quadro filmico, atravessando zonas de luz e sombra, ele se senta curvado, quase de costas para a câmera, (re) enquadrado pela exímia composição visual de linhas horizontais e verticais criadas pela arquitetura interna da casa. Nas duas cenas descritas, Ozu impõe uma posologia rigorosa no modo como as figuras exprimem suas paixões, recobrando a expressividade do corpo com o véu da serenidade.

Cientes deste desempenho singular dos personagens, questionamos: o que motiva sua moderação? A que ordem responde o corpo?

É comum encontrarmos comentadores, críticos e teóricos tentando justificar muitas das escolhas estéticas de Ozu por meio da cultura nipônica. Sob tal perspectiva, a moderação da figura humana seria nada mais que um reflexo da conhecida polidez e serenidade dos japoneses.<sup>11</sup> Do nosso ponto de vista, porém, mais do que um guia absoluto que envolve e emoldura os filmes do exterior, limitando-os a um redobramento do mundo real, a influência cultural deve ser vista com ressalvas. Filmes de diretores conterrâneos e contemporâneos, como Mikio Naruse, Noboru Nakamura, Kenji Mizoguchi e Akira Kurosawa, são impregnados pela história e cultura do Japão, mas guardam notáveis diferenças entre si e em relação à obra de Ozu no que tange à disposição da figura humana, especificamente, ou à *mise-en-scène*, em termos gerais. Mesmo com toda a mesura dos personagens, percebemos mais natura-

---

**11** Ver o capítulo “Mesuras”, em: BARTHES, Roland. *O império dos signos*. Tradução: Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007, p. 83.

lidade, mobilidade e expressividade corporal nos filmes daqueles realizadores do que nos de Ozu.<sup>12</sup>

A base para a moderação que às vezes beira o estatismo e restringe os gestos e as manifestações fisionômicas da figura humana em *Dia de outono*, *Fim de verão*, *A rotina tem seu encanto* e em porção considerável dos últimos filmes de Ozu parte, supomos, de uma ordem estética minuciosamente construída, cuja ação não é absorver integral e transparentemente a cultura japonesa, mas submetê-la à lei da criação, ao gesto artístico. É seguindo nesta direção que Alain Bergala (1990, p. 98) repara, ao comentar a reação da imprensa francesa a *Era uma vez em Tóquio*, uma tendência a analisar o filme como *hiperbaziniano*, “um cinema da intervenção mínima, do plano-sequência, da ‘janela aberta’ sobre o mundo da vida cotidiana, ou seja, um tipo de grau zero da enunciação”, quando, na verdade, o filme é decupado com certa violência e possui um sistema de enunciação tão rigoroso a ponto de ser comparável, em certos aspectos, ao de realizadores como Hitchcock. Bergala estende essa compreensão a outros filmes de Ozu, nos quais os princípios que presidem as tomadas preexistem soberanamente ao que vai ser mostrado no plano.

O quadro, o ponto de vista, o nítido e o desfocado, todo o dispositivo da filmagem manifesta sua anterioridade e uma relativa arbitrariedade em relação ao filmado e a seus caminhos. Poderíamos multiplicar os exemplos, que atestariam todos uma mesma recusa radical de Ozu: a de naturalizar ou diegetizar a enunciação. Esse princípio, segundo o qual o dispositivo de enunciação deve preceder o enunciado e nunca fingir submeter-se a ele, me parece sustentar a maior parte das decisões estéticas de Ozu (*ibid.*, p. 100)

Para compreendermos a figura humana ou quaisquer outros componentes dos filmes de Ozu, é necessário, antes, tentar identificar as leis que regem este dispositivo de enunciação criado e depurado ao longo de sua filmografia.

Um ponto central e já muito comentado no programa de Ozu é a predi-

---

<sup>12</sup> Uma comparação mais detalhada da representação da figura humana nos filmes de Naruse, Nakamura, Mizoguchi e Kurosawa, em relação aos de Ozu, merece um debate à parte que, dado o espaço disponível e o foco de interesse do presente texto, não é possível de ser realizado aqui.

leção por planos fixos. Percorrendo sua filmografia, reparamos que os movimentos de câmera como *travellings* e panorâmicas são paulatinamente abandonados a partir dos anos 1932 e 1933, até serem extintos nos últimos filmes. Essa progressiva redução da mobilidade “coincide com a sistemática organização do quadro em unidades geométricas, em torno das quais se articula a composição” (SANTOS, 2005, p. 68). Isso implica dizer que as linhas horizontais e verticais criadas pela arquitetura dos espaços internos (casas, bares e restaurantes) ou mesmo pelas paisagens tornam-se elementos cada vez mais presentes, corroborando para a fragmentação visual e os consequentes (re) enquadramentos das figuras humanas pelo cenário, como se cada personagem tivesse uma porção reservada e demarcada graficamente do quadro fílmico para si, tal como apontamos na cena final de *A rotina tem seu encanto*.

Paralelamente à fixidez do plano, Ozu opta por filmar de um ângulo baixo e com lente de 50 mm, a mais próxima da visão humana e cuja distorção do campo visual é reduzida. Experimentando uma série de combinações entre as figuras, o cenário e os objetos, o diretor prioriza o equilíbrio da composição visual a partir de arranjos simétricos, harmoniosos e geométricos. A manutenção deste equilíbrio é indispensável: se há o movimento de um personagem que possa vir perturbar o enquadramento ou a relação entre a figura humana e os demais elementos cênicos, é preferível fazer um corte a mover a câmera. Assim, quando um personagem se levanta, a câmera permanece fixa e apenas no plano seguinte, feito de outra perspectiva, a figura é enquadrada dentro de uma nova composição — tão equilibrada como a anterior.

O controle soberano de Ozu sobre cada detalhe da imagem compreendia desde as etapas de produção até a realização dos filmes. O diretor se ocupava da seleção dos espaços externos, supervisionava a construção dos cenários e desenhava esboços e *storyboards* por meios dos quais representava os planos que posteriormente seriam filmados. Ozu caminhava pelo *set* alinhando cada posição da câmera e, com o olho no visor, demarcava as posições dos personagens. O mesmo cuidado dedicava aos objetos, organizando-os demoradamente no espaço até encontrar o lugar ideal. Quando finalmente o plano estava pronto, ninguém podia ousar tocar na câmera (SANTOS, 2005), ou seja, era montado um aparato cênico que existia não em função do ator, mas de um planejamento detalhista com a composição.

A sinalização para o comedimento dos personagens também vinha do próprio realizador, que fazia vários ensaios com os atores, exigindo que removessem o excesso de emoção. “Livrem-se de toda a dramaticidade e mostrem um personagem triste; sem usar o drama, façam a audiência sentir a emoção”, dizia Ozu (*apud* BORDWELL, 1988, p. 85). E entre os modelos que usava como referência, mencionava cenas de Bette Davis em *Pérfida* (*The little foxes*, 1941, de William Wyler) e de Henry Fonda em *A paixão dos fortes* (*My darling Clementine*, 1946, de John Ford), nas quais a interpretação era impassível e o gesto reduzido ao essencial.

Estas escolhas estéticas e etapas do processo de criação compõem apenas um átimo do sistema normativo que rege e organiza o programa de Ozu. Ainda assim, elas são suficientes para fundamentar nossa hipótese a respeito da constituição da figura humana: a de que a moderação dos movimentos e da expressividade é resultado direto da submissão do corpo à composição visual. A concisão da gestualidade e das demais ações exige menos mobilidade da câmera e permite que a figura se ajuste com precisão ao espaço geometrizado, pois a moldura criada pelas linhas horizontais e verticais promove uma integração entre objetos, cenários e homens, tratados como parte de um mesmo todo pictórico. Deste modo, além de pertencerem ao universo dramático, os personagens assumem a forma de figuras, corpos de luz e cores que contribuem para a compreensão do plano cinematográfico como uma tela de pintura. A própria redução da mobilidade dos personagens, à medida que a obra de Ozu avança no tempo, até que nos filmes coloridos as figuras estejam mais comedidas e a câmera imóvel, enseja esta aproximação.

A interdependência entre a figura humana e os demais aspectos da imagem não tem por objetivo apenas um virtuosismo pictórico, mas igualmente reflete na expressividade das cenas. Momentos dramáticos em que o corpo reprime as emoções são compensados pelas dinâmicas de luz e sombra, disposição das linhas do quadro e organização dos espaços. Nas cenas finais de *Dia de outono* e de *A rotina tem seu encanto*, descritas anteriormente, os sentimentos dos personagens ecoam na plasticidade do plano, com as sombras que se apoderam das respectivas casas vazias, nas quais cada cômodo é marcado pela lembrança do filho que foi embora. O espaço físico permanece em toda sua concretude como marca do tempo, traço do que já não existe mais.

Ainda sobre esta correlação entre a figura e o domínio do pictórico, a moderação do corpo colabora para a placidez das imagens e estabilidade do arranjo. É comum que nos planos contendo um personagem o corpo ocupe o centro do quadro (às vezes frontalmente, em diálogos filmados em campo-contracampo) e, quando em grupos, as figuras sejam distribuídas de modo simétrico ao longo do espaço; enfileiradas em composições geométricas; ou colocadas em posições mais à frente ou mais ao fundo da imagem, criando variações de escala. Encontramos algumas destas configurações em *Fim de verão*:

reprodução





Um tipo recorrente de disposição dos corpos é o *sojikei*, ou figuras espelhadas. Trata-se de um procedimento existente pelo menos desde filmes como *Coral de Tóquio* (*Tōkyō no kōrasu*, 1931), e que consiste em mostrar dois personagens com a mesma postura e realizando sincronicamente os mesmos gestos, numa espécie de arabesco cinético. Além de resultar em *gags* e rimas visuais, o uso desta prática por Ozu demonstra plasticamente a harmonia e o entendimento que existe entre dois personagens, tal como acontece entre marido e esposa em

*Coral de Tóquio*, entre pai e filho em *Era uma vez um pai* (*Chichi ariki*, 1942), e entre Akiko e Noriko em *Fim de verão*. Juntamente ao *sojikei*, a comunhão entre os personagens também passa pela filmagem de alguns diálogos em campo-contracampo, nos quais os corpos recebem o mesmo enquadramento e assumem idêntica posição diante da câmera, como se, novamente, fosse mostrada uma figura diante do espelho, mas desta vez em planos diferentes e simétricos.

É importante notarmos que os filmes realizados por Ozu no seu primeiro decênio em atividade — pelo menos, os que hoje são acessíveis —, como *Dias de juventude* (*Wakaki hi*, 1929) e *Coral de Tóquio*, apresentam a figura humana com movimentos menos hieráticos, transitando com mais liberdade dentro do quadro e distribuídas no campo visual sem tanto rigor em relação ao equilíbrio com os elementos cênicos ou demais personagens. Se nos últimos filmes, os planos alcançam o apogeu da beleza pictórica, exigindo da figura humana uma performance moderada, que se integre organicamente ao espaço e, por consequência, preserve o equilíbrio dele, no início de sua carreira a composição não é organizada com severidade, seja por não constituir uma prioridade, seja pelo apuro que só viria com o amadurecimento estilístico do diretor.

Além desta estabilidade das imagens, a moderação da figura humana está em conformidade com o ritmo impresso nos últimos filmes de Ozu. O comportamento dos corpos é fundamental para a construção do ritmo compassado, vagaroso e imperturbável por meio do qual os temas comuns ao diretor — a família, o trabalho, os rituais (de vida e de morte), a impermanência dos seres — são tratados sob o signo da candura, como eventos próprios aos seres humanos e, por isso mesmo, aceitos com resignação, sobriedade, sem arroubos e esgares. O comedimento da emotividade da mãe de *Dia de outono* e do pai de *A rotina tem seu encanto*, depois de se separarem dos respectivos filhos, ecoa esta ordem de mundo em que nada pode causar desalinho e, por isso, não há espaço para a infelicidade. Tal como a composição das imagens, o pequeno planeta em que vivem os seres e as histórias de Ozu deve ser harmonioso e sereno. O homem e seu corpo promovem e refletem esta configuração, assumindo um decoro tanto em relação ao universo dramático, como aos matizes pictóricos e rítmicos.

Realizando este itinerário pela representação da figura humana na fase final do cinema de Ozu e, mais sucintamente, pela crítica e pelos filmes da vanguarda francesa das décadas de 1910 e 1920, temos uma dimensão de como é

possível reconhecer um expediente formal a partir do tratamento dispensado ao corpo dos atores, e como realizadores com propostas distintas promovem um regime de composição da figura humana em obediência a uma esquematização que prevalece ou existe em concomitância com a história e a unidade aristotélica da obra. Esta esquematização opera na forma de uma grade que limita o naturalismo do corpo, posto que o gesto já não é determinado exclusivamente pela expressividade e ou pela competência do ator em representar o drama. Se, ao dar forma à figura humana, a arte egípcia estabelecia um plano geométrico — uma rede finamente malhada composta por quadrados iguais — dentro do qual a figura deveria se acomodar, respeitando um sistema de proporções e ignorando a perspectivação e os refinamentos óticos (PANOFSKY, 2001), os diretores e críticos que mencionamos neste artigo propõem, de modo similar, uma estrutura prévia, na forma de ideia ou tese estética à qual o corpo deve se ajustar para que a vocação/a natureza do cinema em filmar o homem, e a do corpo do ator em exprimir algo, seja canalizada em direção à forma fílmica, ou a ela também sirva, diretamente.

## Referências

- AUMONT, Jacques (org.). *L'invention de la figure humaine: le cinéma, l'humain et l'inhumain*. Paris: Cinémathèque française, 1995.
- BÁLAZS, Béla. *El hombre visible, o la cultura del cine*. Buenos Aires: El cuenco de plata, 2013.
- BARTHES, Roland. *O império dos signos*. Tradução: Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007.
- BERGALA, Alain. O homem que se levanta. In: NAGIB, Lúcia; PARENTE, André. *Ozu: o extraordinário cineasta do cotidiano*. São Paulo: Cinemateca Brasileira, 1990.
- BORDWELL, David. *Ozu and the poetics of cinema*. New Jersey: Princeton University Press, 1988.
- CANUDO, Ricciotto. *L'usine aux images*. Nouvelles Éditions Séguier: Marseille, 1995.
- DELLUC, Louis. La nature au cinéma. In: TARIOL, Marcel. *Louis Delluc*. Paris: Éditions Seghers, 1965.
- EPSTEIN, Jean. *Écrits sur le cinéma — tome II*. Paris: Seghers, 1975.
- LANERYE-DAGEN, Nadeije. Figura humana. In: LICHTENSTEIN, Jacqueline (org.). *A pintura – Vol. 6. A figura humana*. 2ª ed. São Paulo: Ed. 34, 2008.
- \_\_\_\_\_. *L'invention du corps*. Paris: Flammarion, 1997.
- NACACHE, Jacqueline. *O ator de cinema*. Lisboa: Texto e grafia, 2012.
- PANOFSKY, Erwin. *A significação nas artes visuais*. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- SANTOS, Antonio. *Yasujiro Ozu: Elogio del silencio*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2005.
- XAVIER, Ismail. *Sétima arte: um culto moderno*. São Paulo: Perspectiva, 1978.



# Interfaces entre cinema moderno e teatro de vanguarda no Brasil: Belair e Oficina<sup>1</sup>

**Estevão Garcia<sup>2</sup>**

*Orientador: Ismail Xavier*

## **Resumo**

Na passagem dos anos 1960 para os 70, encontramos uma intensa interface entre o cinema moderno — em sua fase de reavaliação e redefinição — e o chamado teatro de vanguarda. Com a presente comunicação, objetivamos estabelecer esses pontos de contato no contexto cultural brasileiro, por meio de um estudo comparativo entre a produtora cinematográfica Belair filmes e o Teatro Oficina.

## **Palavras-chave**

Cinema moderno; teatro de vanguarda; Belair; CAM

---

**1** Trabalho apresentado na IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA-USP). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 5 de dezembro de 2014.

**2** Doutorando no PPGMPA. Foi professor visitante do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal da Integração Latino Americana (UNILA), entre 2012 e 2014, mestre em Estudos Cinematográficos pela Universidade de Guadalajara (UdG), México; graduado em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Diretor e roteirista dos filmes em 35mm *O latido do cachorro altera o percurso das nuvens* (2005) e *Que cavação é essa?* (2008). E-mail: estevaogarcia@globo.com

## **Abstract**

*Interfaces between modern cinema and avant-garde theater in Brazil:  
Belair and Oficina*

*In the turn of 1960's to the 70's we found a strong interface between modern cinema (in its reshaping phase) and the avant-garde theatre. The purpose of this work is establishing the points of contact in brazilian cultural context through a comparative study between the cinema production company Belair Filmes and Teatro Oficina.*

## **Keywords**

*Modern cinema, avant-garde theatre, Belair, Oficina*

## Introdução

Na passagem dos anos 1960 para os 70, encontramos uma intensa interface entre o cinema moderno — em sua fase de reavaliação e redefinição — e o teatro de vanguarda e o happening. Importantes encenadores vanguardistas europeus como Peter Brook, Carmelo Bene ou Fernando Arrabal expandem e intensificam para o cinema procedimentos já fecundados na *mis-en-scène* teatral. Também podemos citar o caso particular de Pier Paolo Pasolini, simultaneamente homem de teatro e de cinema, que não hesitou em se servir do teatro para atingir a originalidade característica de sua filmografia. No entanto, o intercâmbio entre os dois campos que pretendemos analisar não se restringe à migração de conceitos estéticos, estilísticos e cênicos do teatro para o cinema e inclui também o compartilhamento de determinados preceitos ideológicos efetuados entre os dois âmbitos. No Brasil, nesse contexto, o cinema moderno lançou mão do diálogo com o teatro de vanguarda e com o *happening*, o que deliberadamente ou não, se configurou como um dos traços que marcariam a sua diferença em relação aos seus antecessores “engajados”. Assim, analisaremos os pontos convergentes entre a produtora cinematográfica Belair Filmes e o grupo teatral Oficina. Antes, conceituaremos brevemente o que entendemos como teatro de vanguarda e *happening*.

DE MARINIS (1987, p. 13-14) prefere chamar de Novo Teatro, o amplo e acidentado campo de experiências teatrais que, desde a década de 1950 em diante, tem efetivado, em diferentes partes do mundo, um embate contra o teatro oficial, comercial e cultural, objetivando fazer surgir novas formas narrativas, não só no plano da linguagem, das formas e dos estilos, mas também, nos modos de

produção. O autor justifica o uso do termo em detrimento de outros, como “teatro de vanguarda” e “teatro experimental”, afirmando que é o menos condicionado ideologicamente e o menos comprometido em seu uso. Também afirma que diferentemente das outras classificações, que foram cunhadas e impostas pelos críticos, o termo Novo Teatro foi bem recebido pelos próprios homens de teatro, vide os manifestos teatrais de Elia Kazan e de Pier Paolo Pasolini e o “Encontro para o Novo Teatro”, celebrado na Itália em 1967.

Já INNES (1992, p. 13) escolhe chamar o mesmo fenômeno como Teatro de Vanguarda. Segundo o autor, a marca desse teatro, em geral, será uma aspiração à transcendência em seu sentido mais amplo, logo, um teatro materialista ou “de mensagem” será por ele frequentemente rechaçado. Trata-se de um teatro que gerará obras que representam arquétipos ou sonhos e que empregam estruturas ritualísticas, substituem a comunicação verbal por símbolos visuais e pautas de som, ou promovem uma intensa participação do público com o objetivo de despertar respostas subliminares, baseando-se no subconsciente. A demolição da quarta parede ou da ilusão de realidade não busca a instauração da reflexão ou da análise racional no espectador e, sim, se baseia na fusão entre público e ação. O espectador torna-se ator, a sua participação agora é física e sensorial. A sua apreensão da obra não é mais ditada pela linguagem ou pela estrutura verbal e sim por meio de seu próprio corpo, em um ritual onde o objetivo é induzir estados de transe e de êxtase em uma explosão convulsiva.

Em relação ao *happening*, expressão artística que faria parte do Novo Teatro ou Teatro de Vanguarda, algumas referências, entre elas LEBEL (1967) e SONTAG (2008), apontam como as suas principais características: a manipulação criativa com o público, que implicaria desde a agressão direta e a formulação de situações desagradáveis até procedimentos explicativos equivalentes a uma exposição das regras do jogo, que permitiria uma participação voluntária. A importância dos materiais e dos objetos. A relevância do ambiente, compreendido como a composição que rodeia o espectador. Importância dos efeitos visuais, sonoros e sensoriais. Ausência de um argumento prévio e a presença de uma série de ações não conectadas logicamente. Embora a ação seja planejada cuidadosamente, a sua progressão é indeterminada e a ênfase recai no caráter único e irrepetível do acontecimento. Uso da linguagem verbal como efeito sonoro e expressivo mais do que um instrumento de informação narrativa. A presença do sonho, do irracional

e do inconsciente. O tempo não é linear ou progressivo e, sim, circular e fundamentado pela repetição.

As unidades de ação do *happening*, sejam elas dispostas sequencial ou simultaneamente, não apresentam entre si um encadeamento lógico. A chave, tanto do ponto de vista da atuação como da estrutura do espetáculo será a descontinuidade, ou seja, a total abolição de qualquer princípio de continuidade ou causalidade.

### **Belair e Grupo Oficina**

A Belair foi fundada pelos cineastas Rogério Sganzerla e Julio Bressane e pela atriz Helena Ignez e exerceu as suas atividades entre janeiro e março de 1970. Nesses três meses, rodou os longas *A família do barulho*, *Cuidado madame*, *Barão Olavo*, *o horrível* (todos de Bressane); *Carnaval na lama*, *Copacabana mon amour*, *Sem essa aranha* (todos de Sganzerla) e um filme não finalizado em super-8 chamado *A miss e o dinossauro*. A Belair, da mesma forma que o Oficina em relação ao teatro, desferiu um golpe contra a instituição cinema, atuando às margens do cinema comercial.

A Belair optou por não submeter seus filmes aos órgãos de censura, o que os impedia de serem reconhecidos oficialmente como filmes brasileiros e de obterem sua circulação comercial assegurada. Apostando todas as suas fichas nas possibilidades ilimitadas da expressão autoral e da liberdade de criação, somente alcançadas porque não passaram pelo crivo da censura, a produtora optou pela clandestinidade. A Belair pode ser definida como uma produtora clandestina, uma vez que não possuía nenhum documento ou certificado que a identificasse como empresa. Sem CNPJ ou qualquer tipo de registro, a empreitada se dedicou ao âmbito da criação e da produção de filmes, deixando em segundo plano a distribuição e a exibição.

No começo dos anos 1970, o Grupo Oficina estava passando pela maior crise de sua história, tanto financeira como existencial. Havia passado pela consagração e censura de dois de seus espetáculos mais violentos, *O Rei da Vela* (1967) e *Roda viva* (1968) e pelo contato com dois grupos estrangeiros também em crise: o estadunidense *The Living Theater* e o argentino Grupo Lobo. No entanto, a

maior crise se dava no interior do Oficina, entre os seus integrantes. Formaram-se claramente dois grupos rivais. Um era os chamados “representativos”, encabeçado por alguns de seus fundadores, entre eles Renato Borghi e Fernando Peixoto, e por atores experientes que objetivavam realizar um teatro racional, engajado e dialético, nos moldes de Brecht. O outro era a chamada “ralé”, composto por atores jovens que haviam ingressado no grupo para integrar o coro de Roda viva e por José Celso Martinez Correa. A “ralé” era a ala carnavalesca e contracultural, afinada ao teatro como peste segundo os escritos de Artaud.

Pouco a pouco, os “representativos” foram saindo e a “ralé”, tornando-se maioria, empreendeu uma grande viagem ao interior do Brasil. Após essa viagem, o grupo jamais voltou a ser o mesmo. A negação da instituição teatro e dos espaços tradicionais destinados à encenação levou o grupo para as ruas e a uma progressiva destruição da máscara, em outras palavras, da composição de personagens e da representação. Nesse momento, José Celso teria afirmado: “nós não representamos, nós somos”. O Oficina abandona a estrutura de empresa para viver em comunidade, onde a receita dos espetáculos era dividida e deveria servir, apenas para a subsistência de seus integrantes. Modificando toda a estrutura condizente ao teatro institucional e às suas formas canônicas, o grupo radicalizou as experiências interativas com o público levadas a cabo anteriormente. Agora, eles não estavam mais confinados ao edifício teatral convencional e, sim, em locais menos estruturados como praças, quadras, campos de futebol e ruas.

Tanto a Belair como o Grupo Oficina apresentam um certo repúdio ao conceito tradicional de obra artística: esteticamente bem acabada, de propósitos edificantes e de inquestionável bom gosto. Mais próximas ao conceito de antiarte, tanto a produtora como o grupo de teatro desejavam efetivar o contato com o espectador pela via da agressão, do choque, da falta de transparência do discurso artístico e do humor corrosivo. A Belair negava anarquicamente o profissionalismo cinematográfico, assim como o Oficina negava o profissionalismo teatral. Ambos recusavam a compreensão de suas respectivas artes como mercadoria. Queriam arrancar o cinema e o teatro de seu aspecto industrial e espetacular, próprio de suas cooptações pelo sistema capitalista. Se o capitalismo promovia a espetacularização absoluta das relações sociais, o cinema e o teatro, como instâncias superiores, deveriam, dentro de seus universos, articular necessariamente o contrário. Tanto na Belair como no Oficina constatamos a ideia da comunidade

artística, a presença de processos criativos coletivos e o embate estética/ideologia *versus* mercado.

A Belair, como no grupo teatral entre 1971 e 1972, era comandada por dois líderes que tentavam lidar com a tensão entre marca individual autoral e o processo de criação coletiva. Em 1972, o Oficina estreou o espetáculo *Gracias Señor*, uma peça-estrutura de autoria coletiva e sem direção. Os atadores e não mais atores, conduziam uma nova forma de comunicação em prol da demolição da plateia e da progressiva transformação do espectador em atador. *Gracias Señor* era dividido em sete partes, a saber: Confrontação, Esquizofrenia, Divina Comédia, Morte, Ressurreição e Novo Alfabeto. Na primeira, era exposto ao público o tipo de comunicação a ser estabelecido. Os atores se recusavam a representar tradicionalmente, recusavam a divisão palco plateia e recusavam a máscara e a maquiagem. Na segunda parte, ainda divididos em palco e plateia, adotava-se o esquema de aula. Os atores-professores e o público-alunos. Nessa aula, tentava-se mostrar a origem e as causas da esquizofrenia, ou seja, da divisão. Na terceira parte, a Divina Comédia, começava a quebra da divisão entre palco e público. Os atadores se convertiam em carrascos encarnando a violência da sociedade repressora. Os espectadores teriam, portanto, que sair de suas couraças. Os estímulos eram os mais elementares, estruturados na oposição entre bater ou apanhar, reagir ou não reagir. Na parte seguinte, acontecia a representação da morte.

Na quinta parte ocorria a “Ressurreição”. Os corpos se uniam para inventar uma nova humanidade. Agora havia dois grupos. Eles eram o Grupo Arcotovia e o Grupo Terra-Rã e os dois, unidos, saíam em busca do paraíso tropical. Eram o corpo e o espírito, nesse momento, fundidos. Para quem conhecia a história do Oficina, a metáfora era evidente. Os dois grupos representavam os dois líderes e os dois únicos remanescentes da formação original: o contracultural José Celso e o brechtiano Renato Borghi. A busca por novas terras representaria a viagem pelo país realizada em 1971 e a nova humanidade a ser descoberta era nada menos que a nova forma de comunicação a ser inaugurada pelo “Te-ato”. Na sexta parte, chamada Novo alfabeto, o bastão de Antônio Conselheiro, cuja função era de destruir o inimigo, era apresentado. Na parte final, Te-ato, o bastão era entregue ao público, que podia utilizá-lo como bem entendesse. Aqui, nada mais era previsto e todas as ações tornam-se indeterminadas.

Sobre a manifestação do processo criativo coletivo da Belair, podemos ilustrar com uma cena de *Sem essa aranha*. Nela, a equipe está toda refletida em um espelho, imagem que não só sinaliza a interação da equipe com a obra unindo-as em uma coisa só, como também deixa transparente a intensidade da relação daquele grupo de pessoas com o cinema. Ao se filmarem, aquelas pessoas não estão filmando só o seu umbigo, como se poderia dizer, até porque o cinema não é mais algo exterior: o cinema já se constitui em uma extensão. Esse procedimento se desprende dos usos habituais atribuídos à autorreflexividade porque ele não é mais o cinema conscientemente retratando e falando de si próprio, mas acima de tudo o registro de pessoas que o possuem como autorreferência. A Belair não executou apenas uma nova forma de fazer cinema no Brasil — equipe reduzida composta unicamente por amigos, baseada no improviso e na criação momentânea, filmagens rápidas e simultâneas completando em três meses a marca de seis longas realizados —, como também uma nova maneira de vivenciá-lo e de respirá-lo.

A junção cinema e vida também pode ser evidenciada por meio de outro procedimento recorrente nos filmes da Belair: a intervenção direta dos atores e da equipe com as pessoas da rua. Tanto em *Cuidado madame* quanto em *Barão Olavo*, os transeuntes de Copacabana são pegos de surpresa, são transformados em figurantes ao acaso, são capturados pela câmera da mesma maneira como em um filme documental. O vidro que envolve o universo ficcional é sistematicamente apedrejado: estamos vendo uma representação ou o registro documental de uma representação? Estamos vendo um personagem ou somente a figura do ator? A condensação da encenação em um único plano estendido ao seu limite máximo, típico da Belair, possui muitas vezes a característica de revelar a figura humana do ator antes escondida na casca do personagem. O ator então sai e volta para a sua casca repetidas vezes sem deixar claro onde começa um e onde termina o outro.

Os filmes da Belair, frequentemente são estruturados em planos longos em que cada plano é um bloco narrativo autônomo, não se comunicando com o que veio antes e nem com o que virá depois. Não há trama definida e nem continuidade dramática, as ações começam e terminam de acordo com a duração de cada cena isolada. Os únicos elementos que unem os planos e que proporcionam aos filmes uma certa unidade e coerência são os seus personagens: Sônia Silk em

*Copacabana mon amour*, o empresário Aranha em *Sem essa aranha*, a empregada assassina em série de *Cuidado madame*, o trio de *Família do barulho*. São personagens desprovidos de qualquer traço psicológico ou sociológico. Fundamentalmente colados no momento presente de suas articulações, não possuem passado ou projeções futuras. O tempo em que habitam não é linear e sim circular e repetitivo. Proferem continuamente sempre as mesmas frases: “eu tenho pavor da velhice” (Sônia Silk) ou “o futuro da humanidade é horripilante” (Aranha).

### **Considerações finais**

Foi pretendido, por meio da compatibilidade estética e ideológica, estabelecida entre uma produtora cinematográfica e um grupo teatral, salientar as interfaces entre o cinema moderno e o teatro de vanguarda no Brasil, na passagem dos anos 1960 para os 70. Sendo o referido intercâmbio um fenômeno mundial, no Brasil, os traços estéticos característicos do teatro de vanguarda e do *happening* ampliaram as experiências de um determinado grupo de cineastas modernos — o chamado Cinema Marginal — já em situação de ruptura com o grupo que o antecedeu — o Cinema Novo. A utilização dessas linhas estéticas era indissociável de determinadas ideias que conectaram tais cineastas a diretores teatrais e fazedores de *happenings*: a autonomia da arte e da liberdade criativa do artista como pilares primordiais e a estética como política. A insubordinação do cinema a ideologias, doutrinas e diretivas políticas, a recusa ao cinema comercial e hegemônico e a experimentação com os atores e o espaço, podem ser destacados como elementos em comum entre esse cinema moderno surgido após 1968 e o teatro de vanguarda.

## Referências

- DA SILVA, Sérgio Armando. *Oficina: do teatro ao te-ato*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- GARDNIER, Ruy. Sobre Belair e cinema marginal. Por enquanto. In: *A invenção do cinema marginal*, Rio de Janeiro: Cinemateca do MAM, Tela Brasilis, 2007.
- INNES, Christopher. *El teatro sagrado*. El ritual y la vanguardia. México: Fondo de cultura económica, 1992.
- LEBEL, Jean-Jacques. *El happening*. Nueva Visión: Buenos Aires, 1967.
- MARINIS, Marco de. *El Nuevo Teatro (1947-1970)*. Paidós: Buenos Aires, 1987.
- STAAL, Ana Helena Camargo de (Org.). *Zé Celso Martinez Corrêa*. Primeiro ato. Cadernos, Depoimentos, Entrevistas (1958-1974). São Paulo: Editora 34, 1998.
- SONTAG, Susan. *Contra la interpretación y otros ensayos*. Buenos Aires: Debolsillo, 2008.
- XAVIER, Ismail. *Alegorias do subdesenvolvimento: cinema novo, tropicalismo, cinema marginal*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

# Aprendiz de feiticeiro: a trajetória de Guido Araújo no cinema da Bahia<sup>1</sup>

**Izabel de Fátima Cruz Melo**

*Orientador: Henri Pierre Arraes de Alencar Gervaiseau*

## **Resumo**

Este artigo é um esboço de um dos capítulos previstos no projeto da tese *Um nó no sentido de pertencimento: cinema baiano e seus espaços formativos (1950-1978)*, que pretende investigar a triangulação existente entre o Clube de Cinema da Bahia, o Grupo Experimental de Cinema da Bahia/Curso Livre de Cinema e as Jornadas de Cinema da Bahia como espaço formativo de uma sensibilidade cinematográfica em Salvador entre os anos 1950 e 1970, que possibilitou a emergência de realizadores, críticos, cineclubistas, cursos, criando, enfim, uma cultura cinematográfica baiana. Nesta perspectiva, Guido Araújo é nome fundamental para a compreensão da história do cinema baiano, visto que sua trajetória está profundamente imbricada com a triangulação que pretendemos estudar. Ele a integra primeiro como aprendiz, e depois como continuador de práticas que permitiram a formação de sucessivas gerações no cinema baiano.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA-USP). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 5 de dezembro de 2014.

## **Palavras-chave**

História do cinema; biografia; Bahia

## **Abstract**

*Sorcerer's apprentice: Guido Araujo trajectory in Bahia cinema*

*This article is an outline of one of the chapters referred to in thesis project "A node in the sense of belonging: Bahia film and his formative spaces (1950-1978)", which aims to investigate the existing triangulation between the Bahia Cinema Club, the Group Experimental Cinema of Bahia / Free Course Film and Journey of Cinema of Bahia as a formative space of a film sensitivity in Salvador between the years 50 and 70, which allowed the emergence of filmmakers, critics, film society, courses, creating, in short, a Bahian film culture. In this perspective, Guido Araujo is essential name for understanding the history of the Bahian cinema, since its history is deeply intertwined with the triangulation we intend to study, since it integrates the first as an apprentice and then as continuer practices that allowed the formation successive generations in Bahian cinema.*

## 1 — Dos trânsitos e trajetórias das aprendizagens

Para a construção das trajetórias pessoais e suas aprendizagens, faz-se necessária uma aproximação com os estudos biográficos, seguindo uma senda proposta pela revisão na relação entre historiografia e biografia, que segundo François Dosse, ocorre na Europa pelo menos desde os anos 1970, quando primeiro os sociólogos e depois os historiadores, desconfiados das ditas metanarrativas, compreendem que por meio da biografia é possível ampliar o conhecimento sobre um período histórico, a partir do que seria descontínuo e singular, pois

Os vários aspectos de uma vida não são suscetíveis a uma narração linear, não se esgotam numa única representação, na ideia de uma identidade. Ao construírem biografias, os historiadores devem estar atentos aos perigos de formatar seus personagens e induzir o leitor à expectativa ingênua de estar sendo apresentado a uma vida marcada por regularidades, repetições e permanências. A desconstrução deste arcabouço, deve fazer do historiador alguém que “não aponta para caminhos únicos, mas que descobre bifurcações, entroncamentos, cruzamentos de caminhos que são ao mesmo tempo fronteiras e possibilidades” (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2007, p. 248. In AVELLAR, 2010, p. 162-163)

Ou seja, os estudos biográficos podem proporcionar à escrita da história um alargamento da compreensão do passado, percebendo-o como um campo de tensões e conflitos nos quais os indivíduos constroem os seus projetos de vida inseridos e imersos nas questões do tempo e espaço em que vivem. Nesta pers-

pectiva, ambicionamos compreender os caminhos percorridos por Guido Araújo, sua paulatina formação em um homem de cinema que nos levará para uma aproximação inicial do seu primeiro filme, *Maragogipinho*, de 1969.

Nascido em Castro Alves, sertão da Bahia, em 12 de julho de 1933, Guido Antonio de Sampaio Araújo vai para Salvador a fim de completar os estudos escolares. Foi aluno interno do Colégio Maristas, entre 1945 e 1949, onde teve o seu primeiro contato com o cinema através das atividades de exibição realizadas pelos padres. Em 1950, passa a estudar no Colégio do Estado da Bahia – Central quando, segundo ele, obtém maior mobilidade em relação à cidade, passando a explorá-la a partir da relação com as salas de cinema do centro, tais como os Cines Tupi, Capri e Guarani. É também nos anos 1950 que se inicia o que alguns pesquisadores, tais como, Albino Rubin e Paulo Miguez intitulam de “Renascença Baiana”, período de grande efervescência cultural, do qual o Colégio Central era um dos epicentros, assim como a Livraria Civilização Brasileira, as pastelarias e cafés da rua Chile e, por sua vez, o Clube de Cinema da Bahia, fundado em 1950, tendo sua sessão inaugural no dia 27 de junho deste mesmo ano, no auditório da Secretaria de Educação, e contando com a presença de Walter da Silveira no Conselho Técnico. Ele era um dos responsáveis pela montagem da programação do Clube, assim como pela apresentação do filme nas sessões semanais.

Guido Araújo participou desde a primeira sessão, e tornou-se frequentador assíduo do Clube onde, segundo ele, o seu contato com o cinema passou a ser sistemático e aprofundado. No ano seguinte, o Clube de Cinema organizou o Festival Internacional de Cinema de Curta-Metragem que levou para Salvador uma vasta programação de filmes, algumas figuras de relevo do cinema brasileiro, tais como Vinicius de Moraes, Alberto Cavalcanti, Alex Vianny, entre outros, fortalecendo o Clube como um espaço de aproximação e aprendizagem.

Assim, com a finalização dos estudos secundários, por volta dos 19 anos, em 1953, Araújo resolveu arriscar a profissionalização no campo do cinema, e como isso não era possível na cidade, decidiu ir para o Rio de Janeiro, e para viabilizar seu intento procurou por Walter da Silveira, que lhe deu duas cartas de recomendação, uma endereçada a Jorge Amado e outra a Alex Vianny, que àquela altura era produtor executivo do filme *Balança, mas não cai*, e aceitou que ele fosse visitar o estúdio, onde conheceu entre outras pessoas, Nelson Pereira dos Santos de quem se tornou amigo, e em momentos posteriores, dividiu

casa e participou da equipe de realização do *Rio 40 graus*, como assistente de direção.

Em 1958, vai ao Festival de Karlovy Vary, na então Tchecoslováquia, representar o filme *Rio Zona Norte*, que foi premiado no festival, fato, que no seu retorno ao Brasil, gera uma viagem à Salvador para divulgação do filme. Contudo, em 1959, viaja novamente para Tchecoslováquia, desta vez, para Praga, pois

recebia a confirmação de uma bolsa na Tchecoslováquia, para onde partiu pela segunda vez em 1959, conseguindo, além dos estudos na Faculdade Cinematográfica da Academia de Artes Musicais de Praga, trabalhar como assistente de direção nos estúdios Barrandov, em Praga, e como repórter e redator da Rádio Praga, entre 1962 e 1967. (SOUZA, 2008, p. 84)

Deste modo, Guido completa seu percurso como aprendiz, em Praga na década de 1960, e retorna a Salvador, em janeiro de 1968, quando reencontra Walter da Silveira, e junto com ele funda o Grupo Experimental de Cinema, espaço onde começa a se estabelecer como agente formador no campo do cinema baiano. A principal atividade do Grupo Experimental é o Curso Livre de Cinema, que foi iniciado em março de 1968, com o objetivo de proporcionar formação cinematográfica básica aos alunos inscritos e realizar exposições públicas de filmes considerados de “alta qualidade artística”. Metodologicamente era dividido em dois módulos principais: “História e Estética do Cinema”, ministrado por Walter da Silveira e “Teoria e Prática Cinematográfica”, por Guido Araújo. Havia a intenção de que a eles fossem acrescidos os módulos de Direção, Argumento e Roteiro, Fotografia e Som. As aulas eram realizadas às terças e quintas, à noite, inicialmente na Escola de Biblioteconomia, depois passando para Casa da França, instituto vinculado a UFBA, ambas no Vale do Canela. E as exposições, no Salão Nobre da Reitoria, aos sábados.

Em 1969, Guido Araújo, com o apoio do Departamento Cultural da Universidade Federal da Bahia, realiza com uma equipe reduzida — a participação de quatro alunos do curso —, o filme *Maragogipinho*, documentário ambientado na vila do mesmo nome, no Recôncavo Baiano e que trata do processo produtivo das cerâmicas e sua distribuição no mercado interno, a partir das feiras livres.

## 2 — Maragogipinho, uma aproximação

Na perspectiva da história do cinema, é possível elencar *Maragogipinho*, numa tradição presente no cinema brasileiro, e neste caso, especialmente no cinema baiano, de um interesse sobre a cultura popular, tendo como tema as feiras livres, observando sua organização e importância econômica e cultural para Salvador e cidades que compõem o Recôncavo Baiano. Pode-se dizer que essa tradição é instaurada por filmes realizados entre 1959 e 1963, e há entre eles, um documentário e três ficções. *Um dia na rampa*, de Luiz Paulino dos Santos, realizado em 1959, curta-metragem documental que trata, como diz o título, do registro de um dia na feira da rampa do Mercado Modelo. Em 1960, foi a vez de *Bahia de Todos os Santos*, de Trigueirinho Neto, que através da trajetória do personagem Tonho, percorre Salvador, a partir da perspectiva das classes populares, e que tem a sua sequência inicial ambientada na mesma rampa do Mercado. Em 1961 e 1963, temos respectivamente *A grande feira*, de Roberto Pires e *Sol sobre a Lama*, de Alex Vianny, que tratam sobre a feira de Água de Meninos, que junto com a feira da rampa, eram até a década de 1960, os principais centros de abastecimento da cidade.

Nos filmes ficcionais é plena a possibilidade da leitura documentarizante à maneira de Roger Odin, pois, além dos registros imagéticos da feira em seu funcionamento habitual, o diálogo com a história da cidade, neste momento, permite saber que uma das maiores preocupações dos feirantes e seus frequentadores de Água de Meninos, era o seu fim, pois sua localização privilegiada à beira da Bahia de Todos os Santos era ambicionada pela iniciativa privada, tanto que os dois filmes tratam de um incêndio na feira, algo que de fato acontece em 1964, um ano depois de finalizado o *Sol sobre a Lama*.

A centralidade dada a esses espaços é oriunda de um debate em torno da modernização da cidade, que desde o início dos anos 1950 buscava a sua inserção nas perspectivas desenvolvimentistas do governo JK, que depois se desdobrou na modernização conservadora da ditadura militar. Havia uma constante preocupação entre os artistas e intelectuais, em conseguir registrar e articular as culturas populares, especialmente relacionada com a influência afro-brasileira como uma das principais características da sociedade baiana, justamente porque

elas eram perseguidas por esse desejo de modernização e civilização que fazia parte do imaginário das elites políticas e econômicas do período.<sup>2</sup>

Assim, em 1969, como um herdeiro indireto desta tradição, Guido Araújo já citado apoio do Departamento Cultural da Universidade Federal da Bahia vai à Nazaré das Farinhas e a vila de Maragogipinho para captar imagens e iniciar a realização do filme.

O filme se aproxima do “modelo sociológico” apontado por Jean-Claude Bernardet em *Cineastas e Imagens do povo*, visto que constrói seu argumento em torno das dificuldades econômicas, atraso e pobreza da região, a partir de uma abordagem que utiliza instrumentos analíticos das Ciências Sociais, de modo a documentar a divisão social do trabalho, desde o momento da recolha do barro, passando por todos os aspectos da produção: a sua preparação para a modelagem, o uso do torno pelos artesãos, o momento da queima nos fornos, da finalização estética, até a sua venda nas feiras de Nazaré das Farinhas e Salvador. Ao percorrer esse ciclo econômico, é flagrante também uma grande possibilidade de análise etnográfica do filme, visto que há um grande cuidado no registro minucioso das singularidades da realização do trabalho com as cerâmicas.

A estrutura narrativa de *Maragogipinho* se inicia com o que seria o final do processo produtivo, as cerâmicas chegando a feira de São Joaquim, substituta da anteriormente citada Água de Meninos, consumida pelo incêndio em 1964. Segundo a narração, São Joaquim seria o lugar de maior concentração de arte popular do Estado, onde os moradores de Salvador e turistas poderiam encontrar grande diversidade de cerâmicas, além de outros produtos. Em seguida, através de uma elipse, chega-se a Maragogipinho, vila que há mais de 200 anos tem sua economia concentrada na produção das cerâmicas.

A partir daí começa-se o percurso da produção. A argila é oriunda das regiões circunvizinhas, fornecida pelos pequenos proprietários da zona rural, que numa relação predatória com o seu próprio espaço de sobrevivência, retiram o barro, prática que inutiliza o solo para a produção agrícola, dando-lhes a possibilidade do sustento imediato, contudo simultaneamente minando a sua sobre-

---

2 Sobre a relação entre cinema e imaginário desenvolvimentista, ver Carvalho, M. (1999). *Imagens de um tempo em movimento: cinema e cultura na Bahia nos anos JK (1956-1961)*. Salvador: Edufba.

vivência futura. Em seguida, chega-se, através da navegação dos saveiros, nas olarias, onde o barro será descarregado e preparado, a partir do amassamento, que é feito de maneira braçal, com homens “dançando a dança triste”, ao pisar o barro repetidas vezes até que ele adquira a consistência e maleabilidade necessárias para ir ao torno e ser modelado pelo oleiro. Neste momento, percebe-se a divisão de trabalhos dentro da oficina, quem amassa o barro, não utiliza o torno e vice-versa.

O torno e as práticas de sua utilização funcionam como um elemento de distinção importante nessa comunidade, questão apontada pelo narrador que diz: “*grosso modo*, a comunidade se divide em oleiros, mestres no uso do torno, e o resto”. E entre 07:01 e 08:04 minutos, a câmera se dedica a observar, de modo bastante próximo, a atividade do oleiro. Ela se aproxima inicialmente do objeto moldado, dando ênfase aos movimentos dos braços, mãos e pernas do artesão, que com bastante habilidade e velocidade, cria as peças a partir de modelos preexistentes que se diferenciam pelo uso cotidiano ou pela função decorativa. Há também um outro tipo de artesão, a qual o filme dá menos atenção, embora o mencione, que são os que se dedicam a moldar na argila figuras humanas, animais, entre outros pequenos objetos.

Todo o trabalho realizado nas oficinas é exclusivamente masculino. A função das mulheres é realizada em casa, junto com as tarefas domésticas. A elas cabem o polimento e a decoração das peças, trabalho que é feito, respectivamente com um seixo liso, um pedaço de pano, tintas e pincéis. Contudo, em diversos momentos, as crianças aparecem acompanhando os adultos nas tarefas. Como em geral acontece em comunidades tradicionais, onde o letramento não ocupa centralidade na produção e a transmissão dos saberes é a progressiva observação e participação das crianças e jovens que garante o aprendizado das práticas e, assim, a sua continuidade.

E prosseguindo no registro do processo produtivo, tem-se agora a queima da cerâmica, que é um trabalho também especializado e realizado por poucos: são os chamados queimadores, proprietários dos fornos e que são peritos na arte da queimação. Este é um momento delicado no qual não pode haver erro, sob pena de inviabilizar todo o trabalho realizado até então. Devido a alta temperatura dos fornos, o narrador destaca que, em geral, os oleiros alugam fornos e contratam os queimadores que, por sua vez, trabalham em condições insalubres,

pois devem alimentar os fornos durante a noite, para garantir a queima uniforme do material. E devido ao seu contato permanente com a fumaça que sai dos fornos durante a queima, é comum a ocorrência de doenças respiratórias entre estes trabalhadores. É importante destacar que nesse percurso, ainda que se trate de um processo de produção artesanal, ao contrário do que se costuma pensar, há um alto grau de especialização nas funções desempenhadas.

Em vários momentos do filme, vê-se a grande quantidade de cerâmica produzida, espalhada pelas oficinas, dentro e na frente das casas, elemento que nos prepara para o terceiro momento do filme que trata das dificuldades de escoar a produção crescente, que é distribuída para diversas localidades da Bahia. Entretanto, único mercado onde o artesão consegue chegar autonomamente é a feira de Nazaré das Farinhas, cidade acessível somente por meio de canoas, mas com reduzida capacidade de vendas, exceto durante a Semana Santa, quando ocorre a Feira dos Caxixis, quando é possível escoar boa parte da produção, devido a grande afluência de pessoas em busca de artesanato.

Deste modo, a maior parte da distribuição é feita pelos intermediários, o que através da análise do filme, significa a perda de controle do seu trabalho por parte do artesão, visto que são os “atravessadores” que levam as mercadorias de caminhão para o interior, e de saveiro para Salvador e outras cidades do Recôncavo, caracterizando a tese da alienação do trabalhador em relação ao produto do seu trabalho, numa sociedade capitalista cujos efeitos alcançam mesmo os vilarejos mais recônditos.

Seguindo o destino das cerâmicas, completa-se a narrativa do filme, voltando à feira de São Joaquim, através dos saveiros que, posteriormente, se transformaram em fio condutor para a trilogia do Recôncavo através dos filmes *A feira da banana*, de 1972, e *A Morte das Velas do Recôncavo*, de 1976, nos quais Guido Araújo continua sua investigação e registro sobre o mundo do trabalho, suas sociabilidades e transformações no Recôncavo a partir das modificações viárias implementadas pela modernização conservadora da ditadura militar.

## Referências

- AVELAR, Alexandre de Sá. A biografia como escrita da História: possibilidades, limites e tensões. *Dimensões: Revista do Programa de Pós-Graduação em História da UFES*, vol. 24, 2010, pp. 157-172. Disponível em <http://www.periodicos.ufes.br/dimensoes/article/download/2528/2024>. Acesso em 20/11/2014.
- BERNARDET, Jean-Claude. *Cineastas e imagens do povo*. São Paulo, Brasileira, 1985.
- CARVALHO, M. *Imagens de um tempo em movimento: cinema e cultura na Bahia nos anos JK (1956-1961)*. Salvador: Edufba, 1999.
- CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.
- DOSSE, François. *O desafio biográfico: escrever uma vida*. São Paulo: Edusp, 2009.
- GUIMARÃES, Jorge Alfredo. *Catálogo da Mostra Guido Araújo*. Fundo de Cultura da Secretaria de Cultura do Estado da Bahia. Salvador: Bahia, 2014.
- MORETTI, Franco. *Atlas do romance europeu: 1800-1900*. Boitempo: São Paulo, 2003.
- ODIN, Roger, Filme Documentário, leitura documentarizante. *Significação*, nº 37, jan-jul 2012, pp. 10-30. Disponível em: [www.usp.br/significacao/pdf/37\\_odin.pdf](http://www.usp.br/significacao/pdf/37_odin.pdf). Acesso em 14/08/2014.
- SOUZA, Marise Berta de. G. de Guido. In: *O ABC de Nelson do Sertão ou quem é ateu e viu milagres como eu*. Tese (Doutorado). Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia. Salvador: 2008.

### Fontes:

*Maragogipinho* – documentário. 16 mm, p/b, 23 min, 1969.

Entrevista com Guido Araújo. 23 de julho de 2014, no Escritório da Jornada.

# A Pathé-Baby no Brasil e o imaginário sobre cineamadorismo nas décadas de 1920 e 1930<sup>1</sup>

**Lila Silva Foster<sup>2</sup>**

*Orientador: Eduardo Victorio Morettin*

## **Resumo**

Através de diversas fontes e referências, o presente artigo busca examinar a chegada dos equipamentos Pathé-Baby no Brasil, em meados dos anos 1920, e o surgimento da cultura cineamadora no país. Vinculada inicialmente ao ideário familiar e à feitura de álbuns de família mais modernos, a chegada dos equipamentos amadores também permitiu que diletantes produzissem curtas ficcionais e captassem eventos fora do círculo familiar. A cultura cineamadora que se sedimenta no período é rica na diversidade de produções e na sua relação com o ideário de modernidade e modernização da cultura no país, relações que serão traçadas a partir da literatura, das colunas cineamadoras da revista *Cinearte* e da coleção de filmes no

---

**1** Trabalho apresentado na IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA-USP). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 5 de dezembro de 2014.

**2** Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais com pesquisa dedicada à história do cinema amador brasileiro. E-mail: lilafoster@gmail.com

formato Pathé-Baby (9.5 mm) preservadas pelo Arquivo Geral da Cidade do Rio de Janeiro.

### **Palavras-chave**

Cinema Brasileiro; Cinema Amador; História

### **Abstract**

*The Pathé-Baby in Brazil and the imagery of cine amateur in the 1920s and 1930s*

*The following paper undertakes an investigation about the arrival of Pathé-Baby amateur film equipment in Brazil and the beginning of an amateur cine culture in mid 1920s. Initially centered in the production of family films, the arrival of amateur equipment also fostered the production of fictional films, amateur recordings of public events and life in the cities. The amateur cine culture of the period comprehends a diversity of film productions and highlights the centrality of ideals regarding modernity and modernization. The relationship between the cine amateur culture that was established and the ideals of modernization will be investigated through different sources including literature, the amateur cine columns published in the illustrated magazine **Cinearte** and the collection of Pathé-Baby films preserved by the Arquivo Geral da Cidade do Rio de Janeiro.*

### **Keywords**

*Brazilian Cinema, Amateur Cinema, History*

Desde suas origens, o cinema registrou a vida em família e esteve presente no ambiente doméstico. Dentre os filmes pioneiros dos irmãos Lumière encontramos o primeiro filme de família da história, *O almoço do bebê* (1895), uma pequena cena familiar na qual observamos Auguste Lumière e sua esposa alimentando a filha pequena. No Brasil, a economia cinematográfica das primeiras duas décadas do século XX era guiada pelos filmes de encomenda e diversos cinegrafistas profissionais trabalharam para famílias influentes. Eles eram contratados para filmar festas, batismos, casamentos e bodas — ritos sociais que, ao serem registrados pela câmera de cinema, conferiam enorme *status* para as famílias retratadas.

Uma modernização do álbum fotográfico, o filme de família neste período se confunde com o rito social de distinção no começo do século XX, poucas eram as famílias que podiam arcar com a produção de tão sofisticado *souvenir*. A direção de *Em família, reminiscências do passado: 1910-1914* é atribuída aos irmãos Botelho, filme sobre a família Tostes que registra a intimidade do lar, casamentos e batizados no Rio de Janeiro. Aristides Junqueira filmou *A Exma. Família Bueno Brandão em Belo Horizonte no dia 11 de Julho de 1913* para Júlio Bueno Brandão, então Governador do Estado de Minas Gerais, e representou a própria família em *Reminiscências* (1909-1920c). Para Olivia Guedes Penteado, Antônio Campos dirigiu *Um domingo em casa de vovô* (1914-1920). A São Paulo Natural Film — Rossi e Cia., empresa produtora de Gilberto Rossi, produziu *Batismo de Carmencita, 25 de Junho de 1921* para a família Silveira Jullien, título que integrou posteriormente uma das edições de seu cinejornal. Nas duas primeiras décadas do século XX, a feitura de filmes de família ainda era, portanto, um trabalho restrito a cinegrafistas e profissionais do ramo.

Uma alteração neste cenário ocorrerá no começo dos anos 1920, quando a indústria de equipamentos sedimenta um padrão para o ramo doméstico e a produção amadora de filmes se torna mais acessível. Em vez da câmera 35mm, operada por um cinegrafista profissional que também era responsável pela revelação e a impressão de cópias, sendo o conhecimento das técnicas fotográficas imprescindível, as pequenas câmeras eram mais fáceis de manusear e contavam com uma estrutura comercial para processamento dos filmes. Esse novo paradigma incentivou primordialmente a produção de filmes familiares, mas também abriu possibilidades para que amadores e diletantes produzissem filmes ficcionais ou utilizassem as suas câmeras fora da esfera privada registrando viagens ou importantes eventos públicos. A presença do cinema no imaginário e no tecido social também se sedimenta nos 1920 com a expansão do número de salas, a instalação dos grandes palácios, o sucesso das revistas ilustradas como *A scena muda* e *Cinearte* e a possibilidade de ter uma câmera ao alcance das mãos. Ir ao cinema e fazer filmes eram práticas modernas que acompanhavam o ritmo de crescimento das cidades e a velocidade dos automóveis.

Modernidade, Hollywood, imagens da vida privada e o olhar atento às ruas: a prática cineamadora nos anos 1920 e 1930 é múltipla. A partir de diversas fontes da época, incluindo a instalação de um estrutura de comercialização da Pathé-Baby no país, as colunas cineamadoras de *Cinearte* e a coleção de filmes em 9.5mm de Paschoal Nardone, pretendemos delimitar o surgimento da prática amadora no Brasil e o imaginário acerca do cineamadorismo nos anos 1920 e 1930.

## **O desenvolvimento tecnológico e comercial do cinema amador: o caso Pathé Frères**

O lar sempre foi um nicho de mercado para a indústria de equipamentos e de difusão de filmes. Começando com o desenvolvimento de projetores, as primeiras tentativas de comercialização de aparelhos domésticos aconteceram somente alguns anos após a invenção e difusão do cinematógrafo. Entre 1896 e 1912, na Europa e nos Estados Unidos, diversos fabricantes de brinquedos, lanternas mágicas, equipamentos de cinema e produtos ópticos inventaram máquinas para projeção doméstica. Elas podiam ser um simples aparelho, como o

*W. Watson's Motorgraph*, que era acoplado a lanternas mágicas, possibilitando a projeção de filmes curtos em 35mm, ou equipamentos mais elaborados, como o *Edison Home Kinetoscope*, um complexo sistema que utilizava um filme em 22mm e dispunha de uma catálogo de títulos para compra. Lançamentos com sucesso e preços variáveis, a qualidade das invenções e investimentos não foram suficientes para formar uma demanda de consumo mais estável. Desta forma, um nicho importante de mercado permanecia em aberto (SINGER, 1988).

A Pathé Frères teve enorme destaque dentre as empresas que investiram no cinema doméstico. Criada em 1896, pelos irmãos Charles e Émile Pathé, a empresa francesa começou no campo fonográfico produzindo e comercializando fonógrafos e aparelhos de captação de som. Daí o símbolo que marcaria para sempre a sua imagem: um galo cantando. A venda de aparelhos cinematográficos e filmes estava presente desde a fundação da empresa que, em 1897, com a entrada de novos sócios, passaria a se chamar *Compagnie générale de cinématograpes, phonographes et pellicules*. Os filmes produzidos pela Pathé dominaram o mercado internacional de filmes durante anos até a perda da sua hegemonia do ramo de produção e exibição após a Primeira Guerra Mundial (BOUSQUET, 1994). No Brasil, a companhia Marc Ferrez & Filho era a representante oficial no ramo de distribuição e exibição dos filmes e dona do Cine Pathé, instalado no centro do Rio de Janeiro, além da comercialização de equipamentos para os cinemas comerciais, como projetores, lâmpadas, mesas enroladeiras, etc.

Os primeiros projetos da companhia em direção ao cinema no lar se dão em 1908, ano em que Charles Pathé expõe ao conselho da empresa projetos relativos à cinematografia de amadores, aparelhos que poderiam ser facilmente utilizados em casas e apartamentos, assim como os fonógrafos. A cinematografia para amadores, que Charles Pathé chamou de *cinéma de salon*, o cinema da sala de estar, era percebida como um desenvolvimento do ramo fonográfico: um bem de consumo para o entretenimento no lar. Para tornar possível o cinema doméstico, a empresa passou a investir em uma série desenvolvimentos tecnológicos necessários para o uso seguro do filme no ambiente doméstico, como a produção do suporte fílmico em acetato de celulose<sup>3</sup> (o *safety film*).

---

3 O suporte fílmico utilizado no período era feito com nitrato de celulose, um material extremamente inflamável e que entrava em autocombustão quando exposto à altas temperaturas, algo comum nas

Em 1912, a empresa lança o primeiro sistema para o lar, o Pathé-KOK, um projetor que utilizava filmes no formato 28mm produzidos em suporte acetato de celulose. O formato 28mm eliminava os riscos dos filmes em 35mm, feitos em nitrato de celulose, serem equivocadamente utilizados nos projetores domésticos e o filme não-inflamável eliminava qualquer chance de acidentes. Tal avanço era anunciado como novidade, sendo um dos motes das campanhas publicitárias que incentivavam o *cinéma chez soi*, a compra de equipamentos e a locação de filmes. O sistema, que em 1913 também passou a incluir uma câmera para captação de vistas, teve relativo sucesso no comércio europeu e americano. Os altos custos de produção da película em acetato, impediram, no entanto, que o uso do equipamento tivesse seus custos reduzidos, mas a massificação não era o objetivo de tal lançamento comercial. O *cinéma de salon* respondia por uma necessidade da época de “limpar” a imagem do cinema, vinculando a imagem do produto à ideia de distinção. Muito populares, as salas de cinema começaram a ser duramente criticadas por uma elite ainda não acostumada ao contato com a massa. O cinema doméstico permitiria que o consumo de filmes pudesse ser realizado na segurança dos lares burgueses (PINEL, 1994).

Ao final da Primeira Guerra Mundial, a empresa francesa, que até então dominava o mercado de produção e locação de filmes em escala mundial, perde a sua hegemonia no ramo de distribuição e de produção e parte em busca novos campos de exploração comercial; o desenvolvimento do cinema amador se torna uma prioridade. Novos métodos de revelação como o processo reversível<sup>4</sup>, o formato de filme reduzido e a produção em larga escala do filme acetato diminuíram os custos de produção de filmes, possibilitando um sistema de produção de filmes mais acessível. É somente no começo da década de 1920, portanto, que o cinema amador/doméstico se torna uma realidade mais concreta para um público de massa<sup>5</sup>.

---

salas de projeção da época. Para o uso do filme no lar era necessário, portanto, o desenvolvimento de um suporte filmico mais seguro, como foi o caso do acetato de celulose, o *safety film*.

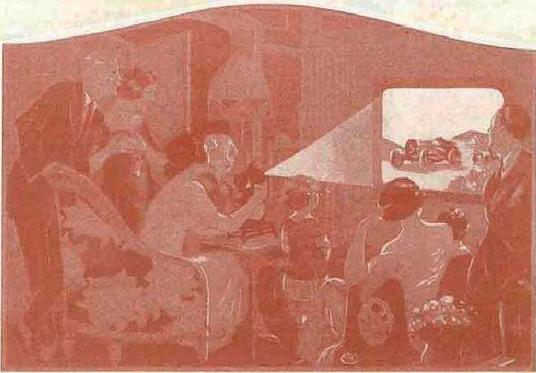
4 No processo reversível, é possível “positivar” o negativo original dispensando a feitura de cópias, economizando assim o uso de um novo rolo de filme.

5 A Kodak também teve um papel fundamental na sedimentação do nicho amador. Em 1923, a empresa lança a Cine-Kodak, câmera 16mm que também utilizava o filme reversível em acetato de celulose e monta um sistema de comercialização e processamento de filmes domésticos.

No Natal de 1922, é lançado no mercado francês o projetor Pathé-Baby, um equipamento de tamanho reduzido no formato 9.5mm e, em 1924, começa a ser vendida a câmera do mesmo sistema. Em termos empresariais, a comercialização do sistema Pathé-Baby, que incluía a locação de filmes, processamento de película, venda de equipamentos e insumos, passa a ser feita por empresas subsidiárias da matriz Pathé Cinéma com representantes em diversos países. O lançamento Pathé-Baby é seguido pela instalação de laboratórios de processamento e representantes de vendas no mundo todo, inclusive no Brasil. A Sociéte Franco-Brésilienne du Pathé Baby é criada no dia 5 de setembro de 1923, em Paris. Em dezembro do mesmo ano, a sociedade anônima recebe autorização para funcionar no Brasil.

Além da instalação da Sociéte Franco-Brésilienne du Pathé-Baby no Rio de Janeiro, um dos primeiros indícios da Pathé-Baby no Brasil são os anúncios nas revistas ilustradas como *A scena muda* e *Cinearte*. O ideal exposto é evidentemente o de harmonia familiar e a instalação da estrutura de um cinema na segurança do ambiente doméstico.

## O Cinema no Lar Pathé-Baby



O cinema em sua própria casa, permitindo obter no círculo da família, sem nenhuma instalação especial, projecções de todas as dimensões.

---

O aparelho completo 425 mil réis  
Film, cada..... 10 mil réis

---

**DEMONSTRAÇÃO PERMANENTE  
E GRATUITA**

**9, Rua Urugayana, 1.º andar -- Rio de Janeiro  
473, Avenida 15 de Novembro -- Petropolis**

NOTA — Nos pedidos, que nos dirigirem por carta, queiram mencionar: Serviço E. S. T.

Propaganda publicada em *A scena muda* (v. 04, n. 152, 1924, p. 33)

Para além do núcleo familiar, a presença da Pathé-Baby no imaginário da época e a atenção a um público amador mais amplo pode ser mais claramente percebida nas colunas amadoras de *Cinearte* e em obras como o livro *Pathé-Baby*, de Alcântara Machado. É a partir delas que identificamos o imaginário vinculado ao filme doméstico, a modernidade representada pelo cinema e o surgimento de uma cultura cineamadora em franco diálogo com o padrão estrangeiro e o desejo nacionalista de constituição do cinema brasileiro.

### **O cinema amador no Brasil: as diferentes facetas da modernidade e da prática amadora**

Não é possível determinar o volume de entrada dos equipamentos amadores no Brasil no período aqui estudado, mas a presença da marca e a novidade representada pelas pequenas câmeras 9.5mm ficam evidentes pelo título e a forma estética assumida pelo primeiro livro de Alcântara Machado — *Pathé-Baby* —, crônicas de sua viagem à Europa. Publicadas originalmente no *Jornal do Comércio* e editadas em forma de livro em 1926, a linguagem fragmentada do texto e suas características sensoriais transportam para a linguagem literária as características do cinema: o olhar rápido, o corte brusco, a reportagem. Literatura moderna, é como pequenas sessões de cinema, ou como pequenos filmes de viagem, que as crônicas de cada cidade são apresentadas. As ilustrações de Paim — a tela de cinema, os músicos que acompanham a sessão, a pequena Pathé-Baby — somente reforçam o caráter cinematográfico da obra.

O seu “cinema com cheiro”, de acordo com as palavras de Oswald de Andrade no prefácio à primeira edição, constitui um olhar para o continente europeu que não é de subserviência. Cinema reportagem, as ruas e os tipos de cada cidade são descritos no que eles têm de pitoresco e ridículo, um corpo a corpo que em muito difere dos filmes turísticos ou de uma literatura de viagem mais reverencial, interessados nos grandes monumentos, nos grandes homens, na superioridade do estrangeiro. A criação de uma linguagem moderna e brasileira pautada pela experimentação permeia a obra de Alcântara Machado. Muito diferente será a relação estabelecida entre um ideário moderno e a afirmação nacionalista do cineamadorismo em *Cinearte*.

Desde a sua primeira edição, em fevereiro de 1926, *Cinearte* editou textos que visavam familiarizar o público com os equipamentos amadores disponíveis no mercado e ensinavam conceitos básicos da cinematografia. Nas palavras do redator:

Esta seção se destina aos amadores de cinematografia. A multiplicidade dos aparelhos ao alcance de todas as bolsas que hoje se encontram no mercado, de diferentes marcas e várias origens, cada vez torna mais possível a adoção de mais essa diversão por parte dos leigos no assunto. Assim como as chapas fotográficas secas acabaram com os mistérios da fotografia dantes confinada a laboratórios quase alquímicos, assim esses aparelhos reduzidos tanto no peso e volume como no preço estão a divulgar os segredos da cinematografia, gerando possibilidades novas a quantos desejam se dedicar a esse ramo de atividades. (*Cinearte*, “Um pouco de técnica”, v. 01, n. 01, fev. 1926).

De perfil técnico e didático, em *Um pouco de técnica* fica claro o desejo de aprimoramento do meio cinematográfico e a atualização com os novos produtos e padrões de produção: modernização e aperfeiçoamento técnico, esses eram o mote da coluna. O perfil claramente tecnicista e profissionalizante do discurso voltado ao amadorismo adquire novas feições a partir da contribuição do redator Sérgio Barreto Filho, em 1928, que começa assinando a coluna *O desenvolvimento do cinema de amadores em nosso país* e, logo depois, se torna o redator fixo de *Cinema de Amadores*. É através dos escritos de Sérgio Barreto Filho que percebemos de forma mais clara o desejo modernizante e sua relação com a afirmação nacionalista. Uma afirmação que muitas vezes repudia e critica duramente a produção nacional do período, majoritariamente filmes de encomenda feitos por cinegrafistas profissionais, chamados pejorativamente de filmes de cavação. A forma pela qual a economia cinematográfica local se sustentava devia ser transformada e o incentivo ao aprendizado por parte do amador, e sua consequente profissionalização, parecia ser um caminho possível para a alteração desse quadro.

Nas páginas de *Cinema de Amadores* identificamos os efeitos mais práticos do ideário de Sérgio Barreto Filho com o surgimento de uma comunidade

de cinegrafistas diletantes em diálogo, claramente influenciada pelos ideais de produção atrelado ao cinema hollywoodiano, um modelo a ser seguido em todos os seus aspectos. Publicada entre março de 1929 e fevereiro de 1933, grande parte dos textos de *Cinema de Amadores* são traduções de manuais técnicos e artigos de revistas estrangeiras como a *Photoplay*, *Kodakerias* (revista fotográfica trimestral editada em castelhano pela Kodak), *Home Movie Scenario Book* e publicações francesas e a italiana *Guida Pratica Della Cinematografia* da série *Manuali Hoepli*. As associações estrangeiras também serão referência com diversas citações às atividades de clubes de amadores norte-americanos. Rochester, sede da Kodak e uma cidade com uma ativa cena amadora, será considerada a Hollywood do cinema amador, e a Amateur Cinema League também terá destaque, incluindo a análise de filmes produzidos pelo clube, como *The fall of the house of Usher* (James Sibley Watson and Melville Webber, 1928).

O tecnicismo continua definindo a tônica dos escritos de Barreto, mas ele o amplia para a técnica narrativa dando extrema importância ao *scenario* e à continuidade. O que ele chama de *scenario*, neste caso, é um roteiro decupado, com divisão de sequências e cenas, técnica que é ensinada em seus pormenores em diversas colunas. A técnica narrativa e a continuidade serão trabalhadas na sua relação com a organização da filmagem, uma racionalização necessária diante da complexidade do filme moderno. No seu caso, a modernidade em nada dialogava com os cinemas de vanguarda em voga na Europa. Filmes como *La Roue* (Abel Gance, 1923) e cineastas como Fernand Léger, René Clair e Joris Ivens são citados na coluna *A poesia da máquina* somente para ressaltar o elogio ao maquinário moderno: “Nada existe que mais insistentemente influa na vida deste século do que a máquina, os titans modernos criados pela Engenharia” (*Cinearte*, Cinema de Amadores, v. 05, n. 234).

Para o colunista, moderno se contrapõe aos filmes produzidos no começo do período silencioso, um cinema mais centrado na ideia de atração. O filme moderno é aquele que não se reduz à mera captação de ações, ele é diferente de um cinema no qual “um bom incidente era bastante para ser a base e o alicerce de um filme” e “o movimento físico não era uma atuação, uma representação, no sentido dramático do termo”. A modernidade, portanto, é o surgimento da decupagem, do recorte do espaço no momento da filmagem e a construção, através da montagem, de espaço e tempo fílmicos coesos. Por isso, o alicerce do filme

moderno para o redator é a continuidade.

A questão central do cinema de amadores era, portanto, a apreensão dos métodos de trabalho norte-americanos vistos como uma contribuição fundamental para a consolidação do cinema industrial no Brasil. Fazer cinema era sinônimo de fazer filmes como Hollywood. Humberto Mauro, que rodou o seu primeiro curta, *Valadião, o cratera* (1925), com uma Pathé-Baby, é evocado constantemente como exemplo a ser seguido, um amador que chegou ao longa-metragem mas não sem incorporar técnicas e formas de produção nos moldes estrangeiros<sup>6</sup>. *Brasa dormida* (Humberto Mauro, 1928) foi elogiado pela sua qualidade estética e pela forma como a produção foi organizada, indicando a adoção de técnicas de feitura de filmes e produção praticadas nos Estados Unidos. Na coluna intitulada *Uma questão de bom gosto: a locação*, a foto que ilustra a seção mostra Humberto Mauro e Edgard Brasil durante uma pesquisa de locação em Cataguases e vem acompanhada dos seguintes dizeres: “Em *Brasa Dormida*, a escola de locações foi rigorosa”. O sonho de aproximação com Hollywood e o otimismo em relação ao cinema brasileiro pautam a conclusão do texto:

A cidade do Rio de Janeiro é em tudo superior a Los Angeles para os fins da indústria cinematográfica. A uma hora no máximo do centro da cidade pode-se encontrar a floresta virgem; pode-se encontrar oceano, bahias, ilhas, praias desertas, cidades arrabaldes, enfim: tudo quanto requerem as mais diversas espécies e modalidades de locações. O diretor lá fora tem que se preocupar com as locações. Aqui? Ah, aqui a coisa é outra! E o cinema brasileiro bem sabe disso... (*Cinearte*, O desenvolvimento do cinema de amadores em nosso país, v. 04, n. 155, 13 de fev.1929)

Guiado pelo sonho, Barreto interpela diretamente os amadores brasileiros para que produzam, enviem fotos e contribuições para a coluna. O incentivo à produção amadora é constante e rende frutos, pois a troca de informações e

---

<sup>6</sup> Essa concepção é muito particular dos escritos de Sérgio Barreto Filho e a sua apropriação da mítica maureana. Em outros contextos, Humberto Mauro será exaltado por outros motivos, como a brasilidade dos seus filmes.

a formação de clubes de amadores se intensificam no decorrer dos anos. É nítida a empolgação do redator com as novidades enviadas sobre a criação de associações de amadores e notícias de filmagem de vários cantos do país. O primeiro anúncio é o da Associação de Cine Amadores Cinearte Film por Sr. Ribeiro, em São Paulo, no dia 29 de maio de 1929, seguida pela União Cinematográfica de Amadores por Alfredo Fomm<sup>7</sup> (São Paulo), Cine-Club de Amadores por Sátiro Borba (Porto Alegre), Amadores Brasileiros Cinematográficos (ABC) de Jorge Julien e Castor Victorino Coelho, Sociedade Cinematográfica de Amadores por Jurandyr Noronha (Meyer, Rio de Janeiro) e a Sociedade Brasileira de Cinegrafistas Amadores.

As notícias e as fotos enviadas indicam a produção de diversos filmes. Em 1929: *Escrúpulo*, grupo de amadores do Rio de Janeiro e Niterói; *Degraus da vida*, escrito por Lourival Agra; *Garantido o seu*, por Frederico Seliger; *Ponte Fatídica* por Sátiro Borba; *Ingenuidade*, de Jorge Julien. Em 1930, *As férias de Durval*, com direção de Cezar Paes Lemes e, em 1931, *O Aventureiro*, *Os olhos do morto*, *Fora da lei* e *Cavaleiro das sombras*, produzidos pela Amadores Brasileiros Cinematográficos (ABC) e *Regeneração*, pelo Cine Club de Porto Alegre. As fotos publicadas ressaltam o trabalho das equipes e as câmeras Pathé-Baby que eram utilizadas.

Pelas imagens enviadas e pelo título dos filmes podemos notar a influência do filme de gênero, mais marcadamente o filme de ação. As notícias sobre as filmagens reforçam a especialização da equipe com cargos específicos — produção, direção, fotografia e continuidade — e as atrizes são apresentadas no mesmo estilo das atrizes norte-americanas que tomam conta das páginas da revista. Ser moderno era ser como Hollywood.

Sérgio Barreto também atua como um cronista da cena cineamadora carioca e de eventos que mobilizaram a cena local, todos com alguma relação com o cineamadorismo: a filmagem de *Ganga Bruta* (Humberto Mauro, 1933), em que participa como figurante; o incêndio de São Paulo, acidente que ocorre durante

---

7 Alfredo Fomm Vasconcellos foi dono do laboratório Vascotécnica Filmes e produtor de TV nos anos 1950. A coleção Vasconcellos, depositada pela sua filha Isabel Vasconcellos na Cinemateca Brasileira, em 2003, é a maior coleção amadora depositada no acervo, com imagens produzidas entre 1930 e por diversos membros da família. É preciso fazer uma prospeção mais detida para verificar se existem materiais amadores produzidos no contexto aqui analisado.

# Cinema de Amadores

Recebemos uma carta interessantíssima da parte de Satiro Borba, que se acha agora em Puerto Alegre, falando a propósito do nosso Cinema de Amadores. Essa carta comunicadora é uma fundação na primeira semana de Agosto, do "Cine-Club de Amadores", bem como de uma parte das actividades do seu fundador, que é o proprio Borba, no campo da Cinema que se costuma chamar de amadores.

Satiro Borba não é propriamente um amador. O autor da carta é um profissional e por isso está muito nos honra, ou melhor, muito nos agrada porque vem provar aquilo que sempre costumamos dizer, isto é, que os profissionais não desdenham o Cinema de Amadores porque, é d'elle que saem os proprios profissionais.

A carta de Borba chego-nos pela via aerea, e elle proprio diz porque se escreveu:

"Atendendo ao pedido que isoladamente se faz a todos os amadores deste nosso grande Brasil, envio-lhe algumas noticias "lá da terrinha". Agradeço a attenção do Satiro Borba, bem como tenho agradecido a todos que nos tem ajudado da mesma forma, até hoje. Mas o amigo Borba continua a se repetir, dá-nos uma noticia realmente gostosa.

"Antes de mais nada, quero dizer-lhe que na proxima semana deve ser oficialmente inaugurado o Cine-Club de Amadores, fundado, por mim, o qual disporá de uma ampla sede, com laboratório, studio sala de projecções, etc., estando já quasi concluidas as suas installações. Por occasião dessa "solemnidade" será apazado um film que, nesse mesmo dia, 4 noite, será ficado em sessão particular a todos os convidados."

Este paragrafo do amigo Borba ha de agradar a todos os amadores. A'quelles que não sabem como organizar um club de amadores, elle dá o resultado desse feito, assim como uma especie de estimulo. Eu, francamente, si tivesse tido tempo, seria arranjado conducção a bordo de um "Kondor" qualquer, com a condicção de não pagar dobrado, nem de levar o presidente da Pathé Baby para assistirmos á inauguração official do club.

Esse club vai filmar. E' o proprio director que nos diz. E mandou-me uma copia do film realizado. Não ha duvida; agradecemos desde já. Quando esse film chegar, abriremos as portas da nossa propria residencia a todos os amadores do Rio, e exhibiremos o film com partitura seleccionada cuidadosamente, para quem quiser vê-lo. O film será feito em película de 9 mm. E a proposito, diz o Satiro Borba: "Entretanto creio em que ainda temos uma lacuna a preencher. Trata-se d'isto. O aparelhamento de que dispomos é da marca Pathé-Baby. Ora, como o amigo deve saber, são aparelhos que não satisfazem plenamente a quem já se aproveitou um pouco na materia. A par d'isso, correm os Cine-Kodak. Julgamos melhor adoptar o primitivo devido ao elevado custo do film neste ultimo. E' verdade que está lido neste preço o trabalho de laboratório, porém isto não nos interessa, e si pudermos obter o film por um preço menor, excluindo o serviço de revelação, fariamos negocio. Não pôde o amigo me informar a respeito?"

"Como?" respondemos nós. O amigo Borba deve saber, ou ficará sabendo, que o preço do film de 16 mm., por rolo de 100 pés (33 metros), seja virgem, seja impressado, custa sempre, nos Estados Unidos, 7,50 dollars. E' o preço. Tanto faz comprar um rolo de film virgem, como um film (de Carlito, por exemplo) do tamanho acima mencionado. O film virgem tem um "direito" a ser revelado gratuitamente. O film de programma fica sendo propriedade do comprador. Mas o preço é que varia. E se a metragem for de 200 pés, o preço será de 15 dollars. Como o rolo consumm para

## DE SERGIO BARRETTO FILMO

programa, no Cine-Kodak, é de uma 400 pés (tamanho do carrete grande do projector Kodascope) teremos que um rolo de film Kodascope custará 20 dollars. Ao cambio de 8500 rs. o que elles pedem nos Estados Unidos é o mesmo que pedem aqui. Simão, vejamos:

Film Cine-Kodak	.....	\$ 5,50
Idem, preço Kodak Brasileira	.....	60000
Cinegraph, rolo 100 pés	.....	\$ 7,50
Idem, preço Kodak Brasileira	.....	60000
Cinegraph, rolo 200 pés	.....	\$ 15,00
Idem, preço Kodak Brasileira	.....	130000

O amigo Borba comprehenderá pois, que nós não podemos encontrar solução... para a taxa cambial. Temos que pagar mesmo 65 mil réis por um film Kodascope de 30 metros, que não dura nem 5 minutos de projecção, quando



SATIRO BORBA E SUA CAMERA

os mesmos 65 mil réis são o preço de um film Pathé-Baby da metragem de 100 metros, que leva no minimo uma 15 minutos de projecção. D'ahi...

Não sabemos quantas vezes temos visitado a Kodak Brasileira. No entanto o seu stock de

## SATIRO BORBA NUMA SCENA DE "PONTE FATIDICA" COM JOSÉ PERILLO.



film para aluguel continua para "inglês vê", como se diz. De uma "Kodascope Library" no Brasil, sem sombra, quando na Argentina, Buenos Aires, já ha uma. Os Cinegraphs que ella tem, são "para vender" e eis aqui a lista, dada a mim lá mesmo, na rua de São Pedro: 1001 — "Hunting Big Game in Africa" (725 pés)

1033 — "Baby" (879 pés)	1041 — "Where They Go Rubbing" (739 pés)
4015 — "An Arabian Nightmare" com Hugh Mack e Dot Farley (1864 pés)	4022 — "The Pawmbasp" Com Carlito (1940 pés)
4023 — "The Floorwalker" Com Carlito (1734 pés)	4024 — "Easy Street" Com Carlito (1737 pés)
4025 — "The Immigrants" Com Carlito (1809 pés)	4028 — "F. O. B. Africa" Com o Tony-Ton dos desenhos animados (184 pés)

8045 — "Puck's Bad Boy" Com Jackie Coogan, Doris May, Walter Colman e Raymond Hatton (4710 pés).

E é só. Para Satiro Borba vir em que condicções nos achamos, quanto á Kodak, mesmo sem ser por causa do cambio. O film virgem é porque o preço é aquelle mesmo. Agora os Cinegraphs; compare os preços nos Estados Unidos, os quees deverão ser os mesmos aqui:

Por rolo de 400 pés	.....	\$ 20,00
Idem, aluguel por 1 noite	.....	\$ 0,50

Mas voltemos á carta. A proposito dos amadores do Estado Gaúcho, diz elle:

"Uma coisa eu tenho reparado aqui. E' que os amadores cinematographicos cá da cidade não se dedicam a outro genero de film que os chamados "domesticos", constituindo-se assim verdadeiros "empesa-films", da classe dos "escachados". Felizmente, foi tal a revolução que eu fiz no meio dessa gente, que alguns resolveram adherir ao movimento, e d'ahi nasceu o Cine-Club de Amadores. Estamos animados da melhor boa vontade e creio que irá saber coisa boa. Sobretudo pela razão para esperar um bom resultado desta iniciativa, e espero que o amigo acobertará com carinho a nossa primeira producção."

Sem duvida. E além do mais, o amigo Borba é mais que um amador, visto que trabalha em "Amor que Redime" da Ita.

As photographias que acompanhamos esta chronica foram cedidas pelo proprio Borba. Ellas representam alguns planos de um film que elle fez, conjuntamente com o "Gremio de Actores Theatras", uma sociedade de que elle era o director.

Esse film intitulava-se "A Ponte Fatídica" e era feito em film de 9 mm., mas um incendio havido a bordo de um navio foi a causa da perda desse film, o qual tomado com película de inversão, não tinha copia.

As novas photographias apresentam o nosso Borba em um dos papéis do film, o Chico Peretta, em companhia de varios colegas.

Que tal, perguntamos aos amadores...

Joe Brandt, presidente da Columbia, conferencia diacientemente em Londres com os magnatas da industria cinematografica local. Dizem que elle pretende formar uma companhia productora na Inglaterra, com um capital inicial de dois milhões de dollars.

Frank Albertson, Charles Morton e Helen Twilvettes foram additados ao elenco de "Words and Music" nova producção Fox Movietone.

Satiro Borba, cineamador com sua Pathé-Baby e cena de *Ponte Fatídica* (Cinearte, v. 04, n. 184, 1929, p. 19)

uma projeção doméstica que causou a morte de seis crianças<sup>8</sup> e a chegada do Graf Zepellin ao Rio de Janeiro, em 1930.

A visita do Graf Zepellin ao Brasil deu motivo a que todos os amadores da Capital brasileira se apressassem, com todos os gêneros de câmeras e todos os tipos de filme, para a filmagem de cenas que indiscutivelmente fariam sucesso entre os amigos, mesmo os alemães. Foi colossal a venda de filmes virgens para o grande momento (...) quanto à cinematografia, a venda de filmes superou todas as vendas feitas até então. Isso mostra como o Cinema de Amadores é hoje coisa popular (Cinearte, Cinema de Amadores, v. 05, n. 224, 11 de junho de 1930).

A presença da câmera cinematográfica amadora em um grande evento como a chegada do Graf Zepellin reforça a outra feição do amadorismo: a possibilidade de registrar grandes eventos da cidade, do olhar junto ao fato e aos acontecimentos locais, aproximando assim o cinema amador do jornalismo. Na época, Sérgio Barreto incentivava tais registros que poderiam ser vendidos para compor os jornais cinematográficos da Pathé, um possível caminho para a rentabilidade da atividade amadora.

Atento aos prestadores de serviços locais, o redator também noticiava eventos de lançamentos de equipamentos para o cinema amador nas casas especializadas, assim como críticas aos serviços prestados. A Société Franco-Bresilienne du Pathé-Baby, à época instalada na Rua Rodrigo da Silva, no centro do Rio de Janeiro, está dentre as casas citadas. Sérgio Barreto nos dá informações sobre ofertas, notícias sobre demonstração de equipamentos e elogia os serviços laboratoriais. A presença de representantes estrangeiros na sucursal brasileira, indício da dimensão internacional dada aos negócios da firma francesa, pode ser identificada na coluna Cinema de Amadores do dia 01 de maio de 1929, que anuncia a saída do representante F. Nicout, logo substituído por R. Gandin. Aron

---

<sup>8</sup> Os jornais erroneamente exaltavam o perigo dos equipamentos e das bitolas domésticas, mas Sérgio Barreto Filho fez questão de ressaltar que o incêndio fora causado pela queima de um filme em nitrato 35mm e não das películas 9.5 e 16mm que eram produzidas com o acetato de celulose, o não-inflamável *safety film*.

Neumann, alemão de nacionalidade, era chefe da seção de vendas, “o qual presentemente dedica as suas atividades na América do Sul, e em especial no Brasil, para a expansão do cinema no lar” (*Cinearte*, Cinema de Amadores, v. 6, n. 272, 13 de maio de 1931).

Local de encontro para amadores e interessados em trabalhos de filmagens de eventos familiares, Cinema de Amadores publica notícias do casamento de Ruy Galvão e Glória Coelho, diretor e atriz de *Meu primeiro amor*, filme produzido pela Beryllus Filmes e aposta de *Cinearte*. Paschoal Nardone, laboratorista da Casa Pathé e representantes da empresa francesa marcam presença no evento. Sergio Barreto Filho compõe uma narrativa que mistura fofocas, elogios aos novos filmes produzidos no Brasil, tentativa de criar um *star system* brasileiro e a propaganda comercial.

O cinema de Ruy, o Cinema Brasileiro, profissional, filma um *scenario*, delineia uma ternura ao mesmo tempo fictícia mas real, apresenta um primeiro amor que não existe, mas que convence! (...)

Quem não admira Ruy Galvão? O mais jovem dos nossos diretores é, no meu conceito, um dos mais firmes, perfeitos e belos caracteres da nossa cinematografia. Tem compreensão do que é belo. Sabe escolher situações. Sabe imprimir a uma cena o cunho do que é seu. Sabe dizer onde se deve colocar o tripé de uma câmera. (...)

Quem não admira Glória Santos? A Glorinha, como ele a chama, é o tipo que Otávio Mendes descreveu como a garota do “Meu primeiro amor”. Interessante e meiga. (...)

Depois de uma longa descrição do casamento, ele finaliza:

É-me impossível deixar de apontar aqui o cavalheirismo do Sr. R. Gandin, presidente da Casa Pathé. Quando a Pathé soube que no dia 26 o diretor de um filme brasileiro ia casar-se com a própria estrela do filme, encarregou o chefe dos Laboratórios Pathé de filmar toda a cerimônia. Esse chefe dos laboratórios já foi apresentado aos amadores pela nossa seção e por mim mesmo. É o Paschoal. (...)

Ao sair, reconduzindo Paschoal aos seus laboratórios, lembrei-me de agradecer a Monsieur Gandin a gentileza da Casa Pathé. Depois de revelado, cortado, colado e enrolado numa bobina de 100 metros, o filme será oferecido ao Ruy Galvão. Ruy terá seu casamento para mostrar a filhos e netos... Ruy, que tem demonstrado uma admirável força de vontade e um grande amor, sincero, a sua esposa e ao Cinema Brasileiro... (Cinearte, Cinema de Amadores, v. 05, n. 220, 14 de maio de 1930).

Os filmes amadores produzidos no período se perderam em sua imensa maioria. Em 1980 a coleção de filmes de Paschoal Nardone foi encontrada pelo pesquisador Fernando Campos e depositada no Arquivo Geral da Cidade do Rio de Janeiro, um caso raro de filmes amadores rodados em 9.5mm que sobreviveram até os dias de hoje. Filho dos imigrantes italianos Natale e Concetta Nardone, Paschoal Nardone nasceu no Rio de Janeiro, em 07 de agosto de 1896. Trabalhou em uma joalheria antes de assumir o cargo técnico na firma Pathé, onde se destacou como exímio profissional na revelação de filmes.

A coleção Paschoal Nardone preserva várias facetas do cineamadorismo. Um trabalho de catalogação inicial dos 123 rolos em 9.5mm foi realizado, em 2013, pela equipe do arquivo<sup>9</sup>, um primeiro olhar que permitiu a identificação de filmes ficcionais, filmes de família e registro de eventos públicos. No acervo, encontramos duas ficções, *Punhal Malaio* e *Amor Sertanejo* e o curta documental *Copacabana*, dirigido por Paulo McDowell, filmes possivelmente produzidos por amadores brasileiros. Diversos são os filmes familiares e casamentos, talvez encomendados à Casa Pathé ou diretamente à Paschoal Nardone. Materiais de divulgação sobre os equipamentos da casa, materiais demonstrativos e filmes da filмотeca Pathé composta de cópias reduzidas de clássicos de diversos diretores como Charles Chaplin e Harold Lloyd que compunham sessões de demonstração. Tais eventos eram divulgados por Sergio Barreto Filho em suas colunas e contavam com a presença de personalidades que giravam em torno de *Cinearte* como Otávio Mendes, Humberto Mauro e Adhemar Gonzaga. O olhar para as ruas surge

---

<sup>9</sup> O trabalho inicial de catalogação foi feito pelo pesquisador e arquivista Roberto Souza Leão, resultado inicial que foi apresentado no *Home Movie Day* organizado pela Cinemateca do MAM, em novembro de 2013.

nos filmes que captam a remodelação do Largo da Carioca, a grande ressaca de 1925 no Flamengo, a festa da Nossa Senhora da Salete no Rio Comprido, registros importantes do processo de modernização das cidades e, ao mesmo tempo, de eventos e festas tradicionais.

Tais imagens são fontes importantes para a história das cidades e para a compreensão de como não profissionais lidavam com a produção de imagens nas décadas antes da era da ubiquidade da imagem em movimento. Como uma pré-história da forma como consumimos e produzimos imagens, o cinema amador nos anos 1920 e 1930 comprazia todo um sistema de projeção de filmes, de filmagem, uma estrutura de comercialização e divulgação publicitária. A recepção desta nova forma de fazer cinema ressaltou a preocupação da época com o desejo de modernização e profissionalização do meio cinematográfico, um ideário que permeia, com diversas facetas e variáveis, toda a história do cinema brasileiro. Compreender as dimensões históricas do cineamadorismo significa entender não somente a história do cinema brasileiro de um ponto de vista particular — os pequenos filmes familiares, as imagens brutas da cidade, os curtas ficcionais feitos fora do âmbito profissional — mas também a amplitude dos dilemas vividos por todos aqueles que fizeram cinema no Brasil.

## Referências

- BOUSQUET, Henri. “L’age d’or”. In: KERMABON, Jacques (org.). *Pathé: premier empire du cinéma*. Paris: Centre George Pompidou, 1994, p. 48-73.
- CINEARTE. Rio de Janeiro: Sociedade Anônima O Malho, 1926-1942. *Semanal*. Disponível em: [www.bjksdigital.museusegall.org.br](http://www.bjksdigital.museusegall.org.br)
- CRETON, Laurent. “L’économie et les marchés de l’amateur”. In: *Communications*, 68, 1999. p. 143-167.
- GONZAGA, Alice. *Palácios e poeiras – 100 anos de cinema no Rio de Janeiro*. Rio de Janeiro: Record/Funarte, 1996.
- KATELLE, Alan D. “The Evolution of Amateur Motion Picture, 1895-1965”. *The Journal of Film and Video*, v. 38, n. 3-4, p. 47-57, Summer-Fall 1986.
- KERMABON, Jacques (org.). *Pathé: premier empire du cinéma*. Paris: Centre George Pompidou, 1994.
- MACHADO, A. de Alcântara. *Pathé-Baby*. São Paulo: IMESP, 1982. Edição fac-similar.
- MORAES, Julio Lucchesi. “Notas para uma história econômica do cinema brasileiro: o caso da firma Marc Ferrez & Filhos (1907—1917)”. In: *Revista da Cinemateca Brasileira*, n. 02, jul.2013. p. 24-39.
- PINEL, Vincent. “Le salon, la chambre d’enfant et la salle de village: les formats Pathé”. In: KERMABON, Jacques (org.). *Pathé: premier empire du cinéma*. Paris: Centre George Pompidou, 1994, p. 196-205.
- SINGER, Ben. “Early home cinema and the Edison Home Projecting Kinetoscope”. In: *Film History*, v. 2, n. 1, p. 37-69, 1988.

# Da encenação à composição: por um diálogo entre duas tradições<sup>1</sup>

**Lucas Bastos Guimarães Baptista<sup>2</sup>**

*Orientador: Cristian da Silva Borges*

## **Resumo**

No livro *A mise en scène no cinema*, Luiz Carlos Oliveira Jr. traça uma história deste conceito, apoiado em dois momentos: a “definição essencialista” e a “problematização no contemporâneo”. O que se pretende aqui é o apontamento de algumas questões que decorrem do recorte efetuado, e que envolvem, de maneira geral, a restrição das investigações formais ao universo da crítica francesa, em especial aos *Cahiers du Cinéma*. É proposto um diálogo com a vanguarda americana, um confronto com outros pressupostos, filmes e autores, para que a questão da *mise-en-scène* possa ser localizada em um contexto mais amplo.

---

**1** Trabalho apresentado na IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicações e Artes (ECA-USP), em 5 de dezembro de 2014.

**2** Bacharel em Cinema pela Universidade Estácio de Sá (2009). Em 2012, ingressou no PPGMPA sob orientação do Prof. Dr. Cristian da Silva Borges e concluiu, em 2014, a dissertação de Mestrado “Realismo e formalismo como polos de composição fílmica”, com bolsa FAPESP.

E-mail: lucasbaptista2205@gmail.com

## **Palavras-chave**

*Mise-en-scène; Cahiers du Cinéma; composição; vanguarda*

## **Abstract**

*Of staging the composition: for a dialogue between two traditions*

*In the book **A mise-en-scène no cinema**, Luiz Carlos Oliveira Jr. describes a history of this concept, based on two moments: the “essentialist definition” and the “contemporary questioning”. What is proposed here is an attempt to point out a number of questions which result from such a framework, and which involve the restriction of formal inquiries to the universe of French criticism, especially that of “Cahiers du Cinéma”. We suggest a dialogue with the American avant-garde, a confrontation with a different set of premises, films and authors, so that the question of mise-en-scène can be located within a larger context.*

## **Keywords**

*Mise-en-scène, Cahiers du Cinéma, Composition, Avant-garde*

Há um lugar comum na crítica que diz que a maneira mais adequada de se responder a uma obra é com a criação de uma nova obra. Mais do que uma adequação de meios — uma tentativa de falar a mesma língua, por assim dizer —, essa postura parece se basear no fato de que é apenas através de contrastes que os limites podem ser traçados, e a unidade e identidade reconhecidas. Assim como não podemos medir um vetor ou aferir as propriedades de um elemento químico isoladamente, devendo estabelecer um campo referencial que sustente a investigação, também na crítica de arte é necessário que um objeto seja considerado de acordo com um conjunto. E se diferentes conjuntos são estabelecidos, através de pressupostos divergentes; se os meios e a terminologia de um não parecem se aplicar a outro — neste caso, temos uma nova questão, um novo conflito a ser abordado.

O que este artigo busca fazer é observar uma divisão interna da crítica, entre duas tradições e concepções de cinema. É proposto aqui o tratamento de um livro, *A mise-en-scène no cinema*, de Luiz Carlos Oliveira Jr., que lida com uma dessas tradições. Tentaremos descrever de maneira geral o que o livro diz, e as fronteiras que delimita ao dizê-lo e, em seguida, confrontaremos essa tradição com outra, ignorada neste contexto. Interessa-nos, portanto, uma versão da postura descrita no primeiro parágrafo: como a identidade, a unidade e os limites de uma tradição crítica podem ser melhor investigados a partir do diálogo com outra tradição.

O livro, como o título indica, traça a história do conceito de *mise-en-scène*, apoiado nas definições essencialistas nos anos 1950, voltadas para uma defesa do que seria o “núcleo pulsante da arte cinematográfica”, e na problematização dessas definições no cinema moderno e contemporâneo, dos anos 1960

em diante. O livro parte, então, de uma centralização da *mise-en-scène*, e segue em direção à dúvida sobre essa centralidade. Ao término do percurso, coloca-se o problema da validade do conceito, e os limites de sua articulação no pensamento sobre o cinema.

É colocado já na introdução que o universo a ser considerado é o da crítica francesa, mais especificamente a revista *Cahiers du Cinéma*. Desse recorte decorre toda a estrutura do livro, seus argumentos, referências e o próprio sentido de seu desenvolvimento. Há uma espécie de “paradigma *Cahiers du Cinéma*” sendo revelado gradualmente, e é neste terreno que acompanhamos a narrativa da ascensão e queda da *mise-en-scène*. Evidentemente, não se trata de um recorte arbitrário: é o fato de o termo surgir com mais força na revista, e de suscitar tamanha inventividade crítica, que torna praticamente necessária uma atenção direcionada a tal universo, a tais filmes e autores. Este é um dos pontos a serem enfatizados aqui, pois o que nos interessa é precisamente o momento em que esses limites se tornam a fonte de alguns problemas.<sup>3</sup>

## O paradigma *Cahiers du Cinéma*

Os pressupostos do “paradigma *Cahiers*” são encontrados no pensamento de André Bazin, um dos fundadores da revista.<sup>4</sup> A ideia central de Bazin é desenvolvida em seu texto “Ontologia da imagem fotográfica”, em que ele coloca o cinema como uma etapa avançada do realismo nas artes. Bazin reflete sobre o

---

3 O termo “paradigma” é utilizado brevemente no livro. Ele é retomado aqui tendo em vista um sentido menos rigoroso do que aquele popularizado por Thomas Kuhn, mas ainda assim baseado em sua descrição geral. Um paradigma, segundo Kuhn, é um conjunto de princípios, generalizações teóricas e métodos de trabalho que coordenam as práticas de um grupo de cientistas. Não se pretende aqui uma adaptação da tese de Kuhn para o domínio da estética, mas é importante para os fins deste artigo a noção de paradigma como uma delimitação da área a ser tratada, e do trabalho do crítico/teórico como contido dentro dessa área: “o homem que luta para resolver um problema definido pelo conhecimento e pela técnica existentes não se limita simplesmente a olhar à sua volta. Sabe o que quer alcançar; concebe seus instrumentos e dirige seus pensamentos de acordo com seus objetivos”. Cf. Kuhn, *A Estrutura das Revoluções Científicas* (São Paulo: Perspectiva, 2010), p. 130.

4 O livro menciona, mas não elabora sobre, a relação entre Bazin e seus “discípulos”. Para uma exposição sintética dessa relação, ver o prefácio de Dudley Andrew, *Opening Bazin* (Nova York: Oxford University Press, 2011). Para uma discussão da importância da “política dos autores” e do próprio termo *mise en scène* dentro desse contexto, ver a introdução de Jim Hillier, *Cahiers du Cinéma — The 1950s: Neo-Realism, Hollywood, New Wave* (Harvard University Press, 1985), p. 5-11.

vínculo entre a fotografia e o mundo sensível, que ele diz residir na própria constituição luminosa das imagens.<sup>5</sup> Em outro momento, ele diz que, por sua filiação fotográfica, “a realidade do espaço” é a única da qual não podemos privar o cinema.<sup>6</sup> A preferência de Bazin se inclina, naturalmente, para os filmes que parecem enfatizar essa relação, e é por este ponto de vista que o cinema é considerado por ele, acima de tudo, como um “olhar sobre o mundo”.

As definições “clássicas” ou “essencialistas” da *mise-en-scène* tomam como referência os escritos de Éric Rohmer, Jacques Rivette e Michel Moullet. Algumas expressões utilizadas no livro para descrever o conceito como visto por eles são: “a disposição de um mundo para o espectador”, “a organização dos corpos no espaço”, “a encarnação de uma ideia”, “ordenar o real, emprestar uma forma ao que é originalmente informe e caótico”.<sup>7</sup> Podemos perceber, pelo vocabulário e pelos aspectos formais que ele nos sugere, como essas definições aderem ao postulado de Bazin. O cinema, por essa ótica, deve ser “uma arte do espaço”; deve trabalhar a força da “evidência” da realidade pela crença na objetividade fotográfica; e deve organizar essas evidências de modo que o mundo se torne um agente em sua própria narrativa. O conjunto de procedimentos que integra essas características é o que parece ser compreendido pela ideia de *mise-en-scène*. O que se realiza, dessa forma, é a centralização absoluta da *mise-en-scène*, definida como a criação cinematográfica por excelência. Uma das consequências dessa centralização é que apenas alguns filmes e cineastas são eleitos como relevantes; surge assim a preferência pelo cinema clássico, especialmente nomes como Howard Hawks, Alfred Hitchcock, Fritz Lang, Otto Preminger.<sup>8</sup>

Nos anos 1960, com a eclosão dos “cinemas novos”, outra geração de críticos dos *Cahiers* se depara com filmes que problematizam essa centralização, e que parecem seguir outros preceitos de criação. André Labarthe e Jean-Louis Comolli, por exemplo, para se referir aos filmes que mais atraem seu interesse,

---

5 Cf. André Bazin, “Ontologia da imagem fotográfica”, *O Que é o Cinema?* (São Paulo: Cosac Naify, 2014), p. 27-33.

6 Cf. Bazin, “Teatro e cinema”, *Op. cit.*, p. 185.

7 Luiz Carlos Oliveira Jr., *A mise-en-scène no cinema* (São Paulo: Papirus, 2013), p. 8-9.

8 No período em que Bazin editava a revista, apenas uma edição foi dedicada ao cinema “experimental” (nº 10, março de 1952). É sintomático que, ainda com o destaque dado a esse cinema, os textos sejam consideravelmente negativos, e que haja uma consciência em relação ao desvio do “verdadeiro interesse” dos redatores.

questionam se a *mise-en-scène* é ainda uma ferramenta necessária à crítica. Filmes como *Uma mulher é uma mulher* (*Une femme est une femme*, Jean-Luc Godard, 1961) ou *O Ano Passado em Marienbad* (*L'année dernière à Marienbad*, Alain Resnais, 1961) não se aproximam do “classicismo romântico” preferido por Rohmer ou Mourlet. Este “cinema moderno” descentraliza o quadro, fragmenta o espaço, rejeita o equilíbrio narrativo ou a noção de obra “bem acabada”; se a definição de *mise-en-scène* reside sobre esses preceitos, talvez não haja mais sentido em recorrer ao termo. Ainda assim, a “modernidade” no cinema é encarada como uma espécie de metamorfose da *mise-en-scène*: um mesmo tipo de organismo, mas em outro momento, em outra configuração.

A esta “crise da *mise-en-scène*”, se seguiria ao menos duas reações, tentativas de reorganizar os preceitos iniciais. Uma delas seria exemplificada por Maurice Pialat, Philippe Garrel ou John Cassavetes: “um retorno à força inaugural do cinematógrafo, à sua capacidade de revelar ontologicamente a verdade das coisas e de captar presenças imediatas, recuando ao magma primordial que antecede a organização dramática da matéria cinematográfica”. A outra seria exemplificada por Brian De Palma, Raul Ruiz ou Dario Argento: “um jogo maneirista de reflexão, de deslizamento de signos, de engenharia cinemática, superpovoando os filmes com citações, distorções figurativas de obras progressas, trabalhos sofisticados com a imagem”. Em termos gerais, essa divisão é descrita como a busca por uma “sub-encenação” ou uma “hiper-encenação” — nos dois casos, há um posicionamento acima ou abaixo da linha da *mise-en-scène* clássica.<sup>9</sup>

O momento seguinte, a partir dos anos 1990, é quando os críticos da revista se deparam com filmes que parecem se distanciar ainda mais da *mise-en-scène*, em uma nova orientação da crise modernista. Essa etapa é marcada pelo surgimento de novos conceitos que buscam substituir a *mise-en-scène* — entre eles, “cinema de fluxo” e “filme-dispositivo”, descritos sempre em relação à definição clássica da *mise-en-scène*. Se por um lado esta implicava uma ordenação da realidade, a concretização de um pensamento através da disposição e condução dos corpos no espaço, o “cinema de fluxo”, por outro lado, seria caracterizado por um afrouxamento dessas categorias, por uma ênfase nas “sensações” em detri-

---

9 *Ibid.*, p. 11-12.

mento do drama. Entre os filmes que exemplificariam o cinema de fluxo estariam *O Intruso* (*L'intrus*, Claire Denis, 2004) e *Sombra* (*Sombre*, Philippe Grandrieux, 1998), filmes voltados menos para a estruturação do quadro e da narrativa, e mais para a sugestão e intensificação de atmosferas. Da mesma forma, se a *mise-en-scène* clássica exigia o confronto entre a intenção de um autor e a realidade concreta, tomando corpo pela dramaturgia, o “filme-dispositivo” seria a tendência a estabelecer de antemão uma estratégia, um sistema, algo que produza acontecimentos por um processo automático. Uma vez que este conceito é elaborado, o filme-dispositivo busca não a produção de um sentido, mas algo como a atualização de certas potências, a provocação da realidade. Um exemplo seria *Dez* (*Dah*, Abbas Kiarostami, 2002), em que uma espécie de jogo é proposto, com a posição da câmera e a duração dos planos sendo determinadas por regras fixas, independentes do conteúdo interno de cada ação.

É importante notar que cada uma dessas fases é descrita tendo em vista o que chamamos de “paradigma *Cahiers du Cinéma*”. Tanto a definição clássica como o reconhecimento da crise e os novos conceitos foram propostos por críticos da revista, para lidar com questões surgidas no período inicial. As propostas ocorrem em épocas diferentes, mas sempre tendo em perspectiva a progressiva transformação dos postulados de Bazin. É este o recorte que devemos ter em mente quando, na conclusão do livro, o autor cita Jacques Aumont e se pergunta sobre o “fim da *mise-en-scène*” — se esses postulados e essa tradição teriam atingido um ponto de esgotamento, ou um obstáculo intransponível. E é aqui que retornamos ao que foi colocado no início do artigo, sobre a possibilidade de um diálogo com outro paradigma nos permitir uma visão mais ampla desses problemas.

### **A vanguarda americana**

Inserimos aqui então um segundo paradigma, que compreende o cinema experimental americano, com suas bases teóricas expostas no mesmo período tratado pelo livro. A história canônica da vanguarda americana é descrita no livro *Visionary Film*, de P. Adams Sitney, em que o autor busca traçar as diversas abordagens que surgiram nos EUA a partir dos anos 1940. O que Sitney reconhece é

uma unidade de desenvolvimento, uma convergência de trajetórias. Ele descreve “a grande aspiração da vanguarda americana” como sendo “a mimese da mente humana em uma estrutura cinematográfica”, e propõe uma verdadeira morfologia, uma gama de gêneros e tendências formais dentro do cinema experimental:

Começando com a tentativa de traduzir sonhos e outras revelações do inconsciente pessoal nos filmes de transe, através da imitação do ato de ver no filme lírico e do inconsciente coletivo no filme mitopoiético, este cinema tentou definir a consciência e a imaginação. Suas últimas tentativas se aproximaram da forma meditativa (o filme estrutural) para evocar mais diretamente estados de consciência e refletir a imaginação do espectador. (SITNEY, 1972, p. 20)

Assim como as vanguardas europeias da década de 1920, este cinema se caracteriza por um afastamento das bases da *mise-en-scène* clássica, por uma crescente negação da unidade entre quadro, espaço, drama e narrativa. A própria aspiração indicada por Sitney aponta para interesses diferentes daqueles preferidos por Bazin: não mais uma busca pela relação direta com o mundo sensível, mas com a consciência e a imaginação.

Temos então um contraste evidente com os pressupostos e objetivos dos *Cahiers*. Mas existem diferentes graus nessa oposição, e é nessa gradação que podemos indicar algumas semelhanças entre os dois paradigmas. Se ambos possuem, afinal, alternativas para a unidade da *mise-en-scène*, podemos comparar algumas dessas propostas.

Tomemos, como exemplo, as duas reações à crise do cinema moderno descritas no livro, e comparemos a tendência à “sub-encenação” ao cinema de Peter Hutton. Os filmes de Hutton — *Boston Fire* (1979), *New York Portrait* (1979-90), *Study of a River* (1997), *At Sea* (2007), entre outros — são compostos sempre por planos longos e silenciosos, que reduzem ao máximo a intervenção ou articulação na câmera e na montagem. Há aqui ainda o espaço realista exigido por Bazin, mas a diferença entre Hutton e Pialat, por exemplo, é que Hutton rejeita completamente o som e a narrativa: sua câmera não acompanha atores e espera que seus gestos e reações desencadeiem uma faísca dramática que servirá de ponto de apoio à estrutura da obra; ele se volta a elementos naturais,

à plasticidade de ações vistas à distância, à integração de pessoas e objetos às paisagens. O que permanece em evidência nesse cinema não é a dinâmica da cena, mas a coordenação temporal de diferentes “vistas”, e o próprio fato de que há uma observação em curso. Em *New York Portrait*, vemos da janela de um prédio um grupo de pessoas na calçada, suas sombras projetadas sobre o chão, como figuras descontextualizadas, sem um acesso à causalidade e à tensão do drama. Se estes filmes se afastam da construção cênica, eles certamente o fazem pela via da “sub-encenação”.

Da mesma forma, o cinema dito “maneirista”, por sua descrição no livro, parece evocar o cinema de *found footage* como realizado por Bruce Conner. Enquanto o “deslizamento de signos e referências” elaborado por Brian De Palma toma forma pela cena, Conner o faz pela atenção à própria matéria fílmica. A obra de Brian De Palma é um verdadeiro museu cinematográfico: somos conduzidos por suas obsessões e por seu domínio técnico, carregados por uma série de imagens, tramas e procedimentos que evocam, repetidamente, e por diferentes ângulos, obras como *Janela Indiscreta* (*Rear Window*, 1954) e *Um Corpo que Cai* (*Vertigo*, 1958), de Alfred Hitchcock, ou *Depois Daquele Beijo* (*Blow Up*, 1966), de Michelangelo Antonioni. Reconhecemos a reinterpretação operada por De Palma através da *mise-en-scène*, isto é, através de sua “colocação em cena” de eventos específicos, e de formas que evocam esses eventos. Mas para Conner, o cinema não é feito de eventos no mundo, mas de pedaços de película: o que interessa a ele é precisamente a presença de um material *fílmico*, de um substrato imagístico que pode ser manipulado por si mesmo. O uso de material de arquivo por Ken Jacobs também se aproxima dessa concepção de maneirismo, e a estratégia de Jacobs em alguns de seus filmes é idêntica à “anamorfose”, descrita no livro como sendo o principal tropo maneirista, “o estudo visual e obsessivo de um motivo”.<sup>10</sup> Enquanto De Palma nos propõe uma reorganização de motivos hitchcockianos (o voyeurismo, o assassinato, etc.), Jacobs nos propõe em *Tom, Tom, the Piper’s Son* (1969) uma reorganização dos motivos puramente “superficiais” de um curta-metragem de 1905: ele refilma, reenquadra e recorta o filme de diversas maneiras, investigando as possibilidades de recomposição, da variação de um tema que é, primeiramente, fílmico.

---

10 *Ibid.*, p. 125-125.

Outra proximidade a ser apontada é entre o “cinema de fluxo” e a obra de Stan Brakhage. O filme de fluxo é considerado pelos críticos dos *Cahiers* como um trabalho com “sensações puras, com atmosferas”, “com a possibilidade de o cinema poder ser encarado, acima de tudo, como a intensificação de um olhar para o mundo”.<sup>11</sup> Brakhage propõe, de maneira semelhante, que imaginemos “um olho não governado pelas leis da perspectiva”, um olho “livre dos preconceitos da lógica da composição, que não responda aos nomes que a tudo se dá, mas que deve conhecer cada objeto encontrado na vida através de uma aventura da percepção”.<sup>12</sup> O livro descreve como o cinema de fluxo se sustenta na mistura e na indistinção, e mesmo na “insignificância das coisas”. Há uma comparação que parece crucial, entre o “mergulho no movimento” de Heráclito, criticado por Platão, e a preferência pela “pura fluidez em detrimento da dialética. A gravidade do drama psicológico daria lugar à transitoriedade de uma sensorialidade primária”.<sup>13</sup> Esta é, de fato, a posição defendida por Brakhage, avesso a qualquer tipo de “linguagem” cinematográfica; mas ao contrário da desconfiança advinda da concepção clássica da *mise-en-scène*, a proposta de Brakhage é envolta num idealismo estético. A construção de um filme para ele deve superar qualquer “grade” criativa, e o espaço da cena (o espaço em profundidade, delimitado pela geometria do plano) é visto como uma dessas grades, uma convenção que não traduz a complexidade da realidade sensível. Dessa postura, ele deriva sua preferência por planos rápidos, desfocados, sobrepostos, que parecem dissolver a unidade dos objetos e espaços em uma montagem fragmentada. Se deve haver um realismo no cinema, Brakhage defende que ele seja completo, que inclua toda e qualquer experiência ótica, desde a contemplação da plasticidade do mundo até os movimentos e formas involuntários que surgem na “visão de olhos fechados”. O que parece ser uma problematização das noções de plano, cena e narrativa nos filmes de Claire Denis é levado ao extremo e posto em primeiro plano no cinema de Brakhage.<sup>14</sup>

---

11 *Ibid.*, p. 9.

12 Stan Brakhage, “Metáforas da Visão”, in Ismail Xavier (org.), *A Experiência do Cinema* (São Paulo: Graal, 2003), p. 341.

13 *Ibid.*, p. 145-147.

14 A filmografia de Brakhage possui uma variedade considerável, mas para os propósitos deste artigo, tomamos como referência o período descrito por Sitney em *Visionary Film* (Nova York: Oxford University Press, 2002). Para uma visão mais ampla de sua obra, ver Fred Camper, “Brakhage’s Contradictions”, in Eirik Steinhoff (ed.), *Stan Brakhage: Correspondences* (Chicago Review, 2001), p. 69-96.

O filme-dispositivo é caracterizado pela adoção de um “sistema”, por um conjunto de regras que busca abordar a realidade não de modo a direcioná-la sob a lógica dramática, mas para “provocá-la”. Parte-se do princípio de que existem narrativas potenciais no mundo, e que o dispositivo é o caminho para encontrá-las de maneira automática. Em *Dez*, de Kiarostami, duas câmeras são posicionadas num carro de maneira fixa: uma enquadra a motorista, outra o/a carona. O título se refere ao número de “cenas”, e é dentro dessas limitações que Kiarostami permite que a expressividade dos atores e a imprevisibilidade de suas interações nas viagens de carro penetre em seu “sistema”. Há uma explicitação do procedimento técnico responsável pelo surgimento do drama, mas há o drama, ainda assim. O “filme estrutural” é definido por Sitney de maneira parecida, como uma obra em que a característica mais evidente é sua forma geral, alcançada por um conjunto de procedimentos repetitivos. Mas através da neutralização do “conteúdo”, e da ênfase na materialidade dos processos filmicos, o filme estrutural seria como uma máquina que “pensa” por si mesma — e não uma que “pensa” através de eventos “dramáticos”.<sup>15</sup> Um exemplo seria *Back and Forth* (Michael Snow, 1969), constituído por uma série de panorâmicas realizadas em uma sala de aula, em planos longos, enquadrando alternadamente dois cantos da sala. Enquanto pessoas entram e saem, a câmera aumenta ou diminui a velocidade do movimento. Não há aqui uma evolução narrativa, e por mais que a movimentação lenta nos permita visualizar o espaço em toda a sua profundidade cênica, o aumento da velocidade logo transforma esse espaço em manchas coloridas sobre a superfície da película. Observamos pessoas na sala, mas estas surgem e desaparecem como objetos arbitrariamente inseridos e retirados do espaço por Snow. O movimento da câmera é contínuo, e parece ignorar qualquer possibilidade de solidificação narrativa dentro da unidade espacial considerada. Existe o “sistema”, mas se o mundo possui narrativas potenciais, não são elas que atraem o interesse de Snow.

---

15 Cf. Sitney, “The Idea of Abstraction”, *Film Culture* nº 63-64, 1976, pp. 22-24. O termo cunhado por Sitney foi considerado problemático já em sua primeira exposição, e, nas décadas seguintes, o autor participou de uma série de debates e reformulações a respeito do que constituiria o filme “estrutural”. Para uma seleção de textos e uma discussão das principais questões relacionadas, ver o catálogo da mostra *Cinema Estrutural* (Caixa Cultural Rio de Janeiro, 2015), organizado por Patrícia Mourão e Theo Duarte.

## Em busca de um diálogo

A crise do cinema moderno descrita pelos *Cahiers* resulta de uma conscientização aguda sobre os limites da *mise-en-scène*. Este é também o ponto de partida da vanguarda, onde não há esta crise, pois os cineastas da vanguarda não se baseiam nos pressupostos de Bazin. A dependência destes pressupostos é o que permite, por um lado, que os *Cahiers* reconheçam algumas diferenças entre a *mise-en-scène* e suas tentativas de atualização pelo cinema moderno, mas também, por outro lado, faz com que todo e qualquer diálogo neste cenário pareça retornar à fonte da *mise-en-scène*. É por este caminho que os conceitos do cinema contemporâneo parecem se tornar mais problemáticos, pois se afastam do que era tido como a própria definição de criação cinematográfica. É também o que impede o contato com as vanguardas, afastadas desde o início da *mise-en-scène*. E finalmente, é o que traz a questão da “morte da *mise-en-scène*”. Centralizada de maneira absoluta em um primeiro momento, ela não parece se tornar mais sólida e resistente, apenas ser atacada e ceder às influências externas.

O último parágrafo do livro resume alguns dos questionamentos envolvidos nessa trajetória:

Talvez devamos dizer que a *mise-en-scène* já não depende da cena e que sua função é simplesmente afirmar que há um pensamento formal em atividade neste ou naquele filme. Ou talvez devamos guardar a expressão para os filmes em que há efetivamente uma articulação de cenas, e não somente um fluxo de imagens. (OLIVEIRA JR., 2013, p. 208)

Consideremos as duas possibilidades. Adotar a *mise-en-scène* como sinônimo de criação no cinema retoma alguns dos problemas encontrados no livro. Poderíamos falar de *mise-en-scène* em Brakhage? Poderíamos falar sobre os aspectos compartilhados pela *mise-en-scène* de Brakhage e a de Claire Denis, ou mesmo contrapor Brakhage a Brian De Palma? Poderíamos falar sobre esses aspectos sem que a definição da criação no cinema dependa da solidez do plano e da cena? Se a resposta é negativa para qualquer uma dessas perguntas, então talvez não seja uma generalização adequada. E se a resposta é positiva, qual a razão para

nos atermos a um conceito tão carregado historicamente, e cuja história exclui claramente toda uma área do cinema? Se aceitamos que a criação no cinema não diz respeito à cena “propriamente dita”, mas ainda assim preferimos utilizar o termo, não seria essa mais uma maneira de retomar os postulados de Bazin, isto é, de nos manter atados à concepção clássica da *mise-en-scène*? Esta não é uma mera questão terminológica: é a fonte de grande parte das discussões colocadas no livro.

Restringir a *mise-en-scène* aos filmes em que há a presença da cena “propriamente dita” parece uma estratégia mais equilibrada, pois busca resolver não apenas a questão das diferentes crises identificadas pelos *Cahiers*, como abre a possibilidade de um diálogo com a vanguarda. Se a *mise-en-scène* não é a escala de qualidade e a prova de um gesto criativo, isto significa que não é uma necessidade, mas uma possibilidade — em outras palavras, a *mise-en-scène* é parte de algo que inclui tanto a articulação cênica como outros tipos de articulação. Esta parece ser uma abordagem que inclui tanto o cinema clássico como o moderno, tanto o cinema narrativo como a vanguarda. O problema se torna, então, o de uma nova generalização, e a definição de um conceito que possa abarcar a criação cinematográfica em suas diferentes inclinações.

Algumas perguntas fundamentais a serem colocadas dizem respeito às restrições mantidas no decorrer do desenvolvimento do paradigma *Cahiers*. Se a *mise-en-scène* clássica se constituiu no mesmo período que a vanguarda americana, por que esta seria ignorada? Suas diferenças são suficientes para que se chegue à conclusão de que não existe qualquer iluminação mútua possível entre elas? Se as revisões do conceito no cinema moderno e contemporâneo questionam as bases da *mise-en-scène* clássica, por que não são considerados os exemplares da vanguarda que fizeram o mesmo? A nostalgia pela *mise-en-scène* é uma força tão intensa que mantém à distância quaisquer objetos derivados de outros pressupostos?

O fato de os dois paradigmas se constituírem paralelamente, e de não terem se comunicado efetivamente, é um problema central neste cenário. Uma investigação neste campo deve necessariamente perseguir tanto as causas dessa incomunicabilidade como as maneiras pelas quais ela se solidifica; deve jogar luz sobre as limitações que parecem inevitáveis em determinadas situações, e as que parecem contornáveis. É evidente que uma abordagem dessa natureza é um em-

preendimento em escala vasta, e que num primeiro momento traz mais perguntas do que respostas. Arriscamos aqui, portanto, apenas alguns apontamentos, sobre tópicos já citados, como possibilidades de continuidade à pesquisa.

Sobre as possíveis causas da incomunicabilidade, dois textos parecem fundamentais: “Film and the Radical Aspiration”, de Annette Michelson, e “The Two Avant-Gardes”, de Peter Wollen. Nos dois casos, os autores sugerem que o subtexto político de cada paradigma desempenha um papel marcante. Ainda que o objetivo da discussão seja o plano formal, devemos levar em conta a forte carga argumentativa dos autores (dos *Cahiers* e da vanguarda americana), e a ênfase no “gosto” ou na “efetividade” da crítica, pois o que Michelson e Wollen argumentam é que a própria constituição dos dois paradigmas está inextricavelmente ligada a uma interpretação do papel do cinema na sociedade.

Michelson se refere a uma dissociação no pensamento cinematográfico, resultante da chegada do som e da rápida industrialização em Hollywood nos anos 1930. Ela descreve a multiplicidade de abordagens nos anos 1920 como discordantes quanto ao seu objetivo, mas complementares, e não contraditórias, em seus percursos. As reações ao “princípio dissociativo”, no período posterior à Segunda Guerra, parecem evidenciar alguns dos problemas aqui tratados, numa síntese do que ela diz ser um radicalismo formal e um radicalismo político:

É a aceitação deste princípio dissociativo, sua sublimação e conversão final em propósitos estéticos, que caracteriza a cinematografia recente e avançada na França e em outros lugares da Europa. É a rejeição categórica desse princípio e a aspiração de uma inocência e organicidade que anima os esforços da vanguarda americana. Toda discussão sobre a natureza e as possibilidades do cinema avançado hoje, da estética fílmica e de possibilidades futuras, deve, a meu ver, tomar essa divergência de radicalismos em consideração. (MICHELSON, 2000, p. 405-409)

O argumento de Michelson, em termos gerais, é que há uma relação direta entre a defesa, por parte dos críticos franceses, de uma adesão à cena e à “realidade”, e a defesa de um trabalho “por dentro” da indústria (não à toa, a “política dos autores” dos *Cahiers* considerava primordialmente os cineastas que

trabalhavam nos grandes estúdios), enquanto a vanguarda seria caracterizada por um trabalho desligado das contingências da indústria, ao mesmo tempo em que se direcionaria à abstração dos elementos que permitiam à *mise-en-scène* um “contato com o mundo”.

Wollen enfatiza a postura combativa exibida por uma “vanguarda” em relação à outra, o que, num extremo, levaria mesmo à negação do estatuto de “vanguarda” — assim, revistas e livros que se debruçam sobre o “cinema experimental” ignoram a obra de Rohmer, por exemplo, enquanto os apoiadores deste último ignoram o “cinema experimental”. Essa divergência não possuiria uma fonte unívoca, mas antes uma série de fatores que parecem se acumular e gerar uma tensão constante: diferenças nas suposições estéticas, infraestrutura institucional, tipos de financiamento, tipos de apoio crítico, origem histórica e cultural, etc.<sup>16</sup>

Sobre as maneiras de buscar um diálogo entre os filmes e cineastas tidos como exemplares, uma solução talvez óbvia, mas ainda assim complexa, seria a comparação destes por diferentes critérios. Em vez de refletir apenas sobre o acréscimo de Godard à linhagem da *mise-en-scène*, refletir, por exemplo, se os pontos nos quais Godard se afasta da *mise-en-scène* clássica coincidem ou diferem daqueles propostos pela vanguarda; se alguns conceitos da vanguarda são mais adequados para lidar com filmes ou partes de filmes de Godard; e assim por diante. Pode-se objetar que isso retiraria as obras de seus contextos originais, mas este é um dos pontos que, como vimos anteriormente, parece sustentar os problemas, mais do que sugerir maneiras de resolvê-los. Ainda que Godard trabalhasse conscientemente próximo do contexto da crítica francesa (do qual ele foi um expoente), limitar o vocabulário e mesmo a experiência estética de suas obras à problemática conscientemente trabalhada pelos *Cahiers* talvez seja o caminho mais curto para a incomunicabilidade. O mesmo, obviamente, é válido para a situação inversa: em que medida os filmes tratados por Sitney seriam melhor compreendidos, ou teriam uma maior riqueza crítica ao seu redor, se confrontados com o cinema tratado pelos *Cahiers*? É crucial aqui um mapeamento dos cruza-

---

16 Cf. Peter Wollen, “The Two Avant-Gardes”, in *Studio Internacional*, Nov/Dez de 1975, p. 171-175.

mentos já existentes entre as duas tradições, independente da quantidade e de suas aspirações.

Sobre um conceito geral que possa substituir a *mise-en-scène* e que evite os problemas citados, não seria *composição* um termo satisfatório? Em uma primeira análise, parece uma substituição adequada: por ser uma expressão utilizada em diferentes artes, por certa neutralidade, e por sugerir de imediato um campo de estudos, algo a ser elaborado por sucessivas apropriações e reflexões. Um argumento a favor da neutralidade é que busca situar a *mise-en-scène* como parte de um campo de criação, ou seja, como parte de um conjunto de procedimentos formais no cinema, e não como a abordagem central no universo cinematográfico. A *mise-en-scène* seria, aqui, um caso especial da composição cinematográfica. Isto não significa que a defesa de uma estética particular seja negada: como foi dito no início do artigo, é apenas com a concepção de um conjunto mais amplo que podemos estabelecer os limites, a unidade e a identidade de cada região particular. Não se trata, portanto, de excluir a defesa do classicismo da *mise-en-scène* ou de qualquer um dos radicalismos da vanguarda; trata-se da busca por uma compreensão de cada uma dessas defesas, e das relações entre elas. Entendemos, por exemplo, que a composição musical não é sinônima da composição tonal, ou de uma sonata, e que a mesma base teórica nos permite criar uma peça modal, tonal ou serial. Aceitamos a coexistência da composição em perspectiva na pintura, assim como a disposição puramente abstrata do expressionismo, de modo que compreendemos a passagem e a interação entre diferentes estilos, diferentes escolas, e mesmo a continuidade de processos históricos que levaram do Renascimento ao Impressionismo. Vemos com naturalidade o fato de que um autor literário possa exercer sua criatividade livremente em verso ou prosa, em um romance ou em contos, utilizando as mais variadas técnicas e as mais variadas combinações entre gêneros e formatos. Não seria este um objetivo desejável para o cinema? E, dada sua impossibilidade, em que consiste o diferencial do cinema nesse cenário?

## Referências

- ANDREW, Dudley; JOUBERT-LAURENCIN, Hervé (ed.). *Opening Bazin*. Nova York: Oxford University Press, 2011.
- BAZIN, André. *O Que é o Cinema?* São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- BRAKHAGE, Stan. “Metáforas da Visão”, in Ismail Xavier (org.), *A Experiência do Cinema*. São Paulo: Graal, 2003.
- HILLIER, Jim (ed.). *Cahiers du Cinéma — The 1950s: Neo-Realism, Hollywood, New Wave*. Harvard University Press, 1985.
- KUHN, Thomas. *A Estrutura das Revoluções Científicas*. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- MICHELSON, Annette. “Film and the Radical Aspiration”, in SITNEY, P. Adams (Ed.), *Film Culture Reader*. Nova York: Cooper Square, 2000.
- OLIVEIRA JR., Luiz Carlos. *A mise-en-scène no cinema*. São Paulo: Papyrus, 2013.
- SITNEY, P. Adams. “The Idea of Abstraction”, *Film Culture* nº 63-64, 1976.
- \_\_\_\_\_. “The Idea of Morphology”, *Film Culture* nº 53-55, primavera de 1972.
- \_\_\_\_\_. *Visionary Film*. Nova York: Oxford University Press, 2002.
- WOLLEN, Peter. “The Two Avant-Gardes”, in *Studio International*, Nov/Dez de 1975.



# Contar a vida que está ao redor dela: *As Praias de Agnès*, de Agnès Varda<sup>1</sup>

**Tainah Negreiros Oliveira de Souza<sup>2</sup>**

*Orientador: Henri Pierre Arraes de Alencar Gervaiseau*

## **Resumo**

A proposta do trabalho é analisar o filme *As Praias de Agnès* observando seu caráter autobiográfico e suas especificidades no cinema de Agnès Varda, nesse percurso em que ela põe em contato as suas memórias, seus filmes, seus registros e a história do seu tempo. O interesse do trabalho está em analisar os elementos que a diretora mobiliza nessa busca de uma forma cinematográfica para contar sua vida, com enfoque para o trabalho de montagem, que é aspecto fundamental nessa constante articulação entre aspectos pessoais e coletivos.

## **Palavras-chave**

Agnès Varda; Memória; História; Autobiografia

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA-USP). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 5 de dezembro de 2014.

<sup>2</sup> Doutoranda em Meios e Processos Audiovisuais com pesquisa voltada para a relação entre História e Memória na obra da cineasta Agnès Varda. E-mail: tainaharouche@gmail.com

## **Abstract**

*To tell a life and what is around it: “The Beaches of Agnès” by Agnès Varda*

*The purpose of this study is to analyze the film “The Beaches of Agnès” noting its autobiographical particulars and its specificity in the cinema of Agnès Varda. In this film the director connects her memories, films, imagetic archive with the history of her time. The work is dedicated to analyze the elements Agnès Varda mobilizes in this search of a cinematic way to tell her life, focusing in editing, which is a fundamental aspect in the constant articulation between personal and collective matters.*

## **Keywords**

*Agnès Varda, Memory, History, Autobiography*

“Se me abrirem, encontrarão uma praia”, diz Agnès Varda no início de *As Praias de Agnès*. Filme em que a diretora parte das praias que ela nos mostra e de suas paisagens interiores — as praias guardadas nas suas memórias — para nos contar sua vida. Varda nos encara, assume a subjetividade do que está por vir e nos convida a um percurso pelas suas memórias, pelo que decidiu contar em contato com suas criações e a história de sua época. É nessa ligação que reside o interesse desse trabalho pela obra da diretora. A proposta é analisar *As Praias de Agnès* observando seu caráter autobiográfico e os elementos que constituem o filme como tal, com enfoque para o trabalho de montagem.

A estrutura do filme parte da presença de Agnès Varda, da sua narrativa em meio as paisagens que fazem parte da sua vida. A fala da diretora mobiliza materiais de arquivo, trechos de seus filmes, referências às suas obras e reencenações de vivências, criadas pela diretora para tratar de questões pessoais em contato com aspectos históricos que a constituem. *As Praias de Agnès* se volta para as primeiras memórias da diretora na Bélgica, onde nasceu, para a relação dela com a fotografia, se dedica também a mostrar a concepção dos seus primeiros filmes, a relação e a criação voltada para celebrar a memória do seu companheiro, o diretor Jacques Demy e, ainda, seguindo nesse percurso, pelo seu processo de criação e pelas questões históricas fundamentais para ela, como a relação com os movimentos sociais como os Panteras Negras e o Movimento Feminista.

Mas eu não estava descobrindo algo sobre mim. Eu estava fazendo uma descoberta sobre o cinema. Minha questão era: Eu poderia encontrar uma forma cinematográfica para contar uma vida e o que está ao redor dela? Quais as minhas ferramentas? Como fazer disso cinema e não só recitar algo? Eu consegui o que queria em alguns

pontos, principalmente quando eu o concebi de forma vagamente falsa. (VARDA, 2009)

Perguntamos junto com ela sobre suas ferramentas, sobre os aspectos que foram fundamentais na concepção da obra e sobre seu desejo não somente de contar o vivido, através do filme, mas de evidenciar o que o movimento de se voltar para o passado exige dela e a estimula como artista. A proposta é de fazer uma discussão inicial sobre os elementos que constituem a obra como autobiografia, discutir questões referentes à fenomenologia da memória que nos ajudam a entender questões trabalhadas pela diretora, escolhas formais feitas por ela e, por fim, esse debate nos leva a uma abordagem mais detalhada do trabalho de montagem e o modo como ele é representativo do movimento que Agnès Varda engendra nessa busca por contar sua vida através do cinema.

### Colocar-se em cena

Para tratar de *As Praias de Agnès*, a ideia é dialogar com trabalhos que tratem das especificidades da autobiografia no cinema. Philippe Lejeune (2014) tem grande relevância na elaboração de uma definição para a autobiografia e no seu interesse nas variadas formas que ela se apresenta.<sup>3</sup> O autor demonstra muito cuidado ao falar da autobiografia no cinema, pois concentrou muito do seu tempo na busca de uma definição para a autobiografia na literatura, mas “o cinema, por sua vez, também vem dizer ‘eu’” (LEJEUNE, 2008, p. 274) e é um tanto inevitável que ele passe a fazer parte das preocupações dos que se dedicam à questão.

Philippe Dubois, em estudo recente (2012), se insere no debate e se alinha a algumas questões que intrigaram autores como Philippe Lejeune e Elizabeth Bruss (1980), ao se perguntar: “Podemos falar, verdadeiramente, de autobiografia no cinema? Como conciliar a autenticidade subjetiva singular da autobio-

---

<sup>3</sup> Em sua obra “O pacto autobiográfico”, o autor explicita seu percurso até chegar a definição de autobiografia como sendo: “Narrativa retrospectiva em prosa que uma pessoa real faz de sua própria existência, quando focaliza especialmente sua história individual, em particular a história de sua personalidade”. (LEJEUNE, 2008, p. 58) Essa definição demonstra uma pesquisa mais focada na literatura em prosa mas que, no decorrer do texto, ele vai tratando de ampliar ao falar da autobiografia na poesia e no cinema.

grafia com o coletivismo sempre artificial e objetivante que impõe a realização de um filme? Que distinção fazer, nesse terreno, entre ficção, documentário e ensaio pessoal?” (DUBOIS, 2012. p. 4). Partindo disso, também coloca:

a autobiografia implica um olhar autorreflexivo, ou seja, permite de certo modo um autoquestionamento do dispositivo: voltado para si mesmo, o sujeito não tem outra opção de exterioridade senão pondo-se em cena, logo tornando presentes suas próprias condições de existência enquanto imagem; por outro lado, e talvez sobretudo, a questão da autobiografia posiciona a problemática das imagens na ordem explícita da subjetividade, na ordem da vida psíquica e dos processos de memória. (DUBOIS, 2012, pp. 4-5)

Para esse trabalho, nos aproximamos de Philippe Dubois e no seu enfoque para as questões que dizem respeito ao documentário autobiográfico moderno. No seu percurso, em que trabalha com autores como Chris Marker, Hollis Frampton e também com a obra de Agnès Varda, Dubois contribui para o entendimento também das particularidades do movimento da diretora ao se voltar para sua própria história através do cinema e, acima de tudo, de colocar não só sua história, mas sua imagem filmada e reencenada a serviço desse contar.

Um dos aspectos que mais chama atenção em *As Praias de Agnès* é a presença da diretora em cena: Agnès Varda se filma aos 80 anos, suas rugas, suas marcas, seu jeito de falar e sua comoção. Talvez essa seja uma das chaves da relevância do estudo sobre a autobiografia no cinema: a problematização da imagem da diretora colocada em cena enquanto articula suas memórias e questões históricas que fazem parte da sua formação. Sobre essa caracterização, Phillippe Dubois acrescenta a questão da “*mise-en-scène* do sujeito feita por si próprio” (DUBOIS, 2012, p. 4). Em *As Praias de Agnès*, antes de qualquer informação ou crédito, vemos uma praia no fim do dia ou ao amanhecer, e passamos a ver Agnès Varda de corpo inteiro enquanto caminha em marcha a ré. O filme se inicia com essa mulher enquanto anda para trás e já anuncia o movimento que fará por todo filme, seu exercício de se voltar ao passado. Em uma sequência logo depois dessa, Varda inicia uma espécie de investigação ou contemplação inicial da sua própria imagem.

Passamos a ver Agnès Varda junto com sua equipe de filmagem enquanto coloca uma série de espelhos na areia da praia. Varda dá as orientações para as posições e vemos alguns serem colocados de frente para o mar, outros em frente de outros espelhos. Vemos a diretora e sua equipe refletidos neles, no que parece um esforço inicial de um autorretrato. Um autorretrato que, a diretora já deixa claro de início ao mostrar sua equipe enquanto a ajuda, será construído com a colaboração e o trabalho de outras pessoas. A questão entre a individualidade e a coletividade da construção de uma autobiografia no cinema já nos é colocada de início de forma bastante bem resolvida para diretora, como se nos dissesse: “Vou falar de mim mas, para isso, preciso dos outros”. Ou como ela diz, de fato, nessa primeira parte do filme: “Faço o papel de uma velhota que conta sua vida mas, no entanto, o que me interessa são os outros”.

A partir dessas questões postas, Agnès Varda expõe suas indagações e proposições sobre que imagem ela quer fazer dela mesma antes de iniciar essa história em que se colocará em cena. Passamos a ver a diretora refletida nesses espelhos enquanto diz “quero ser filmada em velhos espelhos manchados e velada por lenços”. Essa sequência inicial de *As Praias de Agnès* dialoga diretamente com as colocações de Phillippe Dubois no esforço de delimitar o lugar da autobiografia no cinema, que seria dessa relação do diretor com sua própria exterioridade ou com sua própria imagem em cena. Essa obrigatória reflexividade implícita em tudo isso.

Varda deseja se ver ornada por um lenço com uma de suas cores preferidas, na paisagem que a constitui nesse autorretrato que ela deseja criar. Como contar a vida como imagem? Conforme a definição de Philippe Lejeune: (no autorretrato) “a organização temática e analógica suplantam a narração” e, segundo o autor, “a maior parte dos textos autobiográficos (regidos por um pacto autobiográfico) comporta, em proporções e hierarquizações diferentes, uma parte autobiografia (narrativa) e uma parte autorretrato (organização temática) (2014, p. 64). É difícil elaborar essa separação rigorosa dessas duas formas de invenção de si, mas esse filme de Varda se aproxima da observação de Lejeune sobre essa convivência das duas maneiras.

Podemos afirmar que, nesse início, é preciso para a diretora elaborar um autorretrato para iniciar um percurso narrativo. É preciso um estudo da sua imagem por ela mesma antes de se lançar nas suas memórias e compartilhá-las.

Esse aspecto é um ponto de partida que pontuará o filme e colocar em questão a sua imagem filmada atravessará a obra.

Enquanto coloca os espelhos na praia junto de sua equipe, Agnès Varda e sua trupe passam a ser vistos também através do reflexo deles. A partir desse cenário mostrado de vários ângulos e possibilidades, a diretora inicia uma narrativa feita por ela em cena, e começa também a fazer as associações que permearão todo o filme ao comentar, movida pela aparência de um dos espelhos que coloca na areia, que um deles lembra os móveis que haviam na casa de seus pais em Bruxelas. Passamos a ver a diretora enquanto percorre com as mãos as laterais dos espelhos buscando comparações entre eles e os antigos móveis que fazem parte das suas memórias.

Ainda nessa sequência, passamos a ouvir a narração em *off* da diretora sobre as imagens da colocação dos espelhos na praia. Ela segue falando da casa de sua infância, dos seus pais, das músicas que costumavam ouvir lá. Uma delas, a *Sinfonia Inacabada* de Schubert, passa a ser ouvida no filme, enquanto seguimos nesse movimento inicial dos espelhos que mostram a imagem da diretora, sua equipe e outros espelhos. A praia é ponto de partida para a diretora colocar o registro da sua própria imagem em questão, para narrativa e para reinvenção do vivido que vai compor toda a obra.

O que se vê é tentativa de inventar formas de explorar lugares que se ligam às vezes por tênues linhas de conexão. Ou seja: Varda reivindica para si o filme. Sua câmera parece ter uma existência própria. Talvez, dessa impressão de uma subjetividade sempre presente, venha a sensação de que seus filmes têm um teor de autobiografia: não porque falam de narrativas de um suposto mundo real da cineasta, mas porque ela faz uso desse poder da observação, da manifestação do seu olhar. Mais do que isso. Podemos pensar nos espelhos estendidos na praia. Ali temos alguém que assiste as imagens, temos alguém que fabrica imagens, e alguém que atua nessas imagens. Ator, espectador e realizador em um mesmo dispositivo e pessoa — algo que já marcava *Os Catadores e Eu*, um filme irmão deste *As Praias*. (BEZERRA, 2009)

A colocação de Julio Bezerra contribui para que, nessa primeira parte do texto, consigamos um esboço do que seria a autobiografia no cinema de Agnès Varda. Se no célebre conceito de Philippe Lejeune, em que se refere basicamente à literatura, ele considera a autobiografia como uma “narrativa retrospectiva em prosa que uma pessoa real faz de sua própria existência, quando focaliza especialmente sua história individual, em particular a história de sua personalidade”. (2014, p. 58) aqui podemos falar do trabalho de Agnès Varda pensando uma narrativa cinematográfica em que esses elementos do conceito estão presentes, mas com o acréscimo da reflexão sobre sua própria imagem colocada em cena feita pela diretora, daquela que atua, que assiste e fabrica através das possibilidades oferecidas pelo cinema, como a de colocar uma canção ouvida na infância ligada às imagens de espelhos voltados para o mar. Todos elementos compõe essa criação de uma *mise-en-scène* de si, ou seja, uma organização da sua presença atual, ou reinventada, dentro de determinados espaços e momentos que fazem parte do percurso das suas memórias.

Já nesse início, a diretora vai desnudando uma série de procedimentos que serão fundamentais e fazem parte da composição de todo o filme. O colocar-se em cena de Agnès Varda é o ponto de partida para que ela promova associações, articulações, para que ela elabore uma costura entre o que se narra, o que a narrativa mobiliza e conecta: suas memórias, seus arquivos, suas lacunas e também, sua capacidade de reinvenção a partir desse conjunto.

### **Reencenações e imagens de várias épocas em um mesmo plano**

Ao mencionarmos a “*mise-en-scène* de si” como sendo um aspecto importante da autobiografia no cinema, isso estimula que observemos um pouco mais como Agnès Varda trabalha no filme sua presença através de sua imagem atual, em que ela aparece como narradora, e também as criações feitas de imagens dela do passado, nas reencenações das suas memórias.

Como parte dessa sua concepção, Varda faz um movimento que também é relevante de ser tratado nessa análise com enfoque em aspectos autobiográficos e na questão da montagem: o modo como a diretora insere várias temporalidades em um mesmo plano.

Um dos aspectos a ser observado é o modo como Agnès Varda trabalha com encenações de suas lembranças, principalmente as da infância e juventude, sem grandes preocupações de fidelidade, adotando uma “postura antimimética”, como afirma Claire Boyle em texto sobre o filme (2012). Sempre quando o filme se dedica às reconstruções, Varda se coloca em cena. No início do filme, ainda enquanto vemos a praia que introduz a obra, Varda conta de passeios às praias de sua infância. E para falar disso, Varda recorre às encenações imperfeitas, muito mais interessadas no que o contar representa e em evidenciar a relação que a diretora tem no restabelecer dessas conexões. No início de *As Praias de Agnès*, para deixar isso claro, vemos algumas crianças em uma espécie de reconstituição de um dia de infância da diretora na praia. No plano está também Agnès Varda acompanhando e participando dessa feitura (*fig. 1*). Enquanto aparece no plano, a diretora afirma: “Não sei, não sei o que é reconstituir”. E dessa forma estabelece um tateamento do que seria esse esforço de contar sua vida através do cinema. Agnès Varda destaca a imperfeição e inexatidão desse gesto, principalmente quando deseja reencenar experiências. É um modo de lembrar a todos de que se trata de um filme sobre o que ela conta mas, acima de tudo, sobre o ato de contar, suas possibilidades e sobre a relação que a diretora estabelece com suas lembranças.

Para Varda, nenhum filme consegue registrar — mais do que qualquer pintura — a realidade do sujeito cujo retrato tem a tarefa de transmitir. (...) As especificidades do seu meio denotam que o cinema não captura uma imagem “real” de uma pessoa, gerando, em vez disso, uma proliferação de retratos isolados, cada um menos “real”, cada um, inevitavelmente, em certo sentido, uma ficção. (BOYLE, 2012, p. 13)

Assumir esse lugar de ficção, ou de invenção, é importante para Agnès Varda pois dá conta das impossibilidades da linguagem de recobrir o vivido. Diante disso, a diretora prefere refazer, recriar a partir das suas memórias e das lacunas que fazem parte dela. A diretora faz parte de uma geração muito marcada pelas experiências da Segunda Guerra Mundial e experiências de luta e violência da segunda metade do século XX, que contribuem para esse pensamento sobre

a relação entre experiência e linguagem em que se reconhece a dificuldade de abarcar o vivido. Aspecto que a diretora procura pincelar no filme evidenciando seus esforços imperfeitos de reconstituição.

Para tratar dessa relação que a diretora tem com as lembranças e com sua obra, Agnès Varda recorre também à colagem. Através dessa sobreposição de imagens em um mesmo plano, Varda conecta épocas e lugares. Durante o filme, ela fala da sua vida na ocasião que se mudou para os Estados Unidos com Jacques Demy e, ao retornar ao país, ao se deparar com um dos muros filmados



(fig.1)



(fig.2)

por ela em seu filme *Mur Murs* (1981), mais uma vez ela se insere no quadro (fig. 2) em uma repetição do gesto antes por ela filmado. O modo como a diretora se insere no quadro remete ao seu desejo de lembrar sempre de que se trata de um filme sobre como ela se relaciona com as suas memórias e com as suas criações.

Aos poucos, enquanto acompanhamos o filme, os procedimentos de Agnès Varda vão sendo mostrados com clareza mantendo esse senso de inexatidão e inacabamento. O filme vai demonstrando o desejo de evidenciar esses desejos de composição. Agnès Varda valoriza os artifícios que representam não a reconstituição, que ela não consegue conceber, mas o criar diante do modo como as memórias a constituem.

Temos então mais um importante elemento que caracteriza essa incursão autobiográfica de Agnès Varda. Um compromisso de fidelidade não com a repetição, mas com suas impressões diante do passado. É por elas que Agnès Varda mobiliza sua força criativa em que justapõe, recorta, cola, reinventa. Aos poucos, vai ficando cada vez mais claro que, para a diretora, decidir contar sua vida através do cinema é uma decisão de experimentação.

### **Cinema de evocação e busca**

Na busca de uma forma cinematográfica para contar sua vida, Agnès Varda decidiu estruturar seu filme a partir da ligação entre a sua narrativa, as reencenações que faz do vivido, tudo isso em contato com sua obra, numa procura do que há nela dessas vivências que fazem parte da sua formação. Entender esse movimento que Agnès Varda elabora nos ajuda muito em uma incursão inicial sobre esse filme numa busca de delinear o que pode defini-lo como autobiográfico. Isso não parece difícil de notar, mas notar a singularidade dos elementos utilizados por Varda nessa autobiografia feita para o cinema parece uma questão iluminadora e importante numa leitura sobre a obra.

Através do trabalho que desenvolve em seu filme, a diretora evidencia, principalmente através da montagem, os procedimentos mnemônicos envolvidos em sua realização. Observar o modo que *As Praias de Agnès* foi estruturado nos faz pensar no esforço de Aristóteles de uma distinção de determinados estatutos

da memória. Ou como aborda Paul Ricoeur: “Ao traçar, então, uma linha entre a simples presença da lembrança e o ato de recordação, Aristóteles preservou para sempre um espaço de discussão digno da aporia fundamental trazida à luz pelo Teeteto, a da presença do ausente”. (2007, p. 38) *As Praias de Agnès* pode ser entendido a partir dessa constante convivência entre o ato de recordação, que remete a um gesto mais ativo em relação à lembrança e a sua simples presença, da lembrança como aparição mobilizada pelo presente, que nos textos de Aristóteles que Ricoeur retoma, será chamada de evocação. Entender o trabalho de Varda concebido em *As Praias de Agnès* requer que entendamos a Busca e a Evocação.

Em *As Praias de Agnès*, podemos apontar os dois polos colocados por Ricoeur, desde a constância da “evocação” — desse fazer presente de um passado apreendido — até a “busca”, em que mais uma vez Ricoeur recorre aos gregos para definir como uma luta contra o esquecimento. “Buscamos aquilo que tememos ter esquecido.”<sup>4</sup> Varda dirige sua força criadora nesses dois sentidos, há o que inevitavelmente vem, ou que é convocado, e o trabalho, a recordação, a busca sobre o que não pode ser esquecido e precisa ser mostrado através do seu cinema.

É interessante que observemos esses aspectos importantes dos estudos da fenomenologia da memória no próprio filme, buscando entender em que momento Varda deseja representar essa associação quase involuntária entre o que se comenta e o que se lembra (evocação) ao ato de recordar como um trabalho (busca), um esforço de construção representado pelo próprio filme como um todo.

Varda coloca-se em cena para percorrer os lugares que mobilizam as suas memórias. As praias são o ponto de partida, mas Varda passará pela Bélgica, pela casa em que cresceu, por Sète, cidade em que passou a infância durante a Segunda Guerra até os anos escolares na Escola do Louvre. A construção, do filme tal qual vemos, pode ser entendida pela lógica da busca, do trabalho, da

---

4 Paul Ricoeur elabora essa polarização em seu esboço fenomenológico da memória e na busca de compreender certos aspectos que a constituem: “Entendamos por evocação o aparecimento atual de uma lembrança. É esta que Aristóteles destinava o termo *mneme*, designando por *anamnesis* o que chamaremos, mais adiante, de busca ou recordação. E ele caracterizava a *mneme* como *pathos*, como afecção: ocorre que nos lembramos disto ou daquilo, nesta ou naquela ocasião; então, temos uma lembrança. Portanto, é em oposição à busca que a evocação é uma afecção. Enquanto tal, em outras palavras, desconsiderando sua posição polar, a evocação traz a carga do enigma que movimentou as investigações de Platão e Aristóteles, ou seja, a presença agora do ausente anteriormente percebido, experimentado, apreendido.” (2007, p. 45)

confeção das memórias através de uma luta contra o esquecimento, a luta de quem cria.

Partindo da lógica da busca, o filme inteiro é atravessado pela lógica do remetimento, da evocação. Enquanto Agnès Varda narra, é como se as imagens fossem aparecendo, sendo chamadas, convocadas a compor um conjunto. E, mais uma vez, é através das possibilidades de articulação que o cinema lhe oferece que ela vai encontrando caminhos para elaborar sua escrita de si.

Enquanto conta de suas viagens à praia com Jacques Demy e a filha Rosalie, Varda observa as ostras e as ondas e diz: “Quelle belle vague!” É o que basta para que o filme remeta à Nouvelle Vague. Vemos imagens recentes de Varda, em sua casa, andando de costas, como faz por várias vezes no filme — deixando clara necessidade de voltar, sempre, continuamente. Passamos a ver uma fusão entre essa Varda em marcha a ré e a personagem Cléo, de *Cléo de 5 à 7* (1962), caminhando pelas ruas de Paris, seguindo em seu dia angustiado que a diretora trata no filme. Enquanto vemos cenas dessa obra, Varda conta de sua feitura, de suas inspirações.

Em *As Praias de Agnès*, vamos de *Cléo de 5 à 7* a *Salut les Cubans* (1963) em um salto. Sim, enquanto fala do sucesso de *Cléo*, já podemos ouvir a música cubana ao fundo. *Cléo de 5 à 7* contribuiu para que a diretora viajasse pelo mundo e uma dessas paradas, Cuba, também virou filme, um filme feito inteiramente de fotografias em preto e branco do cotidiano da ilha pós-revolucionária. Tudo isso para pensarmos o movimento que Varda elabora, da narrativa sobre o vivido que vai convocando seus trabalhos, suas fotografias, as cenas dos seus filmes e a narrativa sobre eles que remete a outros filmes.

O movimento segue por toda a obra e não de maneira única, as evocações são bastante improváveis, como é o trabalho da memória. Nem sempre fazemos ideia sobre que imagem chamará outra, ou sobre como as palavras da sua narração podem evocar certos temas, certas questões e certos registros. Interessa observar como se dão essas atualizações e como contribuem para esse conjunto curioso que revela o que voltar exige da diretora e sua criação. “O fragmento, então, já não é um detalhe, é uma representação.” (AMIEL, p. 50) Vemos dois trechos de filmes da obra de Varda que se aproximam não por aspectos temáticos ou estéticos, mas por associação comparativa aos movimentos mentais das lem-

branças, das convivências, das associações incessantes elaboradas pela diretora enquanto se volta para sua vida e suas obras.

Dessa forma, Agnès Varda desenvolve seu filme através de uma montagem narrativa permeada por composições também discursivas que dão conta dessa relação que a diretora estabelece com o passado. Trata-se de um filme de tateamento sobre as possibilidades de contar o vivido, sobre as conexões que a diretora deseja fazer, sobre a imagem de si que deseja mostrar, sobre as memórias que deseja compartilhar e as possibilidades de fazer tudo isso.

### **Memória, História e Montagem**

Ao tratarmos dos elementos mnemônicos que mobilizam Agnès Varda na construção de *As Praias de Agnès*, eles nos levam a uma discussão mais longa sobre o uso da montagem feito pela diretora no filme. Já vimos que Varda organiza a obra a partir de sua fala bastante subjetiva colocada em cena e, dessa forma, reencena experiências do passado e promove ligações entre o que diz, suas reflexões e como certos aspectos já estiveram presentes em sua obra. Todo esse movimento estimula que façamos uma reflexão sobre o trabalho de montagem e no que ele é importante nessa composição de uma obra autobiográfica em sua constante articulação entre aspectos da vida pessoal e da vida coletiva.

O itinerário de *As Praias de Agnès* é movido pela vida de Agnès Varda e pelo ritmo do seu pensamento que ela deseja compartilhar com o espectador. Das memórias de infância, da concepção dos filmes às suas experiências de luta na vida pública.

Agnès Varda é e sempre foi ligada aos movimentos sociais nos mais variados momentos da sua vida. Em *As Praias de Agnès*, ela torna evidente o seu olhar curioso e fascinado pelos Panteras Negras, na sua passagem pelos Estados Unidos, na década de 1960. Para falar desse contato, ela recorre ao seu filme *Black Panthers* (1968), feito na época — obra composta de registros que deixam claro o olhar tocado da diretora pelo movimento. Ela dedica também uma parcela importante do seu filme à sua relação com o movimento feminista. Ao tratar dessa experiência, de sua presença no movimento, é inevitável remeter às suas obras que tratam da luta das mulheres e é nessa passagem do filme que é possí-

vel observar claramente esse trabalho com a montagem que visa explicitar essa conexão entre íntimo e coletivo — entre questões de época que a mobilizaram e questões bastante pessoais que a empurraram para luta e motivaram a concepção de suas obras. É possível notar, ainda, o lugar da montagem como elemento para dar forma a essas reflexões.

Para falar da experiência de Agnès Varda no movimento feminista é necessário ouvi-la e é preciso também convocar alguns de seus filmes que lidaram com essa questão como *L'Une Chante, L'Autre pas* (1977) e *Sem Teto e Sem Lei* (1982). O primeiro filme, à primeira vista, pode ser visto como algo didático, ou até mesmo romântico, sobre o feminismo em formação. O filme lida com a tomada de consciência de duas mulheres, mas é singular, principalmente, pelo seu ponto de partida: o olhar sobre o percurso de Pauline e Suzanne. Varda as acompanha na sua amizade solidária, nas suas experiências de dor, de difíceis escolhas, de solidão e de comunidade, principalmente na partilha de experiências com outras mulheres. O segundo conta a história de Mona, uma mulher que decide largar o emprego, a família e sua casa para viver uma experiência de extrema liberdade como andarilha, sem contatos ou vínculos. Essa história é contada através do que aqueles que cruzaram com Mona têm a dizer sobre ela. No momento em que conta de sua experiência no movimento feminista, em *As Praias de Agnès*, esses dois filmes são trazidos à tona.

Destacaremos em um momento revelador do filme de 1985 que estará presente em *As Praias de Agnès* na passagem em que a diretora intercala seu depoimento e trechos de *Sem Teto e Sem Lei*. Vemos primeiro Agnès Varda, como em uma continuidade da narrativa que vinha fazendo por todo o filme, em primeiro plano, frente a uma manifestação de rua: “Procurei ser uma feminista alegre, mas sentia-me muito zangada”. Nesse momento, há um corte para uma cena do filme de 1985 em que vemos a protagonista Mona caminhando ao ar livre e o momento exato em que ela chuta uma lata. Voltamos a ver Varda na mesma cena anterior e ela diz: “A violação, as mulheres agredidas, as remoções de clitóris...” E voltamos a ver Mona em *Sem Teto e Sem Lei*, dessa vez batendo em um portão de loja semiaberto. Segue esse movimento entre o depoimento de Varda e as cenas do filme em que a diretora constrói um conjunto que trate dessa impossibilidade dessa alegria diante de tantas indignações no que se refere à violência contra as mulheres (Seq. 1).

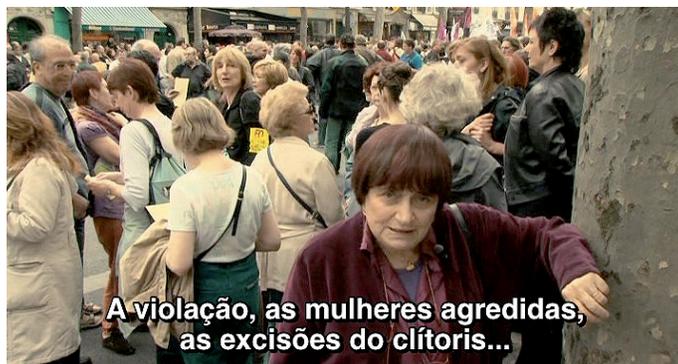


(sequência 1)

reprodução



**Os abortos em condições pavorosas**



**A violação, as mulheres agredidas,  
as excisões do clítoris...**



(sequência 1)



Jovens que, indo para o hospital depois de fazer uma raspagem,



Ainda nessa passagem do filme, a diretora segue com esse movimento de remetimento constante e, mais uma vez, traz à tona a protagonista de *Sem Teto e Sem Lei*. Dessa vez, vemos uma inserção dela em outros de seus filmes. Trata-se do momento em que a diretora, em *As Praias de Agnès*, fala e mostra a montagem elaborada por ela entre imagens da atriz Sandrine Bonnaire, como Mona, no seu filme *As Cento e Uma Noites* (1995), em que vemos a personagem libertária, interpretada pela atriz no filme *Sem Teto e Sem Lei*, ser transformada em Joana D'Arc. Curiosamente, papel que a atriz havia feito um ano antes no filme de Jacques Rivette, *Jeanne la Pucelle* (1994). Essa sequência ainda tem o peso da fala de Varda sobre sua experiência no movimento feminista e sobre o modo como ela quer falar dela com seu cinema. A diretora vê nessa ligação feita através da montagem, a possibilidade de representar essas duas presenças femininas em sua luta por afirmação, e o lugar dessa militância em sua obra.

A magia reflexiva da montagem fílmica é a de tratar o espaço-tempo físico aparente segundo as modalidades (associativas) do mundo das ideias; e, inversamente, poder dar corpo (um corpo aparentemente “real”) às nossas fantasmagorias e aos fantasmas que assombram nossa história. (NINEY, 2009, p. 92)

Agnès Varda destaca em seus filmes uma postura inquieta em relação aos documentos que tem em mãos e tem com eles desafios de montagem, modos variados de explicitar sua visão da história e das múltiplas memórias que pode construir. Nas obras da diretora, a montagem é elemento fundamental na articulação entre aspectos pessoais e coletivos, entre questões referentes ao seu tempo histórico e aspectos de suas memórias. Nesse filme de Agnès Varda, “a ordem da montagem é também a ordem do pensamento”. (AMIEL, 2007, p. 53) É na montagem posta de forma radical e evidente que a diretora encontra caminho para falar da sua indignação e de uma experiência marcante e formadora.

Agnès Varda organiza essas sequências destacadas aqui a partir de algo que Vincent Amiel colocou como sendo “o fragmento como princípio” (2007, p. 50). O modo como os trechos dos seus filmes, colocados como unidades significativas, se relacionam com a sua fala e a sua presença na tela promovem uma inquietação. É como um movimento das suas reflexões que nos são apresentados e permeiam a narrativa. Aspecto já tão comentado e observado por estudiosos da montagem soviética e que está muito presente em documentários modernos e filmes-ensaios. Amiel menciona essa herança notória nos filmes de Alain Resnais e coloca que o diretor “não deixou de experimentar o cinema como arte da montagem, na qual cada imagem, exposta a encontros surpreendentes, se afirma primeiramente como um fragmento do mundo”. (idem, p. 67) Característica que também podemos atribuir à Agnès Varda. Também há na diretora essa vocação para conceber a montagem como possibilidade de encontros — Encontros entre o que se diz e sua obra, entre um sentimento do presente e uma imagem do passado, entre personagens dos seus filmes que ela desloca pelo tempo e espaço. Varda demonstra-se muito disposta a colocar o cinema, e a montagem como cinema, a serviço dos movimentos dos pensamentos, dos itinerários da memória.

Esse momento do filme ilumina uma série de questões que nos são colocadas sobre as escolhas de Agnès Varda para contar sua vida — para filmá-

la, concebê-la como cinema. Entramos aqui na seara não só da autobiografia, do autorretrato, do ensaio, de todos esses aspectos que envolvem essa autorreflexividade, mas também das especificidades do olhar feminino sobre o percurso. Do olhar de uma diretora mulher sobre sua vida e sobre questões importantes na sua formação que estarão presentes na sua obra. De acordo com Michelle Citron, em sua análise da autobiografia a partir de sua dimensão de gênero: “O ato autobiográfico é historicamente significativo para mulheres e todos aqueles que não tiveram voz ou fórum público para seu discurso. (...) um trabalho autobiográfico arrisca expor aquilo que a cultura quer silenciar”. (1999, pp. 242-243) Agnès Varda, assim como outras importantes autoras da literatura e do cinema, compreende esse lugar de mulher que conta, e toda essa passagem do filme dedicada às suas experiências de luta, e à forma como essas experiências aparecem em seus filmes, demonstram um esforço em evidenciar essa relação que pode ser compreendida como algo que se estabelece entre as memórias e a história. A montagem é ferramenta importante nesse cinema autobiográfico de Agnès Varda para essa demarcação de lugares, de posturas, como esse elemento discursivo em meio a narrativa sobre sua vida.

Por todo o filme, em meio a narração sobre suas experiências, Agnès Varda vai buscando “dar corpo” à sua relação com o passado. Algo que pode ser entendido também como a “cinescritura” vardaniana — conceito elaborado pela diretora sobre seu cinema, que para ela se trata de “uma espécie de escrita diretamente cinematográfica que se pratica desde os *repérages* até a montagem, um argumento que se escreve durante a realização do filme” (VARDA, 1993, p. 38). Em outras palavras, a cinescritura proposta por Varda seria um itinerário autoral e estilístico do filme feito das escolhas nas mais variadas instâncias da criação. Em *As Praias de Agnès*, a “cinescritura” adquire a dimensão de uma “cinescritura de si”, em que todo esse movimento é mobilizado a serviço do ato de contar a vida dela. No filme, Agnès Varda se vê diante do seu passado, das narrativas possíveis de serem feitas dele, dos registros e das suas criações e tem, diante de tudo, exigências e motivações para lidar com esse conjunto. Diante disso, há um esforço em dar uma forma cinematográfica não somente ao passado, mas também ao ato de contar, ao olhar, ao modo que a diretora se lança sobre tudo isso.

## Referências

- AMIEL, Vincent. *Estética da Montagem*. Lisboa: Texto&Grafia, 2010.
- BELLOUR, Raymond. Autoportraits. In: *Communications*, 48, 1988. p. 327-387.
- \_\_\_\_\_. *Entre-Imagens — Foto, Cinema, Vídeo*. Campinas: Papi-rus, 1997.
- BEZERRA, Júlio. As Praias de Agnès, de Agnès Varda. In: *Revista Cinéti-ca*. Setembro de 2009.
- BRUSS, Elizabeth. “Eye for I: Making and Unmaking Autobiography in Film”. In OLNEY, James (ed.). *Autobiography: Essays Theoretical and Critical*. Princeton: Princeton University Press, 1980.
- CITRON, Michelle. Fleeing from Documentary: Autobiographical Film/Video and the “Ethics of Responsibility”. in: WALDMAN, Diane. WALKER, Janet. (editors). *Feminism and Documentary*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.
- CORRINGAN, Timothy. *The Essay Film: From Montaigne, After Marker*. Oxford University Press, 2011.
- DUBOIS, Philippe. A Imagem Memória ou a mise-en-film da fotografia no cinema autobiográfico moderno. *Revista Laika*. Vol. 1. N. 1., junho de 2012.
- FINA, Luciana (dir.) *Agnès Varda: os filmes e as fotografias*. Lisboa: Cine-mateca Portuguesa, 1993.
- FLITTERMAN-LEWIS, Sandy. *To desire differently: feminism and the French cinema*. Nova York: Columbia University Press, 1996.
- HAVELANGE, Carl. Les Plages D’Agnès ou une pendule sans aiguille. *Conférence prononcée au colloque “Agnès Varda ou la modernité”*. Liège. Avril. 2009.
- LEJEUNE, Philippe. *O pacto autobiográfico*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.
- NINEY, François. *Le Documentaire et ses faux-semblants*. Klincksieck, 2009.
- RENOV, Michael. *History and/as Autobiography: The Essayistic in Film*

- & Video. *Frame/Work* 2:3 (1989), 6-13.
- \_\_\_\_\_. The Subject in History: The New Autobiography in Film and Video. In: *The Subject of Documentary*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2004.
- RENZA, Louis A. The Veto of the Imagination: Theory of Autobiography. *New Literary History* 9 (1977): 1-26.
- Retrospectiva Agnès Varda, o movimento perpétuo do olhar*. Rio de Janeiro: Banco do Brasil, 2006.
- RANCIÈRE, Jacques. L'historicite du Cinéma. In: BAECQUE, Antoine de & DELAGE, Christian (dir.), *De l'histoire au cinéma*, Bruxelles, Éditions Complexe, 1998.
- RICOEUR, Paul. *A memória, a história, o esquecimento*. Campinas: Editora da Unicamp, 2007.
- SELIGMANN-SILVA, Márcio. *História, Memória e Literatura: O Testemunho na Era das Catástrofes*. Campinas: Editora da Unicamp, 2003.
- SMITH, Alison. *Agnès Varda*. Manchester University Press, 1998
- VARDA, Agnès. *Entrevista concedida ao jornal The Guardian*. Disponível no endereço: <http://www.theguardian.com/film/2009/sep/24/agnes-var-da-beaches-of-agnes>. 2009. Acessado em agosto de 2013.

# *Nostalgia da Luz: uma proposta de análise a partir das noções de filme-ensaio*<sup>1</sup>

**Luís Martins Villaça**<sup>2</sup>

*Orientador: Henri Pierre Arraes de Alencar Gervaiseau*

## **Resumo**

A análise aqui proposta segue o estudo detido das formas de registro e de construção da narrativa evidenciadas nos filmes anteriores do documentarista Patricio Guzmán (*A Batalha do Chile* e *Chile, a memória obstinada*). O intuito principal deste empreendimento é analisar *Nostalgia da Luz* considerando um pressuposto de que esse documentário representa tema preponderantemente histórico. Assim, pretendemos encontrar nesse filme as marcas de um traço particular de escritura fílmica, de um método de trabalho que possa ser aproximado ou distanciado das noções conceituais de ensaio audiovisual nas quais algumas linhas de pensamento e das teorias do cinema atualmente se desenvolvem.

---

**1** Trabalho apresentado na IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA-USP). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 5 de dezembro de 2014.

**2** Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais, na Linha de Pesquisa em História, Teoria e Crítica, da Escola de Comunicações e Artes da USP. Possui graduação em Comunicação Social, Habilitação Radialismo pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2003).

## **Palavras-chave**

Documentário; memória; história; ensaio audiovisual

## **Abstract**

*“Nostalgia da Luz”: a proposal for analysis from the film-test concepts*

*The analysis proposed here follows the study of the registration forms and narrative construction evidenced in the previous films of documentary filmmaker Patricio Guzmán (“The Battle of Chile” and “Chile, the stubborn memory”). The main purpose of this project is to analyze “Nostalgia da Luz” considering an assumption that this documentary is mainly historical theme. Thus, we intend to find this film marks a particular feature of filmic writing, a working method that can be approached or distanced the conceptual notions of audiovisual essay in which a few lines of thought and theories of cinema currently develop.*

## **Keywords**

*Documentary film, memory, History, audiovisual essay*

A pesquisa tem como objetivo principal analisar o filme mais recente do documentarista chileno Patricio Guzmán: *Nostalgia da Luz* (2010). Para esse empreendimento, no entanto, consideramos também o estudo de dois outros filmes antecedentes ao *Nostalgia da Luz*, que constituem objetos relevantes para a nossa proposta. Tratam-se dos filmes *A Batalha do Chile* (1975) e *Chile, a memória obstinada* (1997).

O intuito de estudar os filmes que antecedem *Nostalgia da Luz* se justifica pela necessidade de compreendermos alguns aspectos estilísticos que se elaboram através da trajetória de Guzmán como documentarista e se evidenciam no modo de realização de seus documentários. No início da pesquisa, tínhamos como objetivo relacionar as estratégias de realização do filme *Nostalgia da Luz*, a partir das noções de filme-ensaio. No entanto, foi percebido que seria pertinente compreendermos a trajetória estilística de Guzmán a partir de seus modos de realização. O estudo do documentário *O Poder Popular* (1979) — terceiro filme que compõe a trilogia de *A Batalha do Chile* — nos coloca em contato com um modo através do qual Guzmán inaugura sua filmografia. O documentário *Chile, a memória obstinada*, por sua vez, representa o retorno do documentarista aos temas preponderantemente históricos que persegue na maior parte de seus registros: os testemunhos da ditadura chilena, a memória pessoal, a memória coletiva, os efeitos do golpe de Estado e as consequências das ações violentas empreendidas pelo governo militar autoritário, para citarmos os temas mais frequentes.

Na trilogia *A Batalha do Chile*, Patricio Guzmán compõe um extenso e exaustivo registro do período em que a direita militar planeja e toma o poder do então presidente do Chile, Salvador Allende, através de um golpe de Estado. Poucos dias após o golpe, em 1973, Guzmán interrompe as filmagens e logo em

seguida é obrigado a ausentar-se do país para o exílio político. As filmagens iniciaram-se em 20 de fevereiro de 1973 e se encerraram em setembro do mesmo ano, quando parte da equipe foi sequestrada pelos militares e o equipamento, confiscado pelos mesmos. É nessas circunstâncias, após ser preso durante alguns dias e liberado em seguida, que Patricio Guzmán segue para o exílio na Europa e, desde então, nunca mais regressa ao Chile definitivamente.

Dessa extensa trilogia, iremos nos deter apenas no terceiro filme, *O Poder Popular*, por se tratar do último filme a ser finalizado e por estar representado nele um ponto de vista específico a respeito da *Unidad Popular*. Um outro motivo pelo qual consideraremos esse terceiro filme, é o fato de que Guzmán o finaliza tendo tido como experiência a montagem dos dois primeiros filmes que compõem *A Batalha do Chile*, ou seja, a montagem de *O Poder Popular* se realiza a partir de uma maturidade trabalhada na concepção de uma visão do golpe militar e das articulações da esquerda política no país.

Em *Chile, a memória obstinada*, um documentário realizado durante o ano de 1994, encontramos uma espécie de resgate das filmagens de *A Batalha do Chile*, por dois motivos principais. O primeiro deles diz respeito à proibição da exibição deste em território chileno por cerca de dezessete anos. Somente com o encerramento do período militar, em 1990, *A Batalha do Chile* recebeu permissão para ser exibida. O segundo motivo é o fato de Guzmán realizar, em *Chile, a memória obstinada*, um “registro do registro”, ou seja, Guzmán se propõe a exibir partes do material de *A Batalha do Chile* para algumas pessoas que também estiveram presentes nas filmagens do seu primeiro longa-metragem, registrando suas memórias e reações ao reverem imagens que retomavam a experiência do Golpe de 1973.

Na busca pela representação dessa “memória obstinada”, Guzmán se vale de dois recursos de registro: a filmagem da reação das pessoas ao assistirem trechos do filme *A Batalha do Chile*, no qual elas aparecem anos antes, e a tomada de cenas de rememoração de acontecimentos concomitantes ao golpe por meio da fala de pessoas que presenciaram esses eventos, agora recordados em *Chile, a memória obstinada*.

*Nostalgia da Luz*, por sua vez, é um documentário que Guzmán realizou aos quase setenta anos de idade, em 2010. Cerca de quarenta anos após filmar *A*

*Batalha do Chile*, Guzmán trata de parte de suas memórias pessoais associadas ao desaparecimento de presos políticos que podem ter sido sepultados clandestinamente no deserto do Atacama, norte do Chile, pelas forças do exército de Augusto Pinochet durante a ditadura (1973-1990). Os vestígios desses corpos são buscados, ainda hoje, por dezenas de mulheres que vasculham o solo, incansavelmente, em busca dos restos mortais dos seus parentes. Guzmán trabalha esse evento, no documentário, numa livre associação às pesquisas científicas da equipe de um arqueólogo que estuda as evidências de antigas civilizações no Atacama e ao trabalho de um grande grupo de astrônomos e cientistas que desenvolvem o maior projeto internacional de observação astronômica que o ser humano já desenvolveu, o ESO — Observatório Europeu do Sul (*European Southern Observatory*).

De fato, ao longo de sua filmografia, Guzmán realizou documentários utilizando diversas estratégias de abordagem e formas de registro distintas, como vemos em *A Batalha do Chile*, *Chile, a memória obstinada* e *Nostalgia da Luz*, documentários nos quais aborda temas preponderantemente históricos. Entretanto, *Nostalgia da Luz* é o filme no qual o realizador parece incorporar de modo mais instigante e reflexivo a sua experiência e envolvimento com a memória da violência e as barbaridades dos fatos.

Nesse caminho, vemos que *Nostalgia da Luz* representa, no conjunto da obra do documentarista, uma possível síntese do modo como Guzmán realizou seus documentários até então. Assim, discutir os dispositivos de feitura desses documentários nos encaminhou para uma possibilidade, dentro das teorias do cinema, que é o estudo da forma do ensaio no campo do audiovisual, o que nos leva a refletir sobre a sua trajetória fílmica, marcada em seu início pela realização de *A Batalha do Chile*.

Assistir às três partes de *A Batalha do Chile* implica entrar numa realidade construída por uma equipe de colaboradores do filme, no entanto, sem deixar de identificar a marca autoral do processo conduzido por Patricio Guzmán.

Nos primeiros minutos de *A Batalha do Chile*<sup>3</sup>, por exemplo, evidencia-se esse trabalho colaborativo permeado por indícios autorais do diretor, como as

---

<sup>3</sup> O bombardeio do Palácio La Moneda, em Santiago, é a primeira sequência do filme *A Insurreição da Burguesia*. A cena em que Leonardo Henricksen registra sua própria morte é a primeira que abre o segundo filme da trilogia, *O Golpe de Estado* (1976).

seguintes sequências que ilustram bem esse dado. A tomada de abertura que se tornou antológica nesse documentário, não pertence originalmente ao material bruto registrado pela equipe do documentário, trata-se de uma das poucas imagens de arquivo que Guzmán utilizou na montagem, dada a força de sua representatividade, o exato instante do bombardeio do Palacio La Moneda; e a tomada registrada pelo operador de câmera Leonardo Henricksen, na qual ele enquadra, nas ruas centrais de Santiago, alguns soldados descendo de uma viatura militar enquanto vários civis correm em fuga, e ao aproximar a lente de um desses soldados, que olha para a câmera e não hesita, saca o revólver e o executa em pleno registro, a câmera cai e o plano é cortado.

Essas duas tomadas representam uma intenção bastante clara e presente nos três filmes que compõem a trilogia e que nos é transmitida: a característica de simultaneidade do registro dos acontecimentos. Em muitas das sequências de *A Batalha do Chile* é interessante notar a presença da câmera no exato momento dos eventos, fosse uma manifestação, uma reunião de um partido político, um tiroteio ou as ações do movimento de greve dos trabalhadores. Apesar dessas duas tomadas não terem sido realizadas pela equipe original do filme (a do bombardeio do Palacio La Moneda foi registrada por uma equipe de TV alemã e a imagem dos soldados foi feita por um cinegrafista argentino que não fazia parte da equipe original de *A Batalha do Chile*), elas indicam, no início do filme, esse indício peculiar de que a equipe de Guzmán estaria muito presente em muitas das ações militares e da população pró-Allende, se assemelhando a uma cobertura de TV ao vivo.

As cenas captadas pela equipe de Guzmán, precisamente pelo diretor de fotografia Jorge Müller, demonstram que o método de registro adotado em *A Batalha do Chile* se aproxima muito do formato de uma reportagem jornalística. Nos primeiros dez minutos de *A Insurreição da Burguesia* (1975) — a primeira parte de *A Batalha do Chile* —, constatamos como Guzmán assume uma posição de repórter, com um microfone em punho (quase sempre em quadro) coletando objetivamente as opiniões das pessoas nas ruas a respeito das eleições parlamentares que ocorreriam naquele ano<sup>4</sup>. Basicamente, ele pergunta em quem as pes-

---

4 Vale mencionar que, a partir da eleição de Allende em 1970, a oposição se articulava intensamente para constituir uma maioria no parlamento e, assim, gradativamente ir minando o governo popular de Allende.

soas votarão, se no candidato da esquerda ou no da direita e, quando é possível, questiona a mesma pessoa o porquê do voto.

A respeito do processo de produção desse documentário, Jorge Ruffinelli afirma que a equipe dirigida por Patricio Guzmán tinha um objetivo muito claro quanto ao método de registro:

“resolvieron no realizar el mismo tipo de cine celebratorio y épico que habían intentado em El primer año. La situación era diferente, y en consecuencia se orientaban en una dirección más analítica que descriptiva, más chereante con La necesidad de entender y explicar la historia inmediata que con el propósito de movilizar a las masas. (...) La voluntad de ‘recoger y describir lo que está pasando’ era más compleja de lo que presuponía la frase. No se trataba de salir a la calle con la cámara Eclair de 16mm y su correspondiente grabadora Nagra-4 y filmar todo o cualquier cosa. De ahí que esos otros pasos consistieron em adquirir consciência sobre la necesidad de elegir sólo algunos núcleos de ‘casos específicos’, que debían a su vez, idealmente, representar a otros casos. (...) Según Guzmán, la filmación debía ‘aprovechar El contrapunto permanente entre las acciones de visibles de la izquierda y las acciones visibles de la derecha’”. (RUFFINELLI, 2008, p. 89)

A atribuição de Ruffinelli para *A Batalla do Chile* como um “cinema celebratório e épico” se deve ao tratamento que Guzmán dá ao material bruto na montagem, numa tentativa de elaborar um discurso favorável aos que apoiavam Allende e se colocavam contrários ao conservadorismo da direita e da crescente violência que os órgãos militares apregoavam contra o governo do presidente eleito. Mais adiante, no mesmo excerto, Ruffinelli afirma que a equipe não buscava registrar qualquer acontecimento das ruas, e que a ideia era determinar o que filmar para estabelecer discursivamente um contraponto entre as opiniões da esquerda e da direita.

Sobre esse processo de elaboração discursiva é que voltamos nossa atenção a um dado, talvez ainda pouco explorado, a respeito da realização de *O Poder Popular*: como se dá a filmagem a partir de uma análise das atitudes do operador de câmera diante das ações que registra *in loco*, verificando como esse

aspecto da realização desse filme é determinante para a construção da intenção do documentarista.

Consideramos a operação de câmera em *A Batalha do Chile* como um todo, um importante recurso desse documentário, especificamente, para compreender como Guzmán vai se apropriando a partir de então, de modo distinto e progressivo, das estratégias que utilizará nos demais filmes que compõem o *corpus*.

A intenção de estudar no filme *A Batalha do Chile* o aspecto da operação da câmera define apenas um dos elementos da linguagem cinematográfica, entre aqueles discutidos no âmbito das teorias que tratam da forma do ensaio audiovisual. O nosso interesse aqui por esse aspecto do filme está no fato de que a linguagem de câmera constitui, particularmente nesta obra, uma das matérias de expressão audiovisuais a partir da qual podemos extrair traços do método que Patricio Guzmán desenvolverá em seus demais documentários.

A linguagem de câmera é um elemento que determina diretamente a expressividade da imagem em movimento. No caso de *A Batalha do Chile*, a câmera foi operada com um senso de urgência: o operador, naquelas circunstâncias de filmagens, deveria estar atento ao que ocorria no campo de enquadramento e, ao mesmo tempo e quando possível, no que ocorria ao seu redor. Na década de 1970, uma câmera cinematográfica de 16mm podia ser carregada com chassis que, por sua vez, continham rolos de filme com duração de quatro minutos, no máximo, fator que também determinava o método de registro.

No caso particular de *O Poder Popular*, a marca do trabalho de Jorge Müller pode ser vista através do articulado trabalho da montagem. Entre os três filmes que compõem a trilogia, *O Poder Popular* talvez seja o que contenha os planos e sequências que mostram a articulação popular para enfrentar a crise instaurada pela ala conservadora do poder de forma mais expressiva. Assim, o trabalho de Müller pode ser notado e analisado a partir da destreza e da atenção às sucessivas falas das lideranças políticas e dos trabalhadores de diversos setores da indústria. O uso dos *closes*, por exemplo, é um dado a se observar devido à força que esse aspecto da linguagem de câmera apresenta nos planos que Müller realiza. Na montagem, notamos através dos cortes a preservação de uma linha narrativa para o documentário intimamente relacionada às tomadas que o operador de câmera escolhe: os movimentos de lente em *zoom-in* ou *zoom-out*,

os planos descritivos dos ambientes nos quais as manifestações populares se desenvolvem e também os cortes adequados entre uma entrevista em *close* e uma outra tomada descritiva. O que é possível de se notar através desses dados é que a expressividade é garantida pelo adequado manuseio da câmera, porém, o aspecto discursivo do filme se realiza em conjunto com essa técnica. A dimensão do registro adquire uma importância devido ao grau de urgência com que o material bruto é registrado a partir de um planejamento mínimo, porém eficaz.

Em *Chile, a memória obstinada*, Guzmán realiza um documentário em que busca, evidentemente, resgatar o filme *A Batalha do Chile*, após muitos anos de proibição no país. Os aspectos que nos chamam a atenção nesse filme está na estruturação dos materiais heterogêneos através dos quais o documentarista busca elaborar, a nosso ver, uma noção de memória esquecida ou escamoteada quase que involuntariamente pelos cidadãos: as ações violentas do Estado que antecederam ao golpe militar de 1973.

Os materiais com que Guzmán elabora *Chile, a memória obstinada* são: entrevistas a respeito da opinião das pessoas sobre o golpe e seus posicionamentos políticos; entrevistas sobre o conceito de memória; tomadas de reconstituição de acontecimentos relacionados ao golpe através daqueles que sobreviveram e se recordam dele; tomadas de pessoas diversas assistindo — muitas delas pela primeira vez — ao *A Batalha do Chile*.

Através desses recursos todos, Guzmán busca compor um pensamento próprio a respeito do golpe enquanto algo demasiado intenso, tanto na matéria da memória do próprio documentarista, como na memória coletiva explicitada pelas opiniões dos que cedem seus depoimentos ao filme. No entanto, a heterogeneidade desses materiais todos o impedem de elaborar uma visão um tanto mais íntima como documentarista. Ainda assim, a estrutura assim escolhida por Guzmán indica um aspecto muito relevante da sua filmografia, uma ideia de passado constantemente revisitada através de uma elaboração cujas marcas pessoais se intensificam através dos métodos com os quais realiza seus documentários.

Da mesma forma com que Patricio Guzmán resgata o filme *A Batalha do Chile* (seu primeiro longa-metragem) durante as filmagens de *Chile, a memória obstinada*, mais tarde, em *Nostalgia da Luz*, o resgate ao passado se dará explicitamente através de suas próprias memórias, quando, através da primeira

narração em *voice-over* nos minutos iniciais do filme, ele fala de um passado idealizado nostalgicamente. Entretanto, essa mesma narração servirá de chave para abrir o tema do qual pretende realmente tratar. E qual seria esse tema, em *Nostalgia da Luz*?

Fundamentalmente, Guzmán irá elaborar, a partir de eventos comuns ao mesmo território do deserto do Atacama, no Chile, uma representação para sua ideia de nostalgia, se pudermos arriscar uma resposta. A noção de nostalgia estaria associada diretamente à sua experiência de vida, como cidadão do mundo e como documentarista; aspectos que, nitidamente, ele procura unir um ao outro: a sua experiência de vida com os modos de realizar documentários.

Theodor Adorno, no texto *O ensaio como forma*, afirma:

“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 autoengano da sociedade e da ideologia individualistas conceber a experiência da humanidade histórica como sendo mediada, enquanto o imediato, por sua vez, seria a experiência própria a cada um”. (ADORNO, 2003, p. 26)

Mesmo que não pretendamos classificar Guzmán como um ensaísta, tomando o filme *Nostalgia da Luz* como um caso exemplar, não poderíamos deixar de observar que seu método encontrou uma forma através da qual ele possa se expressar sem deixar traços marcantes de uma subjetividade declarada. Se ele evoca parte de um passado que o marcou através da narração em *voice-over* no início do filme, é porque ele toma sua experiência como ponto de partida para a rearticulação de uma experiência que se realizou em âmbito coletivo. Nesse jogo de temporalidades, Guzmán busca o que chama de nostalgia. Possivelmente ele queira recuperar uma perda através da evocação de um passado, na ilusão de que o está recuperando.

## Referências

- ABBAGNANO, N. *Dicionário de filosofia*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- ADORNO, T. O ensaio como forma. In: *Notas de Literatura I*. São Paulo: Editora 34, 2003.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. São Paulo: Papirus Editora, 2003.
- BURCH, Noël. *Práxis do Cinema*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1969.
- \_\_\_\_\_. *La lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique*. Paris: Nathan, 1990.
- CORRYGAN, Timothy. *The essay film. From Montaigne, after Marker*. New York: Oxford University, 2011.
- DEL VALLE DÁVILA, Ignácio. *Le « Nouveau cinéma latino-américain »: Un projet de développement cinématographique sous-continental*. Thèse de Doctorat, Cinéma. Université Toulouse II – Le Mirail École Doctorale ALLPH@ LARA – ESAV. 2012
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- GAUTHIER, Guy. *O documentário, um outro cinema*. Campinas: Papirus Editora, 2008.
- HALBWACHS, Maurice. *A memória coletiva*. Centauro, 2013.
- MACHADO, A. O filme-ensaio. In: *Intermédias, 5/6*, 2006. Disponível em: [www.intermedias.com/miolo/cinema\\_home.htm](http://www.intermedias.com/miolo/cinema_home.htm)
- MÉNIL, Alain. Entre Utopie et Herésie: quelques remarques à propôs de la notion d'essai. IN: GAGNEBIN, Murielle et Liandrat-Guigues (orgs.). *L'essai et le cinema*. Paris, Champ Vallon, 2004.
- NAFICY, Hamid. *An Accented Cinema: Exilic and Diasporic Filmmaking*. Princetown University Press, 2011.
- RICOEUR, Paul. *A memória, a história, o esquecimento*. [2000], trad. Alain François et al., Campinas, Unicamp, 2007
- RABIGER, Michael. *Direção de documentário*. São Paulo: Elsevier Editora, 2012.

- RANCIÈRE, J. O novo endereço da ficção. *Folha de S.Paulo*, 13 de dezembro de 1998, *Suplemento Mais!*
- RASCAROLI, Laura. *The personal camera. Subjective cinema and the essay film*. New York: Wallflower Press, 2009.
- RENOV, Michael. *The subject of documentary*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2004.
- SIQUEIRA, M. R. *O ensaio e as travessias do cinema documentário*. Dissertação de mestrado. Belo Horizonte: UFMG, 2006.
- STAROBINSKI, Jean. *Montaigne em movimento*. Trad. Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.
- \_\_\_\_\_. Peut-on définir l'Essai? IN: BONNET, Jacques (org.) Jean Starobinski. *Collection Cahiers pour un temps*. Paris: Centre Pompidou, 1985. pp. 185-196.
- VEYNE, Paul. *Como se escreve a história*. Brasília: Editora UnB, 1971.

# Paradoxo em *Cópia Fiel*, de Abbas Kiarostami<sup>1</sup>

**Alexandre Wahrhaftig<sup>2</sup>**

*Orientador: Cristian da Silva Borges*

## **Resumo**

Esse artigo propõe analisar a trama narrativa de *Cópia Fiel* (Abbas Kiarostami, 2010) sob o prisma do paradoxo da constituição de suas personagens principais, que ora parecem ser um casal de desconhecidos, ora um casal de longa data. Para a análise, o paradoxo se coloca a partir do momento em que refutamos tanto a tentativa de estabelecer com precisão a identidade das personagens quanto a simples constatação da dúvida acerca de qual identidade seria a correta. A partir desse paradoxo estrutural, o filme desenvolve uma problematização sobre a própria construção de sua ficção e de suas personagens sem, contudo, pretender colocar-se fora da ficção, em um suposto registro documental de sua fatura.

---

**1** Trabalho apresentado na IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA-USP). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 5 de dezembro de 2014.

**2** Bolsista de mestrado FAPESP (nº processo 2013/11816-1) no Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais com pesquisa sobre o filme *Cópia Fiel*, de Abbas Kiarostami. Formado em Audiovisual pela ECA-USP, trabalha com direção de fotografia e montagem, além de ter codirigido os curtas-metragens *E* (2014) e *Salomão* (2013). E-mail: lecowar@gmail.com

**Palavras-chave**

Abbas Kiarostami; *Cópia Fiel*; paradoxo; personagem

**Abstract**

*Paradox in Abbas Kiarostami's "Certified Copy"*

*This essay proposes an analysis of the narrative structure of "Certified Copy" (2010) regarding the paradox that constitutes its two main characters, which sometimes seem unacquainted with each other and sometimes seem to be a long-time married couple. The paradox can be analysed once we stop trying to define which is the true identity of the characters and once we abandon the mere affirmation of such impossibility. The film, by its paradox, questions the construction of its fiction and its characters without trying to perform an exterior comment (from a documentary stand point) upon its fiction.*

**Keywords**

*Abbas Kiarostami; Certified Copy; paradox; characters*

## **Apresentação: a trama**

Em diversos de seus filmes, Abbas Kiarostami problematiza a entidade ficcional conhecida como *personagem*. Às vezes por um detalhe no filme, às vezes de forma estrutural. Pode ser um ator dirigindo-se à câmera e explicando o papel que interpretará, como na primeira cena de *Através das Oliveiras* (1994). Ou pode permeiar todo o filme, como em *Close-up* (1990), através de um complexo dispositivo em que documentário e reencenação se entrelaçam perversamente no corpo dos personagens/atores.

Esses exemplos (e muitos outros) ilustram que há um interesse do diretor em voltar o olhar para a constituição da obra e, principalmente, para as forças que movem a criatura que chamamos de personagem.

Em *Cópia Fiel* (2010) encontramos-nos deslocados daquilo a que nos acostumáramos nos filmes de Kiarostami das duas décadas anteriores. Estamos diante de uma obra em que, aparentemente, não há referências diretas a fatura do próprio filme, ao universo da rodagem ou à vida dos atores em contraposição aos personagens que interpretam. Não há nem sequer referências ao mundo do cinema ou da televisão, o que esteve presente em obras anteriores do diretor mesmo que não de maneira anti-ilusionista. Surge aqui uma outra forma de inquirir sobre o funcionamento do jogo ficcional, mas que não o vê com distância, de fora, mas mergulhado em suas entranhas, no jogo de seus personagens, de sua trama.

Se fôssemos resumir a trama de *Cópia Fiel*, diríamos que é a história de um casal de desconhecidos que, ao longo de um dia, discutem arte, filosofia, relações afetivas, familiares e, finalmente, sua própria relação, seu passado conjugal

comum, a crise de seu casamento de quinze anos. Passado conjugal comum de um par de desconhecidos: esse é o paradoxo estrutural da trama do filme.

Na primeira metade, acompanhamos o encontro entre a personagem de Juliette Binoche – uma francesa que mora na Toscana com seu filho de treze anos, dona de uma loja de antiguidades e que no filme não possui nome, sendo creditada apenas como “Elle” (“ela” em francês)<sup>3</sup> — com o personagem interpretado por William Shimell — o autor inglês James Miller, que está na Itália para o lançamento de seu livro acerca do valor das cópias das obras de arte. Na cena de abertura do filme, Juliette assiste à conferência de lançamento do livro de James, mas não fica muito tempo, pois seu filho insiste para que saiam de lá. Ela deixa um bilhete com o organizador do evento e vai até um restaurante com o filho. No dia seguinte, James vai até a loja de Juliette e os dois se conhecem. Eles passeiam de carro até o vilarejo de Lucignano, trajeto marcado por debates incessantes à respeito de arte (cópias e originais) e à respeito de relações familiares. Apesar de terem acabado de se conhecer, discutem veementemente. Há uma estranheza nessa intimidade com que debatem. O passeio todo, aliás, é marcado por discordâncias entre eles.

Em Lucignano, após visitarem um museu, os dois vão para um café, onde se dará um acontecimento central para a trama que, não por acaso, divide o filme em dois.<sup>4</sup> Após saírem do café, eles progressivamente deixam de ser desconhecidos em um primeiro encontro para se tornarem, cada vez com mais asserção, marido e mulher de longa data. Deixam um pouco de lado as conversas sobre arte e passam a perscrutar a própria relação, o casamento em crise: a segunda metade do filme é uma transformação de um passeio aparentemente turístico em busca de museus e obras de arte em uma longa discussão de casal, com momentos de maior proximidade e intimidade e outros de grandes desavenças. Ao final da narrativa, acabam por visitar o hotel e o quarto onde supostamente passaram a lua-de-mel. Conversam um pouco neste quarto e o filme termina sem nenhuma indicação de como aquele dia e aquela relação continuaria.

---

<sup>3</sup> Neste trabalho, optamos por nos referir à sua personagem pelo primeiro nome da atriz em vez do pronome feminino.

<sup>4</sup> A cena se inicia aos 41'50" de filme e dura até 55'48" (a duração total do filme é de 106').

## A revolução

O que ocorreu, portanto, na cena no café, que divide o filme ao meio? Entre a multiplicidade de elementos que aqui se apresentam, destacamos dois acontecimentos da trama, centrais na configuração da identidade das personagens. Primeiro: James conta a Juliette uma cena que presenciara na Itália cinco anos atrás e que o marcara profundamente. Ele vira uma mulher andando em Florença com seu filho de mais ou menos oito anos de idade em uma situação peculiar: a mulher sempre ia bem à frente do filho quase sem olhar para trás, de braços cruzados, parando somente nas esquinas para checar se o filho a seguia. Ora, no início do filme víamos uma situação extremamente semelhante quando Juliette estava indo almoçar com seu filho — ela andando à frente dele, enquanto ele, de cabeça baixa, jogava um videogame portátil e a seguia a passos lentos. Ao ouvir essa história, Juliette mostra-se extremamente sensibilizada, como se ouvindo algo sobre si mesma. Isso faz com que suspeitemos, portanto, que James já a conhecia de alguma forma. Teria ele a visto sem reconhecê-la há cinco anos? Ou estaria ele falando de uma mãe muito parecida com Juliette, com quem ela se identificara ao ouvir a história? Ou, na verdade, saberia James que vira justamente Juliette no passado, fazendo com que tudo o que viveram nesse dia até então tenha sido uma mera encenação dele perante ela? Após vê-la derramar uma lágrima e comentar o quão familiar soa essa história, ele pergunta se ela conhecia tal mulher e seu filho. Juliette responde, enigmáticamente: “Eu não estava bem nessa época”.<sup>5</sup>

Tal diálogo é filmado em campo e contracampo, com os atores posicionados frontalmente em relação à câmera, olhando diretamente para a lente. Isso marca uma forte diferença em relação às cenas de diálogo anteriores no filme, cujos campos e contracampos respeitavam de certa forma a “necessária” angulação da continuidade convencional da narrativa clássica (com os olhares dirigindo-se para fora de campo). Assim, fica demarcada uma transformação narrativa para a qual devemos atentar: ao movimento dramático de questionamento da identidade das personagens, associa-se uma forma de decupagem e *mise-en-*

---

5 No original, em inglês, “I wasn’t well in those days”.

*scène* que os coloca de frente para a câmera, operando quase um desnudamento do jogo dos atores.

Porém, conforme Stéphane Delorme nota, em crítica ao filme na *Cahiers du cinéma*, esse diálogo que toca num ponto obscuro do passado das personagens é apenas uma “pista falsa”, “apenas um passo em direção à revolução da narrativa propriamente fantástica: repentinamente, eles comportam-se como marido e esposa.” (DELORME, 2010, p. 10). Como isso se dá? Aqui entra em curso o segundo acontecimento central desse episódio. O celular de James toca e ele sai para atendê-lo, deixando Juliette sozinha à mesa. A dona do café, observando-o através do vidro da janela, comenta para Juliette que ele é um bom marido. Juliette não a corrige e dá prosseguimento à conversa, mantendo o equívoco. A senhora, em seguida, mostra-se incomodada ao saber que James somente fala inglês, sendo que Juliette, morando no país há cinco anos, fala italiano, além de inglês e francês, sua língua materna. Juliette explica que ele só sabe falar inglês e segue reclamando de vários comportamentos do “marido”: ele só se barbeia a cada dois dias, preocupa-se demais com o trabalho, não telefonou no aniversário do filho na semana anterior etc.

Assim que James retorna, Juliette lhe diz que foram tomados por casados pela senhora. Ele acha graça e flerta com Juliette, dizendo que provavelmente formam um belo casal. Ela então lhe explica que a dona do café estranhara o fato de ele não falar italiano sendo que sua “esposa” e “filho” vivem na Itália. James então responde que só lhe ensinaram francês na escola — contradizendo o que Juliette dissera antes a respeito de ele só saber inglês. Enfim, assim que saem do café, Juliette passa subitamente a discutir e agir como esposa de James, inclusive mudando a língua pela qual se comunicam (antes, falavam-se apenas em inglês; agora, também em francês).

A ideia de *revolução da narrativa*, que se configura exatamente na metade do filme, encontra-se no cerne de sua estrutura dramática. Se no início da cena parecíamos nos aproximar, ainda que por um caminho tortuoso e muito incerto, da identidade das personagens, essa “revolução fantástica” coloca em suspenso tal aprofundamento. As identidades começam a se anuviar.

A princípio, assim que saem para a rua, os dois parecem jogar um estranho jogo, interpretando uma vida de casal; parece que Juliette incita James

a entrar no jogo que ela começou. Estaríamos, portanto, diante de personagens que interpretam outros personagens? Aos poucos, o que parece ser um jogo consciente transforma-se em verdade para aqueles personagens, relativizando tudo o que vimos até então, não sendo mais possível determinar com certeza quem são essas personagens e como se relacionam.

A crítica poderia, a partir das informações dadas a conta-gotas ao longo do filme a respeito do passado das personagens, tentar determinar precisamente a história por trás desse casal. Segundo Jean-Claude Bernardet, ao analisar as críticas da imprensa na época de lançamento do filme,

A interpretação dominante é que os dois personagens não se conheciam no início do filme e em determinado momento, sem aviso prévio, “fingem ser um casal de verdade”, passam a interpretar papéis, ela se comporta como se fosse a esposa e ele a segue no jogo. Dessa forma ambos passam a representar a sinistra decomposição de um casal, que de fato não são. Dessa forma o filme ganha coerência psicológica e se encaixa numa forma clássica de narrativa. (BERNARDET, 2010b)

Tal interpretação estaria subordinada a modelos de narrativa pautados pela “coerência psicológica” e pela “forma clássica”, pois pressuporia a necessidade de que os personagens tenham uma identidade e uma história determinadas. O mesmo problema se dá ao constatarmos, inversamente, que os personagens já se conheciam no início do filme, mas apenas fingiam que não.

Mesmo que tal mecanismo de personagens interpretando personagens possa ser interessante, dada sua tentativa de mimetizar o funcionamento da ficção com atores, ele funciona segundo a suposição de que personagens bem definidos (com uma unidade psicológica) fingem uma história que não é a deles, resguardando assim uma identidade verdadeira frente a uma identidade falsa. Tais suposições interpretativas em busca da verdade da narrativa vão de encontro ao que o filme constrói: uma abertura de tal sorte que não encerra em si um significado final.

## A dúvida

Muitos críticos, ao contrário do que Bernardet aponta, admitiram a impossibilidade de determinar o verdadeiro caráter da relação entre as personagens de Binoche e Shimell. Assim, o que fez essa parte da crítica foi constatar a dúvida, a abertura e a ambiguidade como estruturais à obra.

Tais elementos são centrais para a estética de Kiarostami e têm presença certa em quase todas as análises de sua obra. Sua importância diz respeito à possibilidade de o espectador participar do jogo da obra ativamente, completando suas lacunas da maneira como *l'he convier*. Conforme nota Jean-Claude Bernardet, as declarações de Kiarostami a esse respeito são tantas, que poderíamos inclusive, dentro de sua obra, “falar de uma *estética relacional*, isto é, uma estética que privilegia o papel do espectador” (BERNARDET, 2004, p. 52).

Kiarostami diz: “O diretor e o espectador devem ser colocados em pé de igualdade. Nenhum dos dois é superior ao outro” (KIAROSTAMI, 1995, p. 15). Realizador e espectador aparecem como correalizadores do filme, mas para isso não basta apenas sugerir lacunas na obra a partir das quais o espectador as completaria seguindo uma “variedade definida de operações”<sup>6</sup> possíveis. Para o diretor, trata-se de potencializar o fato de que cada espectador completa a abertura do filme segundo sua própria visão: “Se um filme tivesse o poder de tornar todos os seus espectadores idênticos, o realizador seria um criminoso” (KIAROSTAMI, 1995, p. 15). Para Bernardet, esse processo se constrói através da *desinformação* estrutural de seus filmes.

*Cópia Fiel*, porém, dá um passo num sentido até então inédito em sua obra. Encontramos a desinformação e sua conseqüente ambiguidade e abertura de sentido, característicos do estilo do diretor, mas há, contudo, uma diferença fundamental em relação aos seus outros filmes narrativos. Tomemos *Gosto de Cereja* (1997) como contraponto. Neste filme, o suicida Sr. Badii é emblematicamente

---

6 David Bordwell sugere, seguindo a teoria cognitivo-perceptiva, que o filme de ficção não coloca o espectador em um lugar passivo, mas fornece-lhe uma série de elementos para que ele, ativamente, execute uma variedade definida de operações (cf. BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. London: Methuen, 1985, pp. 29-30). A ideia de variedade *definida*, contudo, aponta para um certo controle da obra sobre o que o espectador deve perceber. Sugerimos que Kiarostami busca justamente escapar de tal *definição* prévia.

um personagem misterioso. Quase nada sabemos a seu respeito: desconhecemos tanto sua história, sua família, seu trabalho como também o que o motiva rumo ao suicídio. Mas mesmo que nada saibamos de si, imaginamos que ele possui um passado e uma personalidade específicos; imaginamos uma unidade identitária para si. Ora, é justamente essa imaginação supositiva ao redor da verdade da personagem que *Cópia Fiel* destrói. Trata-se de uma dúvida de outra espécie: não somos apenas desinformados ou mal-informados sobre Juliette e James; somos informados contraditoriamente.

Admitindo que haja uma “revolução narrativa”, por via da qual as identidades das personagens sofrem um forte abalo, perguntamo-nos se a constatação da dúvida acerca de tais identidades não é, assim como a tentativa de investigar a verdade por trás delas, de pouco uso para a crítica e a análise do filme. Trata-se de uma dúvida muito distinta daquela a que fomos acostumados no cinema de Kiarostami através dos constantes finais abertos (sem resolução) e das faltas de informação. Quando inquirimos os motivos que levam Sr. Badii ao suicídio em *Gosto de Cereja*, uma multiplicidade infinita de possibilidades abre-se diante de nós. Sabemos apenas que ele busca o suicídio e não temos acesso a suas razões. Essa abertura ainda existe em *Cópia Fiel*, por exemplo, ao final do filme, quando ficamos sem saber como a história continuaria (eles permaneceriam juntos na Itália? James partiria? etc.) ou o que levou Juliette a se mudar para a Itália.

Mas ao utilizarmos a dúvida e a ambiguidade como conceitos fundamentais para lidar com o jogo da relação entre as personagens, incorremos em um duplo perigo. Primeiro, o perigo de não haver uma abertura propriamente, mas apenas uma pseudo-abertura: mesmo que não aceitemos decidir se eles são casados ou desconhecidos, a escolha parece oscilar unicamente entre esses dois termos, não deixando o espectador livre para completar o filme com sua imaginação, apenas apontando-lhe dois caminhos pré-determinados, entre os quais ele deverá ficar constantemente em dúvida.

O segundo perigo, certamente mais grave, é que a “dúvida” ou a “ambiguidade”, nesse caso, remetem inevitavelmente a uma ideia preconcebida de narrativa e de constituição de personagem. Através de tais termos, não estaríamos pressupondo que algo nos foi omitido, impedindo-nos de chegar a uma verdade sobre essas personagens? Estaríamos reafirmando a ideia da “coerência psicológica da personagem” e da “forma clássica da narrativa”, de que Bernardet

fala, porém a partir da constatação de que jamais conseguiremos efetivamente decidir que identidades são essas. E se, ao contrário, nada nos foi omitido? E se tudo estiver ali, à nossa frente, pelo menos no que diz respeito à relação que o casal constrói? Será que não é a própria ideia de identidade das personagens que é colocada em xeque aqui?

Quando falamos em uma ideia preconcebida de narrativa, lembramos das formulações de David Bordwell acerca do funcionamento da ficção no cinema. A partir das teorias dos formalistas russos, o autor utiliza os conceitos de *fábula* e de *syuzhet* em sua empreitada para compreender a forma pela qual a narrativa de ficção se constrói no cinema. Tais termos designam dois aspectos distintos e complementares da ficção. A *fábula* é o *constructo imaginário* que o espectador cria unindo as ações apresentadas pelo filme em uma cadeia cronológica de causa e efeito. Em outras palavras, a *fábula* é a história do filme (passível de ser recontada ao telefone para um amigo). O *syuzhet* é o arranjo ou a arquitetônica para apresentação da fábula no filme. Enquanto que a *fábula* é construída pelo espectador *a posteriori*, o *syuzhet* é constituído materialmente no filme em interação direta com um terceiro conceito apresentado por Bordwell, o *estilo*, ou seja, o sistema de componentes mobilizados para apresentação do *syuzhet* que são próprios ao meio expressivo empregado (no caso de um filme, componentes próprios ao cinema). Tanto o *estilo* quanto o *syuzhet* estão impressos na tela; a *fábula* é imaginária. Resumindo, a narração, dentro do filme de ficção, é o processo pelo qual *estilo* e *syuzhet* interagem para que o espectador (re)construa a *fábula* (BORDWELL, 1985, pp. 49-53).

Quando Kiarostami afirma seu desejo de um cinema que não possa ser “contado ao telefone” (NANCY, 2001, p. 88), o que está em jogo é um cinema em que a fábula seria, se não acessória, pelo menos de importância equivalente a uma série de outros elementos, não sintetizando em si mesma o sentido do filme. Contar uma história não é o essencial para Kiarostami, segundo ele mesmo explicita em diversas entrevistas. Porém, mesmo que a história contada ao telefone não faça jus ao filme, há uma *fábula* construída pelo espectador, por mais incompleta, repleta de incidentes assignificantes, aberta e ambígua que ela seja. Em *E a vida continua* (1992), por exemplo, ainda que não saibamos o final da história (os dois garotos por quem os protagonistas buscam serão encontrados vivos?) e não saibamos muito sobre a vida das personagens, a partir do *syuzhet*

construímos uma *fábula* (com toda a abertura que o filme nos fornece para tanto). Mesmo quando nos deparamos com sequências completamente anti-ilusionistas — em *E a vida continua* há uma cena particularmente forte na qual um dos atores se dirige à equipe de filmagem, pois não encontra um objeto de cena que, em seguida, lhe é entregue por uma assistente de produção —, a *fábula* ainda resiste. Nessas sequências de quebra da ilusão, é como se houvesse algo do *syuzhet* que não se encaixasse na *fábula* ou que criasse uma segunda *fábula* (a história da filmagem), com a *fábula* primeira — a busca pelos meninos sobreviventes nos locais do terremoto — persistindo. E é justamente essa persistência da *fábula* que é colocada em crise em *Cópia Fiel*.

Quando admitimos a dúvida a respeito da verdade dos personagens, partimos do pressuposto de que ainda há uma *fábula* no filme, mas cuja elaboração a partir do *syuzhet* é impossível de ser feita plenamente. Ora, mas o que o filme nos apresenta não é uma narrativa que se esquiva desse modelo? Se abordarmos o filme com tal modelo em mente, naturalmente concluiremos que o filme nos omite informações essenciais privando-nos da possibilidade de estabelecer com alguma precisão a *fábula* e a identidade das personagens. Porém, se não abordarmos o filme a partir do modelo *fábula-syuzhet* e simplesmente aceitarmos que nada nos é omitido, outras possibilidades se abrem para a análise da obra.

## O paradoxo

Proponhamos, pois, uma terceira via, distante tanto da busca por desvendar a verdade sobre as personagens quanto da mera constatação da abertura da narrativa.<sup>7</sup> Jean-Claude Bernardet já apontara um caminho profícuo em suas notas publicadas na Internet a respeito do filme:

---

7 Reiteramos aqui que nosso objetivo não é excluir a ambiguidade ou a dúvida da estrutura do filme, mas notar que a sua aplicação à análise do filme não deve ser feita irrestritamente. Frequentemente fala-se em ambiguidade e abertura como uma forma de liberdade para o espectador (é Kiarostami mesmo quem defende esse ponto). Porém, no que tange a identidade das personagens em *Cópia Fiel*, falar em ambiguidade parece não tanto oferecer uma liberdade para o espectador, mas sim delimitar um campo interpretativo (ou isso, ou aquilo). Há pontos em aberto no filme, não há dúvida. Mas quanto às personagens, preferimos propor outra forma de lê-las.

Uma possibilidade de compreender *Cópia Fiel* passa pela Teoria da Complexidade (ou do Caos) e a sensibilidade das condições iniciais do sistema. Nessa narrativa as *condições iniciais são instáveis* e se modificam no decorrer do filme, i. e., se modificam no decorrer da própria narrativa. Exemplificando: num determinado momento o personagem de Juliette Binoche afirma que o personagem masculino não fala sua língua, o francês. Pouco depois ele fala fluentemente francês.<sup>8</sup> Acredito que essa estrutura narrativa seja inovadora e contribui para escapar às convenções realistas (mesmo que a trama seja fantástica) em que as condições iniciais permanecem fixas. (BERNARDET, 2010a)

Para Bernardet, através da ideia de *instabilidade das condições iniciais*, pode-se dizer que aquilo que o filme apresenta não necessariamente se mantém como verdade conforme a trama se desenvolve. Em outra nota, Bernardet alerta que as condições de base (ou iniciais) não são apenas aquelas que surgem no início do filme, mas qualquer situação apresentada antes de outra situação, com a qual mantém relação (BERNARDET, 2011). Assim, tudo está, a todo o momento, em trânsito como verdade. Não há estabilidade narrativa e, portanto, é difícil falar inclusive em identidades para as personagens.

Tal instabilidade que Bernardet associa à Teoria da Complexidade já fora pensada em um viés distinto por Gilles Deleuze em *Imagem-Tempo*, conjugando igualmente a análise cinematográfica a uma teoria filosófico-científica:

Se considerarmos a história do pensamento, constatamos que o tempo sempre pôs em crise a noção de verdade. Não que a verdade varie conforme as épocas. Não é o mero conteúdo empírico, é a forma, ou melhor, a força pura do tempo que põe a verdade em crise. Essa crise eclode desde a Antiguidade, no paradoxo dos “futuros contingentes”.

---

<sup>8</sup> O exemplo que Bernardet utiliza nos parece infeliz, pois poderíamos muito bem pensar que Juliette inventara a história de que James não saberia francês para a dona do café. E que ele, em seguida, a desmente. Ainda assim, a sugestão de leitura de Bernardet do filme é forte e podemos pensar em outras situações narrativas para exemplificar sua teoria. Quando Juliette sai de carro com James e pergunta-lhe se ele já conhece Lucignano, ele responde que jamais esteve nesse vilarejo. Ao final do filme, porém, ele entra no hotel (em Lucignano) onde passou as suas núpcias com Juliette.

Se é *verdade* que uma batalha naval *pode* acontecer amanhã, como evitar uma das duas consequências seguintes: ou o impossível procede do possível (já que, se a batalha acontece, não é mais possível que ela não aconteça), ou o passado não é necessariamente verdadeiro (já que ela podia não acontecer). É fácil tratar tal paradoxo como sofisma. Mas ele não deixa de apontar a dificuldade que há em pensar uma relação direta da verdade com a forma do tempo, e nos condena a situar o verdadeiro longe do existente, no eterno ou no que imita o eterno. (DELEUZE, 2007, pp. 159-160).

Segundo Deleuze, Leibniz teria aproximado-se de uma resolução desse paradoxo ao elaborar a noção de *impossibilidade*. No exemplo da batalha naval, diríamos que ela acontece em um mundo e não acontece em outro mundo. Trata-se de mundos possíveis, mas não compossíveis entre si. Entretanto, nada impede a afirmação de que os mundos impossíveis pertençam a um mesmo universo. Assim, o paradoxo não é plenamente resolvido. (DELEUZE, 2007, p. 160).

Em *Cópia Fiel*, teríamos, desse modo, justamente a fricção constante entre esses mundos impossíveis. O universo em que Juliette e James são casados e o universo em que eles são desconhecidos são parte de um mesmo universo. E o que Deleuze dirá para caracterizar um certo estilo de cinema do pós-guerra cai como uma luva no pensamento da narração do filme de Kiarostami: “ É uma potência do falso que substitui e destrona a forma do verdadeiro, pois ela afirma a simultaneidade de presentes impossíveis, ou a coexistência de passados não-necessariamente verdadeiros” (DELEUZE, 2007, p. 161).

Pensemos, pois, seguindo as reflexões de Bernardet e Deleuze, e ultrapassando tanto a tentativa de estabelecer uma verdade única sobre tais personagens quanto a simples constatação da dúvida acerca de tais identidades, que o casal é e, ao mesmo tempo, não é casado. Ou ainda, de forma invertida, que eles são e não são desconhecidos. Mais do que isso, diríamos que não somente o futuro é aberto para múltiplos acontecimentos (o que acontecerá?), como o próprio passado também o é. Tanto o passado anterior à narrativa do filme (anterior à visita de James à Itália), como aquele das cenas que passam (e que ficam para trás na linearidade da exibição) adquirem a instabilidade da coexistência de múltiplos passados.

Constatamos, assim, o *paradoxo* que constitui o tempo do filme e, consequentemente, a identidade das personagens. As outras duas formas de se aproximar das personagens (verdade ou dúvida) evitam o problema do paradoxo que, não podemos deixar de notar, é a forma pela qual o filme, efetivamente, apresenta Juliette e James. Bernardet não chega a falar em paradoxo ao tratar do filme, preferindo os termos *deslizamento*<sup>9</sup> e *instabilidade*. Mesmo assim, acreditamos que a ideia de paradoxo caminha junto às ideias do crítico, por evitar refrear-se na constatação da dúvida sobre os personagens.

É ainda Deleuze que, na abertura de *Lógica do Sentido*, sintetiza uma definição para a noção de paradoxo: “o bom senso é a afirmação de que, em todas as coisas, há um sentido determinável; mas o paradoxo é afirmação dos dois sentidos ao mesmo tempo” (DELEUZE, 1975, p. 1). Se tomarmos essa afirmação, orientada em sua origem para uma discussão sobre a história do pensamento, e a transferirmos para o estudo da dramaturgia, poderíamos supor que a dramaturgia do cânone busca, como o bom senso, a afirmação de um sentido determinável. Fora do cânone, muitas vezes o que se constata é a mera impossibilidade de se chegar a esse sentido inequívoco. A constatação da dúvida, de certa forma, poderia (não sempre) atestar a existência de um sentido determinado indiretamente ao se evidenciar certa impotência para atingir tal sentido. Em *Cópia Fiel*, mais do que simplesmente evitar um sentido determinável (o que já se daria pela abertura da narrativa em seus muitos pontos sem resolução), encontramos a afirmação simultânea de dois sentidos em forma de paradoxo: James e Juliette são casados; James e Juliette acabaram de se conhecer.

O cerne do paradoxo do filme encontra-se, pois, na configuração da identidade de suas personagens, que não deixa de decorrer do paradoxo temporal dos presentes e passados impossíveis. Algo de semelhante nota-

---

9 Ainda segundo Bernardet, não há uma centralidade tão forte no episódio do café. O deslizamento de uma situação de identidades a outra é gradativo e ocorre ao longo de todo o filme. O episódio do café seria, portanto, não um ponto central, mas um “momento de adensamento” dentro do fluxo de deslizamentos. Para nós, porém, seguindo raciocínios como os de Stéphane Delorme (*Cahiers du Cinéma*), Youssef Ishaghpour (*Trafic*) e Franck Kausch (*Positif*), o episódio do café representaria a condensação de uma mudança efetiva na percepção da narrativa para o espectador e, portanto, acabaria adquirindo uma centralidade, ainda que percebamos o deslizamento em curso ao longo de toda a obra.

mos em *O ano passado em Marienbad* (1961), de Alain Resnais, que, não por acaso, é um dos filmes-chave para a teoria de cinema de Deleuze. Nesse filme, os personagens principais, também um casal, estão constantemente às voltas com o fato de terem ou não se conhecido no passado. Podemos ler a história a partir do fato de que ou o homem mente ao falar à mulher que se conheceram antes, ou ela o engana fingindo não se lembrar de nada (ou ainda ela de fato perdera a memória). Esse caminho, entretanto, resvala na observação que Bernardet fizera a respeito de *Cópia Fiel*: “dessa forma o filme ganha coerência psicológica e se encaixa numa forma clássica de narrativa”. Ou ainda, essa forma persiste na ideia da construção de uma *fábula* no sentido trabalhado por Bordwell. Melhor pensar que, no filme de Resnais, estamos diante de uma configuração temporal outra, distante da causalidade a que nos habituamos no cinema narrativo canônico. E tal estrutura temporal incide diretamente sobre a forma de apresentação das personagens, desconcertando a formação de identidades psicológicas.

Curiosamente, o próprio Bordwell encontra uma aporia na análise da ambiguidade de *O ano passado em Marienbad*:

O *syuzhet* é ornamentado de tal forma que é impossível construir uma fábula. Pistas são ou insuficientes ou contraditórias. Uma ordem de cenas é tão boa quanto outra qualquer; causa e efeito são impossíveis de distinguir; até mesmo os pontos de referência espacial mudam. Isso pode parecer a própria encarnação do sonho da ambiguidade significativa, mas não é. Uma vez que não há mais fábula para interpretar, que não há mais um ponto estável de partida para a construção de personagem ou causalidade, a ambiguidade se torna tão penetrante a ponto de não guardar consequências. (BORDWELL, 1985, pp. 232-233).

O texto de Bordwell parece querer mais apontar para os limites de *Marienbad* do que para os limites de sua própria teoria da narrativa, colocada em crise pelo filme de Alain Resnais. De toda forma, ele é preciso ao identificar que a noção de “ambiguidade” não é mais o que deve orientar a apreensão da obra, pois não guarda mais “consequências”.

## A construção das personagens

Se pensarmos, portanto, no *paradoxo*, quais são suas consequências? É possível, primeiramente, ampliar um pouco a definição de *paradoxo*. Aqui nos valemos do estudo do paradoxo para a análise de Kafka, elaborado por Luiz Costa Lima. O paradoxo engendra uma situação de indecidibilidade provocada pela oscilação incessante entre dois valores considerados, dos quais nenhum pode ser excluído. Há, portanto, um terceiro termo, que é sim excluído, mas existente, e que deve orientar a análise do paradoxo. Tal terceiro termo — irrepresentável semanticamente — produz as oposições entre os dois valores, porém, no paradoxo, ele salta para o primeiro plano, o que faz com que não vejamos mais a verdade como autodefinida, mas como igualmente produzida, junto com o falso. Produzida, justamente, por esse terceiro termo, cuja particularidade, no paradoxo é ser visto como *existente*, apesar de excluído (LIMA, 2014, pp. 266-267).

Da abstração sobre a qual se debruça Costa Lima, extraímos um dado fundamental: o paradoxo aponta para “aquilo” que produz as oposições. Se até então víamos o *paradoxo* das personagens de *Cópia Fiel* como uma consequência do paradoxo temporal da narrativa, é possível operar um desvio e, a partir dele, apontar para “aquilo” que constrói as personagens (desconhecidas e casadas). “Aquilo” (ou o terceiro termo), é o que engendra a própria ficção, mas ao que apenas podemos aludir, já que não se trata mais, nesse filme, de mostrar a equipe de filmagem, o dispositivo cinematográfico, como origem da ficção.

Se aqui estamos lidando com o paradoxo no âmbito dos personagens, é preciso nos perguntarmos o que constitui um personagem de ficção? Curiosamente encontraremos respostas muito próximas para essa questão vindas de dois lugares distintos: da prática do roteiro de *O ano passado em Marienbad*, através do depoimento de seu autor, Alain Robbe-Grillet; e da teoria literária, através de Anatol Rosenfeld.

Em um pequeno ensaio intitulado “Literatura e Personagem”, Rosenfeld aponta que aquilo que as orações<sup>10</sup> projetam em uma ficção tem certa tendência

---

<sup>10</sup> Sendo o texto escrito o objeto de estudo de Rosenfeld, as orações constituem seu ponto de partida.

a se constituir como realidade. O que elas projetam é o que o autor chama de “objectualidades”. Tais objectualidades têm, portanto, tendência a se constituírem como realidade. O que a oração de ficção apresenta parece pertencer a um universo que ultrapassa a própria materialidade do texto, parece-nos como algo do mundo (da “realidade”). Quando Rosenfeld aborda especificamente o personagem, ele diz que, embora os contextos objectuais projetados pelas orações estejam pouco a pouco produzindo os personagens a que fazem referência, “parecem ao contrário apenas revelar os pormenores de um ser autônomo” (ROSENFELD, 2014, pp. 16-17). Logo, há um paralelismo: as objectualidades parecem se constituir como realidade e o personagem parece se constituir como ser autônomo.

O interesse aqui é notarmos que o personagem não existe antes e para além das orações e das objectualidades por meio das quais ele surge e nas quais está inserido. Todavia, a impressão que temos é exatamente oposta. Essa impressão, porém, é algo que não pode ser generalizada a toda a literatura. E é justamente tal impressão (ilusória) que Robbe-Grillet parece combater em *Marienbad*, através do universo ficcional que cria. O autor comenta que não sabemos absolutamente nada sobre seus personagens, nada sobre sua vida. “Eles não são nada além daquilo que o vemos ser: clientes de um grande hotel de temporada, isolado do mundo exterior, e que parece ser uma prisão. Que fazem eles quando estão fora dali? Somos tentados a responder: nada!” (ROBBE-GRILLET, 2001, p. 59).

Esse universo isolado, em que apenas sabemos aquilo que nos é dado a ver parece de certa forma reproduzir a operacionalidade da ficção, porém de forma que não sejamos tentados a conferir autonomia a esses seres fora do espaço onde aparecem: fora das orações, fora dos planos, fora do hotel. À primeira vista, tal comparação parece negligenciar o fato de que as personagens de Robbe-Grillet e de Resnais, mesmo isoladas nesse hotel fora do tempo e fora do mundo, ainda assim parecem se constituir como seres autônomos à nossa frente, ou seja, vemo-las como seres independentes em inter-relação e não simplesmente como construções abstratas de um roteiro (literário) e de uma sucessão de gestos (*mise-en-scène*). Todavia, se atentarmos à estrutura do roteiro, à *mise-en-scène*, à construção espacial e temporal do filme, o que temos é uma elaboração paradoxal que o tempo todo nos impede de construir efetivamente tal “autonomia” do ser ficcional. E isso se torna gritante no modo pelo qual o personagem masculino se refere ao “ano passado” junto à personagem feminina:

Quanto ao passado que o protagonista tenta introduzir à força nesse mundo fechado e vazio, temos a impressão que ele o inventa à medida que fala, aqui e agora. Não há ano passado em Marienbad, e Marienbad não está em nenhum mapa. Tal passado possui tampouco alguma realidade para além do instante no qual é evocado com determinada força; e, quando ele triunfa enfim, ele se torna simplesmente o presente, como se jamais tivesse deixado de sê-lo. (ROBBE-GRILLET, 2001, p. 59).

O fato do passado se construir de tal maneira “fora do tempo” é o que faz com que atentemos para a construção dos próprios personagens pela ficção. E tal construção é muito próxima daquela definida por Rosenfeld: não há seres autônomos, mas são as orações, no caso da literatura, e as cenas, os planos, os cortes, os sons, os gestos, as falas, os olhares etc. (no caso do filme) que os constroem a cada instante.

Em *Cópia Fiel*, o procedimento é semelhante. Ao observarmos que os personagens possuem ora uma relação, ora outra; que o passado de sua relação é ora um, ora nenhum, somos forçados a vê-los não como seres autônomos, mas como seres constituídos pouco a pouco pelas objectualidades que os determinam. É a “incoerência paradoxal” de suas histórias que produz a reflexividade da sua construção.

De certa forma, é aí que a tematização do “terceiro termo” ocorre. Tematizar o terceiro termo, excluído, porém presente, é atentar ao que constrói as oposições e, portanto, ao que constrói as personagens paradoxais. O jogo de *Cópia Fiel* torna-se perverso na medida em que o filme flerta constantemente com uma representação “fiel” da realidade. À diferença de *O ano passado em Marienbad*, não há aqui o espaço labiríntico dos hotéis e palácios, a montagem não-linear, a rigidez das interpretações, as falas mecanicamente repetidas, o congelamento dos movimentos, as mudanças súbitas de espaço etc. No filme de Kiarostami, a princípio, estamos no universo da continuidade, da linearidade. Daí a tensão entre “incoerência” na estrutura da trama e “fidelidade” ao mundo real, em sua suposta continuidade espaço-temporal. Quando falamos em incoerência, não queremos com isso apontar uma fragilidade na composição do filme. Trata-se do contrário. É a incoerência das personagens e da trama, que, sob a forma de

paradoxo, volta nossa atenção para a própria constituição dos seres ficcionais, em um embate contínuo com um certo realismo por meio do qual tais personagens nos são apresentados.

Há uma força muito particular em problematizar o funcionamento da ficção sem colocar-se fora dela, sem apontar para o universo “documental” que a circunscreveria no cinema. De certa maneira, quando Kiarostami colocava dentro de seus filmes as imagens e os sons do “fora” da ficção — das equipes de filmagem trabalhando —, ele não deixava de integrar o “fora” ao “dentro” ficcional. No momento em que um ator sai de seu personagem e dirige-se à equipe de filmagem (como em *E a vida continua*), ele é capturado novamente nas malhas da ficção (isso poderia ter sido encenado, isso poderia constituir uma ficção em segundo grau etc.). O que *Cópia Fiel* traz é a tentativa de fazer brotar esse “fora” da ficção, que aqui associamos ao “terceiro termo” do paradoxo, no seu próprio interior, na própria constituição de suas personagens. O *paradoxo*, mais do que uma desconstrução da ficção, é uma sabotagem.

## Referências

- BERNARDET, Jean-Claude. *Caminhos de Kiarostami*. São Paulo: Companhia das Letras 2004.
- \_\_\_\_\_. “CÓPIA FIEL de Kiarostami – 2”, *Blog de Jean-Claude Bernardet*, 29/10/2010a <jcbernardet.blog.uol.com.br/arch2010-10-24\_2010-10-30.html> acessado em 30/04/2014.
- \_\_\_\_\_. “CÓPIA FIEL de Kiarostami – 3”, *Blog do Jean-Claude Bernardet*, 04/11/2010b <jcbernardet.blog.uol.com.br/arch2010-10-31\_2010-11-06.html> acessado em 30/04/2014.
- \_\_\_\_\_. “CÓPIA FIEL de Kiarostami – 7”, *Blog do Jean-Claude Bernardet*, 28/04/2011 <jcbernardet.blog.uol.com.br/arch2011-04-24\_2011-04-30.html> acessado em 30/04/2014.
- BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. London: Methuen, 1985.
- DELEUZE, Gilles. *A lógica do sentido*. São Paulo: Perspectiva, 1975.
- \_\_\_\_\_. *Imagem-tempo: cinema 2*. São Paulo: Brasiliense, 2007.
- DELORME, Stéphane. “Imitation de la vie”. In: *Cahiers du Cinéma* n° 656: maio de 2010, pp. 10-11.
- ISHAGHPOUR, Youssef. “Kiarostami hors ses murs: Copie conforme” In: *Traffic* n° 75, outono, 2010, pp. 30-38.
- KAUSCH, Franck. “Copie Conforme – Non reconciliés”. In: *Positif*, n° 591, mai 2010, pp. 38-39.
- KIAROSTAMI, Abbas; CIMENT, Michel; GOUDET, Stéphane. “Entretien avec Abbas Kiarostami: les six faces du cube.” In: *Positif* n° 408, fevereiro 1995, pp. 14-19.
- LIMA, Luiz Costa. *Mimesis: desafio ao pensamento*. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2014.
- NANCY, Jean-Luc. *L'évidence du film*. Abbas Kiarostami. Bruxelles: Yves Gevaert, 2001.
- ROBBE-GRILLET, Alain. “Sur L'Année dernière à Marienbad”. In: *Le voyageur: textes, causeries et entretiens (1947-2001)*. Mesnil-sur-l'estrée: Christian Bourgois, 2001, pp. 53-62.

ROSENFELD, Anatol. “Literatura e Personagem”. In: CANDIDO, Antonio; GOMES, Paulo Emílio Salles; ROSENFELD, Anatol; PRADO, Décio de Almeida. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2014.



*Linha de Pesquisa*

***Poéticas e Práticas***

*PPGMPA em Pesquisa e Debate Discentes*



# A construção da harmonia no filme *Vida Humilde* (1997), de Aleksandr Sokúrov (1951-)<sup>1</sup>

**Breno Morita Forastieri da Silva<sup>2</sup>**

*Orientador: Arlindo Ribeiro Machado Neto*

## **Resumo**

Partindo da hipótese de que o filme *Vida Humilde*, de Aleksandr Sokúrov, desenvolve uma qualidade de harmonia entre a personagem Umeno Matsuyoshi, sua casa e o espaço que as envolve; esse artigo analisa de que maneira a dimensão gráfica desenvolvida pelo cineasta contribui para tal proposição. Para tanto é apresentada parte do desenvolvimento de Sergei Eisenstein sobre o grafismo no cinema.

## **Palavras-chave**

Eisenstein; pensamento gráfico; grafismo

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA-USP). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 5 de dezembro de 2014.

<sup>2</sup> Breno Morita é artista e mestrando em Poéticas e Técnicas Audiovisuais (ECA-USP), sob orientação do Prof. Dr. Arlindo Machado e Bacharel em Artes Visuais pelo Centro Universitário Belas Artes de São Paulo.

## **Abstract**

*The construction of harmony in the film “Humble Life” (1997), Aleksandr Sokurov (1951-)*

*Assuming that the film “Humble Life” (Sokurov) develops a harmonious quality between the character Umeno Matsuyoshi, her home and its surroundings; This article analyses its graphic development as a support to such proposition. Therefore it’s presented some of Sergei Eisenstein’s development on the notion of graphism in cinema.*

## **Keywords**

*Eisenstein, graphic thinking, graphism*

A formulação plástica de um conteúdo conceitual é uma das problemáticas constantes da obra de Eisenstein. Neste artigo serão abordadas matizes de seu pensamento gráfico no cinema. O gráfico, de uma maneira geral, diz respeito a construções que tomam por base pontos e linhas. Na teoria eisensteiniana, o gráfico espalha-se em construções que se desenvolvem no eixo temporal, em uma abstração intelectual que pode ser compreendida como um pensamento gráfico. Do ponto de vista da geometria, uma das definições de linha é um conjunto de pontos; outra, complementar a essa, a caracteriza como um traço contínuo, real ou imaginário, que delimita duas coisas, como separação ou como ponto de contato.

As contribuições de Eisenstein sobre o grafismo no cinema perpassam tais prerrogativas da geometria. Sua busca almeja construções gráficas enquanto elemento constitutivo de uma linguagem visual no tempo, uma linguagem cinematográfica. A definição espacial de ponto e linha, ao se desenvolver simultaneamente no plano temporal, ganha diferentes formas de constituição. Por exemplo, sob a forma de um conjunto de elementos pontuais, como uma série de cabeças (em um mesmo ou vários planos); como o traçado definido pelo gesto de um ator, ou por seu deslocamento no palco. Para Eisenstein, o gráfico, em seu desenvolvimento espaço-temporal, encontra-se intimamente ligado ao movimento. Em suas memórias, ele descreve a dança e o desenho como ramificações de um mesmo tronco, no sentido de que em cada um deles existem linhas: os rastros deixado pelo movimento (EISENSTEIN, 1995, p. 576-8).

Linear é, por consequência, o movimento do olhar do espectador; quer ele acompanhe o ator pelo palco, quer ele acompanhe um corpo pela tela de projeção do cinema. Este deslocamento de massas e olhares é comum ao teatro e

no cinema. No teatro ele é, predominantemente, horizontal, seguindo o plano do palco; enquanto que, no cinema, o deslocamento do olhar é vertical, na superfície da tela (EISENSTEIN, 2010, pp. 21-2). Deste ponto de vista, ao se pensar a construção gráfica no cinema, deve-se levar em consideração a disposição das formas na superficialidade da tela, assim como na profundidade do campo visual, e na abstração intelectual, ou poderia se chamar perceptiva do eixo temporal.

Neste âmbito, podem-se distinguir algumas formações gráficas estruturais que podem aparecer tanto isoladas quanto em conjunto. Considerando, em um primeiro momento, um único plano, sem movimento de câmera, o grafismo pode ser observado na composição plástica do plano, nas linhas de contorno dos objetos; assim como no deslocamento desses corpos no campo visual. Ainda em um plano único, mas agora acrescentando o movimento de câmera, pode-se ler graficamente também o próprio movimento de câmera, assim como, no caso dele acompanhar um objeto que se move, o deslocamento deste determinado corpo.

Outra possibilidade, somando-se complexidade, é este desenvolvimento gráfico distendendo-se ainda mais, tanto no plano espacial quanto no plano temporal. Neste caso, todas as situações anteriores podem ser espalhadas em diferentes planos ao longo de uma sequência. Assim, ao analisar o grafismo, deve ser levado em consideração a escolha de certos procedimentos técnicos, incluindo-se a disposição espacial dos elementos profilmicos (a *mise-en-scène*); os enquadramentos e ângulos de filmagem; os movimentos de câmera; o uso de filtros de cor e composições cromáticas; os diferentes tipos de lentes e suas correspondentes distâncias focais; e estar atento ao desdobramento dessas possibilidades decompostas no tempo.

Eisenstein argumenta que a construção gráfica deve se dar em função de um movimento expressivo. A ideia básica é que no processo de desenvolvimento da comunicação entre os humanos, anteriormente ao desenvolvimento da linguagem verbal, foram utilizados outros tipos de linguagens que, ao contrário do que se pode pensar, não desapareceram por completo, subsistindo como possíveis mecanismos de expressão. Estes mecanismos, conforme discutido por Eisenstein, embora possam ser de menos valia para a ciência, não perdem sua importância para a arte. Dentre eles encontra-se a gestualidade e, consequentemente, o grafismo.

Como visto anteriormente, gesto e dança desenvolvem-se graficamente no espaço, assim, estes mesmos gestos e movimentos podem também ser usados como linguagem. Para Eisenstein, algumas palavras ainda carregam em si uma raiz gestual, dinâmica. Em *Montagem 1937* (EISENSTEIN, 2010), é citado o caso da palavra *aversão*. Para buscar sua gestualidade primitiva ele conduz o seguinte procedimento: elencar o maior número possível de variantes de aversão, para, entre elas, buscar sua invariante.

Aversão leve e aversão absoluta. Da careta à náusea. Aversão física e aversão moral. Aversão em diferentes épocas e aversão na mais ampla variedade de circunstâncias. Deixe o leitor imaginar essas expressões ocorrendo realmente diante dele. Deixe-o mentalmente experimentar e expressar fisicamente tais instâncias diversas de aversão.

É uma legião de variações de expressão.

Toda essa legião, entretanto, pode ser reduzida a um denominador comum. Sua multiplicidade é um conjunto de variantes baseadas em um mesmo esquema básico, que irá permear todas as instâncias e variedades. Além disso, qualquer movimento que não esteja ligado a essa espinha dorsal ou não corresponda a este esquema nunca será lido como aversão.

Qual é esse denominador comum? (EISENSTEIN, 2010, p. 22)

Para responder a essa pergunta, Eisenstein recorre à origem etimológica da palavra que, segundo ele, vem do latim: “*a-vertere* = virar-se ao lado oposto” (EISENSTEIN, 2010, p. 22). Assim, o movimento básico que encarna todas as expressões de *aversão* é o afastar-se. Qualquer que sejam as variantes, todas terão como invariante o *movimento* de afastamento, de repulsão. Assim ele conclui:

O que isso mostra? Que o termo em si, convertido a partir de seu sentido figurativo metafórico *de volta* ao movimento físico que era o protótipo de sua atitude psicológica correspondente — retornando, na verdade, a seu sentido motor primário — vem a conter a fórmula exata, ou esquema, que caracteriza de igual maneira todos os dife-

rentes matizes de sentidos e que também serve como sua designação geral. (EISENSTEIN, 2010, p. 23)

Com este exemplo, Eisenstein procura mostrar que na base daquilo que a palavra é capaz de expressar, existe uma componente de experiência física que, antes da possibilidade do emprego das palavras como meio de expressão, era expresso por meio do corpo.<sup>3</sup>

Outro caso de expressividade gráfica é exemplificado por meio de uma de suas aulas. Discutindo com seus alunos uma passagem do livro *Père Goriot*, de Balzac, Eisenstein propõe à classe a montagem da cena em que o personagem Vautrin é desmascarado, acusado e confrontado pelos demais. Desta proposição surgem quatro alternativas de montagem: em uma delas, o acusado, subindo em uma mesa, é cercado por seus detratores; nas demais o acusado é encurralado, ou no canto de uma sala, ou fogia subindo uma escada, ou descendo em um foço de orquestra (Eisenstein, 2010, p. 16-22).

O que Eisenstein ressalta é que, apesar de todas as quatro serem possíveis de um ponto vista realístico, como algo que hipoteticamente poderia acontecer; do ponto de vista gráfico, a primeira opção, em que o personagem acusado é cercado, é a menos favorável. Assim, se o interesse está em reforçar a oposição entre acusado e acusadores, é mais efetivo que estes se oponham também graficamente, ficando em lados opostos.

Essa diferença na disposição dos corpos é o que Eisenstein chama de esquema ou representação gráfica. Para se alcançar expressividade, “é necessário que sua estrutura possua também um esquema gráfico de uma leitura metafórica que defina o conteúdo psicológico da cena e da interação entre as personagens”. (EISENSTEIN, 2010, p. 20). Neste artigo, a abordagem proposta ao filme de Sokúrov, constitui-se na busca de um esquema, de uma representação gráfica da harmonia.

Por harmonia, refiro-me aqui à ordem estabelecida entre: **Umno Matsuyoshi**, sua casa e o ambiente que as permeia. A hipótese é que nesta re-

---

3 Tal concepção levou Eisenstein a estudar os ritos de tribos antigas. “Para ele, os ritos mais antigos eram aqueles em que o movimento ainda não se tornara palavra” (IVÁNOV, 2010, p. 40). Para aprofundamento, sugere-se o artigo *A forma do filme: novos problemas* (EISENSTEIN, 2002a, p. 120-40).

lação tripartite há um entrelaçamento gráfico na forma de uma dinâmica fluída de entrâncias e reentrâncias. Uma contínua transformação, por meio da construção gráfica, de entrelaçamento de ambientes internos e externos, do terreno e do celestial, construindo uma harmonia entre as três esferas citadas. Do ponto de vista exposto anteriormente, o que se propõe é que esse esquema gráfico da harmonia se dê na forma de uma circularidade, uma espécie de costura espaço-temporal a relacionar as três partes enunciadas.

Serão analisadas três das possibilidades de estruturação de pensamento gráfico que podem ser encontradas no filme: uma formação gráfica predominantemente estruturada pelo ritmo dos movimentos de câmera e dos seus elementos profílmicos; outra por meio de pontuações ao longo de um eixo temporal (a linha como uma série de pontos); e um terceiro caso, também delineada pelo movimento de câmera, mas com uma construção diversa da anterior. O primeiro corresponde ao trecho entre os 14'25" até, aproximadamente, 20'00"; quando se retorna a uma tomada interna da casa.

Essa sequência começa com um enquadramento em *plongée*, correspondente a uma inclinação de câmera descendente, ou seja, de maneira a oferecer uma visão de cima para baixo de seu assunto. Este enquadramento permite ver o formato circular dos utensílios dispostos à frente de Matsuyoshi. Este domínio formal dos objetos pode ser considerado como uma espécie de prenúncio, ou de um primeiro motivo circular que se desenvolverá ao longo da montagem subsequente. Soma-se a isso um efeito vinheta, um escurecimento nas quinas do enquadramento, conferindo ao aspecto retangular do campo visual uma forma arredondada.

No plano seguinte muda-se o eixo da câmera, ficando na mesma altura que o rosto de Matsuyoshi, enquadrando seu rosto obliquamente. Segue outro plano em *plongée*, de maneira a enquadrar a personagem da direita para a esquerda (repetindo-se o arredondamento do campo visual por meio do efeito vinheta). É a partir deste plano que os movimentos de câmera ficam mais pronunciados e a circularidade gráfica, que está sendo considerada como representação gráfica da harmonia, pode ser percebida não apenas ilustrativamente na composição dos enquadramentos, mas também cineticamente, através da montagem no eixo temporal. Neste plano entra também a voz do narrador, comentando sobre seu interesse nos elementos que podem ser encontrados no plano: as paredes, os utensílios, o vento, a luz, os sons.

Em campo, a personagem tenta acender alguns gravetos que se encontram dentro de um recipiente de madeira. Soprando através de um toco de bambu, cilíndrico, ela faz subir labaredas, uma das quais é subitamente interrompida por um corte seco. A câmera enquadra frontalmente a parede. Na borda do quadro, rarefeita, uma fumaça contrasta com a textura e cor da parede.

A câmera segue um movimento ascendente. No campo sonoro, sobreposto aos ocasionais (e recursivos) sons do sopro do vento e do ranger de madeira, é inserido um som bem agudo, oscilante, como um apito ou assovio. Dando seguimento ao movimento vigoroso da labareda soprada por Matsuyoshi. O movimento descrito pela câmera assemelha-se ao descrito por um quarto de circunferência, desenvolvendo uma espécie de arco ascendente e para esquerda. Quando a câmera aproxima-se de um ângulo de 90° em relação ao chão, voltada em direção ao teto, o enquadramento se fixa em uma claraboia. Ao silvo descrito anteriormente, sobrepõe-se uma música em flauta de bambu, cujo tom predominante é também agudo. O próximo plano retoma a claraboia, mas em um enquadramento ainda mais próximo, deixando mais visível a fumaça que ascende através da abertura.

Segue uma tomada externa com mudança no eixo da câmera, retornando a uma posição neutra (com seu eixo paralelo ao chão). Após permanecer cerca de seis segundos imóvel, com o único movimento visível sendo a ascensão da fumaça, a câmera dá seguimento ao movimento ascendente, inclinando seu eixo em *contra-plongée* (verticalmente de baixo para cima). O contraste é gradualmente aumentado, de maneira a destacar o contorno do horizonte, e assim opondo visualmente, tanto gráfica quanto cromaticamente, terra e céu (baixo e alto). O movimento de câmera continua ascendente, até que nuvens mais escuras preencham o enquadramento. Permeando essa escuridão, de cima para baixo, começa a surgir em campo pequenas folhas da copa de uma árvore. Aos poucos, seus ramos voltam a preencher e escurecer o campo visual.

Uma lenta transição introduz o plano seguinte e o movimento de câmera ascendente de um plano funde-se ao (sutil) movimento descendente do plano seguinte. Enquadrando o tronco retilíneo de várias árvores, a tomada monocromática em tom sépia evidencia a verticalidade da composição gráfica dos troncos. Essa qualidade de verticalidade deixa de se realizar por meio do movimento de câmera e passa a existir na forma dos contornos dos troncos, fazendo com isso a

transição do cume à base, no que pode ser relacionado com o equilíbrio dinâmico proposto pela imagem do *yin* e do *yang* na cultura oriental.

O movimento de câmera, antes vertical, passa a ser predominantemente horizontal. Movendo-se para a esquerda, a câmera deixa de enquadrar os troncos das árvores e se dirige para árvores mais ao longe, alterando a profundidade de campo, distanciando os elementos profílmicos em relação à câmera. Todo este desenvolvimento pode ser considerado como um único e contínuo movimento gráfico que, ao longo do tempo, adquire diferentes corpos: 1) na forma do dinamismo descrito pelo movimento de câmera no início da sequência descrita; 2) no movimento da fumaça; e 3) nos contornos dos troncos da árvore. Nesta linha de pensamentos, pode-se considerar que, alterando a construção da profundidade de campo, Sokúrov encaminha esta linha para dentro do enquadramento, para dentro do campo visual.

Continuando este movimento de interiorização gráfica, o plano seguinte é uma tomada interna da casa. Este último enquadramento delinea três planos distintos. Um primeiro, mais próximo da câmera, em que se destacam Matsuyoshi e a chaleira sobre o fogo; um intermediário, formado pelas paredes pouco iluminadas e a porta aberta; e um outro mais profundo, visível através da porta, que permite ver o lado de fora da casa; de maneira a reenquadrar, pela moldura da porta, o tronco vertical de uma árvore (como resquício do exterior).

Com a descrição de alguns dos elementos dessa sequência, procurou-se evidenciar traços de um pensamento gráfico que são delineados dinamicamente por diferentes meios expressivos. Esta forma de escritura gráfica move-se simultaneamente de baixo para cima, retornando para baixo; e de dentro para fora, retornando para dentro. Assim, o que se propõe é esse desenho como interconexão de opostos que baseia aquilo que foi chamado de qualidade de harmonia entre a personagem, sua casa e seu entorno.

A próxima sequência (trecho dos 39'07" a 42'57") tem como eixo estruturante a maneira pela qual o movimento de câmera e enquadramento partilham de certas escolhas técnicas que harmonizam casa e habitante. Neste caso, o grafismo adquire forma no emprego do movimento de câmera tanto para esquadriñar a estrutura da casa quanto para percorrer a fisionomia de Umeno Matsuyoshi.

Em ambos os casos, o movimento de câmera segue um fluxo senoidal, movendo-se em formas curvilíneas, lentamente. Em ambos os casos oferecendo tempo de apreciação ao espectador. Apesar de estarem separados por dois planos distintos, podem ser considerados conectados pelo dinamismo produzido pelo movimento de câmera. O movimento gráfico descrito em ambos os planos são qualitativamente contíguos, o segundo seguindo o fluxo do primeiro.

A próxima construção que gostaríamos de percorrer é consonante à proposição da geometria da linha como sequências de pontos. Tal relação (entre ponto e linha) pode ser relacionada também ao próprio ato de costura. Em seu movimento pontual de perfuração do tecido, o movimento da agulha estrutura o fluxo da linha de costura, seu entra e sai, conformando a linha que dá forma ao tecido.

No filme como um todo, são vários os elementos recorrentes (como o ranger da madeira, o assobiar do vento, etc.), cada qual promovendo qualidades que podem ser estudadas com profundidade. Para o fim deste artigo nos ateremos a uma única recorrência: o cair de uma gota d'água (e seu respectivo som), sobre uma poça que se encontra no quintal da casa. Sua primeira aparição antecede, em alguns planos, o trecho em que Matsuyoshi acende um pequeno balde repleto de gravetos. Essa singela queda de uma gota d'água é montada de tal maneira que dura cerca de dez segundos.

Neste intervalo de tempo, poderíamos situar três momentos. Primeiro ela se dá sonoramente — enquanto o vulto da personagem sai de campo pelo lado esquerdo do enquadramento, ouvimos o mergulho da gota. Um corte seco introduz o segundo momento: um plano sem movimento de câmera enquadra um galho áspero de pouca espessura, por onde escorre uma gota. No terceiro plano, em *plongée*, uma poça d'água recebe, quase em seu centro, um pingo. O simples cair da gota é desconstruído de maneira que suas qualidades materiais, como sonoridade, viscosidade, densidade são oferecidas separadamente, em planos distintos no desenrolar cinematográfico. Este gotejamento, que precede o movimento gráfico circular descrito anteriormente, está presente também no final da mesma sequência. No penúltimo plano descrito, em que as árvores são enquadradas de um ponto de vista mais distante, é novamente pontuado o som da gota d'água rompendo a superfície da poça.

Essa imagem é inserida ainda uma terceira vez, no decorrer da sequ-

ência em que Matsuyoshi cose o quimono. A montagem da costura do quimono se dá por meio de vários *closes* em detalhes de seu fazer. Em um dos planos, em que a costureira leva a ponta da linha de costura à boca, um corte seco desloca essa aproximação do corpo da costureira para uma tomada externa. É novamente inserido o som da gota (23'47") e, em seguida, dessincronizado por alguns milésimos de segundo, é retomado aquele plano em que a gota rompe a superfície da poça.

Da perspectiva da construção gráfica da harmonia, esse processo de reiteração pode ser lido tanto como um possível modo de construção de uma linha que se desenvolve no tempo (conforme a definição de linha como conjunto de pontos); quanto como um elemento que costurará as qualidades entre essas pontuações. Assim, no primeiro caso, pode-se tomar essas gotas dispersas como uma linha traçada no tempo. No segundo caso enfatizando a presença dessas gotas como *elemento de transição* entre sequências internas e externas, passando pelo corpo da personagem, ela pode ser lida como uma maneira de costurar qualidades distintas, retomando a natureza linear e dinâmica do ofício de costura. Para ficar mais claro, retomemos brevemente esse movimento em um contexto mais ampliado.

A análise apresentada até aqui pode ser dividida tematicamente da seguinte maneira (enfatizando-se a questão das gotas): antecedendo o primeiro trecho analisado, temos a primeira aparição de Umeno Matsuyoshi. Segue a primeira queda da gota (que dura cerca de dez segundos). Em seguida, inicia a primeira sequência discutida, em que graficamente são ligados alto e baixo; dentro e fora.

Ao final desta sequência, a segunda aparição (apenas sonora) da gota. Segue com a personagem costurando o quimono; por sua vez interrompido pela terceira recorrência da gota. A partir da retomada da gota, a câmera move-se em um movimento pendular, compreendendo um movimento de rotação no próprio eixo de aproximadamente 180°, como que olhando para trás. Com este movimento de câmera sinuoso, o plano que começa enquadrando o exato momento em que a gota atinge a superfície da água, termina direcionado para a personagem, enquadrando-a de costas pelas frestas de uma porta aberta.

Tomando o gotejamento como ponto de referência, sua presença de-

marca um pequeno intervalo que une sequências com qualidades comuns. No início, a primeira aparição da personagem; em seguida, o entrelaçamento entre interno e externo por meio do movimento gráfico circular descrito pelo movimento de câmera; para finalizar, em terceiro, o entrelaçamento do ato de coser com o movimento de tomadas internas e externas.

Assim, da hipótese de que o filme *Vida Humilde* desenvolve uma qualidade de harmonia entre a personagem Umeno Matsuyoshi, sua casa e o espaço que as envolve, foram analisados alguns trechos do filme. A partir de contribuições de Eisenstein sobre o grafismo, foram apresentadas algumas relações entre grafismo e movimento, assim como a anterioridade da gestualidade na expressão e comunicação humana, assim contribuindo com a argumentação do potencial expressivo do grafismo, principalmente no campo da arte.

Como maneira de buscar respostas à hipótese apresentada, foi proposta uma representação gráfica da qualidade harmonia: a circularidade e recursividade de certos temas, para em seguida analisar sua aparição no filme. Com essas análises, esse artigo apresentou três diferentes modelos de construção gráfica que possibilitam a decodificação de um sentido de harmonia no filme.

## Referências

- EISENSTEIN, Sergei. *Beyond the Stars: The memoirs of Sergei Eisenstein*. Org. Richard Taylor. Trad. William Powell. Londres; Calcuta: BFI Publishing; Seagull Books, 1995. [Selected Works Volume 4]
- \_\_\_\_\_. *O sentido do filme*. Trad. Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002. Título original em inglês: *Film sense*.
- \_\_\_\_\_. *Towards a theory of montage*. Trad. Michael Glenny. Nova Iorque: I. B. Tauris, 2010. [Selected Works Volume 2]

### Vídeo

- SOLIDÃO. Direção: Aleksandr Sokúrov. Pandora (Japan), North Foundation, Studio Nadejda, 1997. Magnus Opus, 2011. (61 min.). Colorido. BETACAM SP. 4:3. Fullscreen. Stereo. Rússia e Japão. Título original em russo: Смирная жизнь [*Vida Humilde*] — *Smirennaya zhizn*.



# O Duplo Projetado na Performance Multimídia de Nástio Mosquito<sup>1</sup>

**Carolina Dias de Almeida Berger<sup>2</sup>**

*Orientadora: Patrícia Moran Fernandes*

## **Resumo**

Análise de trabalho de performance multimídia e transmídia do artista angolano Nástio Mosquito. Problematização da obra “Ser Humano”, na qual a projeção audiovisual representa o Duplo como *alter ego* performático do corpo-performer em cena. Visa analisar as estratégias de construção do Duplo projetado como *alter ego*, desenvolvido como recurso expressivo e

---

**1** Trabalho apresentado na IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA-USP). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 05 de dezembro de 2014.

**2** Carolina Berger é formada em Comunicação Social/Jornalismo pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Mestre em Documentário Cinematográfico pela Universidad del Cine (UCINE). Artista multimídia, escritora e performer. Doutoranda no Programa de Pós-Graduação do Programa de Meios e Processos Audiovisuais. Documentarista premiada e pesquisadora de autorreferencialidade em artes audiovisuais, *Live Cinema* e performance multimídia. Em doutorado, estuda a relação entre poética e dispositivo técnico de Live Cinema, Performance audiovisual e multimídia. Desenvolve o projeto de fotografia, literatura e performance multimídia *#LiveLivingPerformanceProject*, no qual cria uma tríade feminina Madame C. B. (Performer), Madame C. Bécamier (heterônimo literário) e Lícia D. B. (personagem *alter ego*) para discutir liberdade consciente, padronização dos modos de vida e a exploração mercantilista do corpo feminino na atualidade. O projeto inclui a instauração de uma série de performances baseadas na não separação de conceitos do sagrado e do profano femininos.

narrativo na poética da obra. A análise parte da noção de Duplo no teatro de Antonin Artaud, apontada por Steve Dixon (2007) como uma metáfora teórica em relação a diversas formas de sua representação na performance multimídia. A noção Duplo argumentada por Antonin Artaud refere-se ao próprio teatro, no qual existe uma série de possibilidades de “virtualidades”, compostas a partir de máscaras, objetos e outros elementos simbólicos utilizados em cena pelo ator. Para Steve Dixon, a ideia do corpo e seu duplo prevalece na performance digital, a partir também da afirmação de Marvin Carlson de que a consciência da duplicidade é intrínseca à performance. A partir da análise de como este Duplo apresenta-se na obra de Nástio Mosquito, o presente artigo visa adensar a sistematização teórica de um campo no qual o Duplo projetado torna-se uma forma de autorrepresentação audiovisual performática.

### **Palavras-chave**

Performance; duplo projetado; performance multimídia; presença

### **Abstract**

*The Double Designed in Performance Multimedia Nástio Mosquito*

*Study of the multimedia performance works of the Angolan artist Nástio Mosquito. The analysis raise questions in relation to the concepts of Digital Double developed by Steve Dixon in “Digital Performance: a History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation” (2007). From the thought of Marvin Carlson who finds a consciousness of duplicity of the body as characteristics intrinsic to the performance and also from the theory of Antonin Artaud on the Double in the Theatre, the author emphasizes his theoretical approach to the “form-screen” (Dubois, 2014) in multimedia performances.*

### **Keywords**

*Performance, double, multimedia, presence*

*This article analysis the art of Nástio Mosquito in this theoretical intersection and locate his performance work as a metaphor to the new subjectivities in Self-Referential daily exposition of the subject (Sibília, 2008).*

Quando tudo nos leva a dormir, olhando com olhos atentos e conscientes, é difícil acordar e olhar como num sonho, com olhos que não sabem mais para que servem e cujo olhar está voltado para dentro.

*Antonin Artaud*<sup>3</sup>

A famosa frase de George Bernard Shaw “A vida não é sobre encontrar a si mesmo. A vida é sobre a criação de si mesmo” deveria servir para definir a trajetória de qualquer ser humano. Mais ainda na atualidade, quando vivemos em uma era de “extimidades”, apontadas por teorias<sup>4</sup> que identificam novos modos de subjetivação a partir de uma performatividade cotidiana, de personalidade “alter-dirigida”, ou seja, voltada para “os outros”.

Neste contexto, a autopromoção e a visibilidade da autenticidade compõem o “jeito performático de estar no mundo” que ganham, segundo Riesman<sup>5</sup>, uma legitimidade moral. Ao conceber, manipular e interagir em conexões virtuais de diferentes formas, os indivíduos vivem performando.

Evidente em diferentes mídias, este contexto social e político é aqui

---

3 Em ARTAUD, Antonin. *O Teatro e seu duplo*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

4 Refiro-me a estudos de SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Relume Dumarã, 2002. \_\_\_\_\_ . *O Show do eu: a intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008. Também a autores citados pela pesquisadora como RIESMAN, David. *A multidão solitária*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1995.

5 Em RIESMAN, David. *A multidão solitária*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1995.

considerado uma expansão, não consequente, mas conceitual do significado de “Duplo Digital”, referente à interface humano-computador, analisada por Steve Dixon (2007), no capítulo “Digital Double”, em *Digital Performance: a History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*.

A partir do contexto de transformação da subjetividade, no qual a performatividade cotidiana é legitimada como uma forma de estar no mundo também faz-se evidente uma efervescência seguida de uma popularização e diversificação dos recursos expressivos multimidiáticos utilizados no campo das artes da performance.

No presente artigo, partindo desta relação entre transformação da subjetividade e do conceito de uso performático da interface humano-computador, problematizamos o uso do conceito de “Duplo Digital” em um caso específico de performer multimídia, e de performance multimídia.

Referimo-nos ao trabalho do criador da performance “Ser humano”, o



Performance “Ser humano”, no Congresso *Former West: Documents, Constellations, Prospects* (Berlim), na Casa das Culturas do Mundo, de 18 a 23 de março de 2013. (Fonte: Canal Vimeo Former West)

artista Nástio Mosquito<sup>6</sup>, quem consideramos utilizar a forma-tela<sup>7</sup> como interface de criação de si mesmo como um sujeito-performer transmidiático e transnacional.

Verificamos que na obra de Nástio, a criação de si mesmo em diferentes interfaces humano-computador é inseparável da instauração da poética da obra de arte da performance propriamente dita.

A criação de si mesmo transmidiática e transnacional na obra de Nástio Mosquito como performer multimídia amplia a projeção audiovisual de seu duplo digital, e acontece através de uma transferência efetiva das várias telas-formas-mídias nas quais o artista erige sua subjetividade performática.

### A forma-tela

Na experiência da forma-tela, segundo abordagem de Philippe Dubois (2014), a tela não é simplesmente uma superfície, é antes uma interface, mesmo fora do campo da projeção luminosa, da imagem-luz do dispositivo de projeção do cinema.

O que o autor analisa como “a questão ampliada da tela como forma de pensamento”, especificamente na videoinstalação, é aqui pensada como um duplo do performer. A forma-tela pode ser um recurso expressivo equivalente à máscara, aos bonecos e aos objetos cênicos, representações de um outro (como um Deus, ou um mito) no qual um ator transforma-se em cena, segundo os *Manifestos do Teatro da Crueldade*, de Antonin Artaud.

Nástio é um artista que, em suas performances multimídia, utiliza a forma-tela como um Duplo de seu corpo em cena e de seu pensamento, tão politicamente engajado quanto intimista.

Especificamente em suas performances multimídia, Nástio Mosquito é quem executa a ação e conduz não a montagem das imagens e sons em tempo

---

<sup>6</sup> Mais informações sobre o artista podem ser encontradas em seu website <http://nastiosmosquito.com> e em páginas de referências bibliográficas citadas no presente artigo.

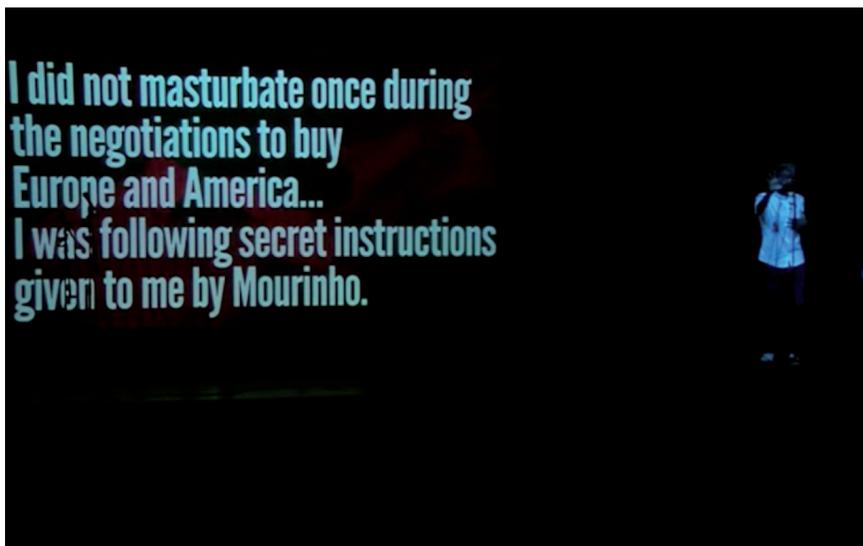
<sup>7</sup> Conceito de Philippe Dubois para analisar a videoinstalação e que aqui expandimos para as diferentes interfaces humano-computador. Em DUBOIS, Philippe. A questão da “forma-tela”: espaço, luz, narração, espectador. Em Gonçalves, Osmar. *Narrativas Sensoriais: ensaios sobre cinema e arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014.

real, como nas performances audiovisuais ao vivo, mas como o intérprete de uma encenação — ou seja, de um processo — que combina videoclipe, vídeo ensaístico, espetáculo musical e *slam poetry*, sempre em alto tom e em um ritmo que prende o espectador em sua revolução pessoal.

A tela é uma série de interface do outro criado para representar o pensamento do performer em cena, no espaço performático.

Por vezes, o vídeo é um manifesto de seu *alter ego* feminino, Nástia, que representa sua posição em relação à ação dos indivíduos na realidade contemporânea; em outras, as projeções audiovisuais expõem um homem comum que cria canções sobre sua vida amorosa, sua sexualidade, suas intimidades cotidianas.

Ambos os modos de expressão subjetiva são ironicamente exibidos em paralelo a escritos voltados a uma crítica política da visão europeia sobre o homem Africano. A tela é usada e ampliada como forma de pensamento político engajado, encarnado no duplo, indo além de uma expansão ou substituição estética e/ou poética do corpo do performer em cena.



Performance “Ser humano”, no Congresso *Former West: Documents, Constellations, Prospects* (Berlim), na Casa das Culturas do Mundo, de 18 a 23 de março de 2013. (Fonte: Canal Vimeo Former West)

A função cênica da tela não está separada do corpo real e do corpo efetivamente “ativista” do performer, em uma montagem que mistura palavra escrita, palavra falada, imagem técnica, ritmo sonoro e outros recursos expressivos (e também discursivos).

Os duplos de Nástio na interface-tela, assim como seu corpo performático introduzem o público no mundo/pensamento e ação política criada por ele. Ambos compõem a condução do acontecimento, do jogo ou, simplesmente, do espetáculo no qual o artista evidencia-se ao mesmo tempo como ator e maestro da obra.

Em uma época na qual todos podemos ter nossos duplos virtuais, nossas inúmeras máscaras de pensar e não tanto agir no mundo, o performer não poderia deixar de usar o duplo projetado para promover uma transformação da consciência através da experiência de presença que o ritual fundou, ainda antes da escrita, ainda antes da narrativa, ainda antes do mito, segundo Hans Ulrich Gumbrecht quando lança seu ensaio *Produção da presença: o que o sentido não consegue transmitir*<sup>8</sup>.

O performer concebe, interatua e manipula os seus Duplos em cenas que servem tanto para as performances ao vivo quanto para videoinstalações, para curtas crônicas audiovisuais da Rede Angola de Jornalismo Independente e para outros meios onde expõe sua obra performática.

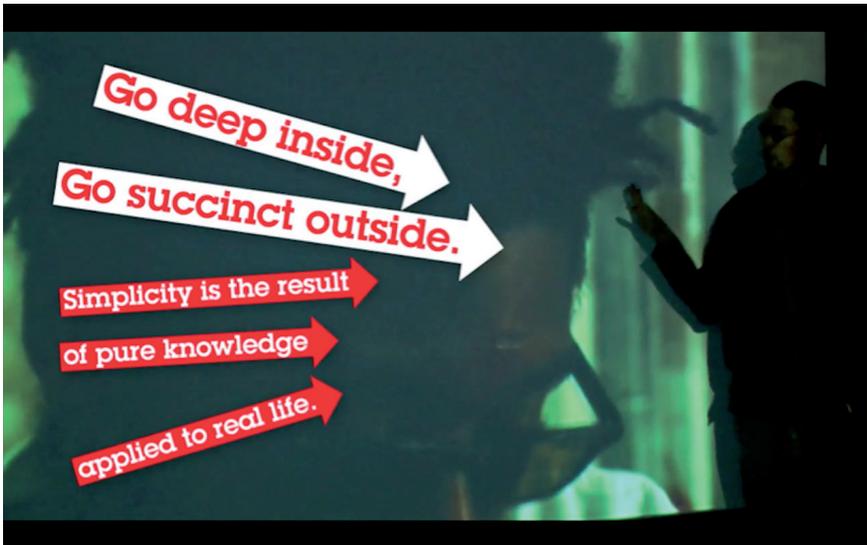
O performer é, ao mesmo tempo, como os atores do teatro balinês, para Artaud dançarinos do absoluto promovendo a relação e a união entre o abstrato e o concreto; o inteligível e o sensível; o céu e a terra; o individual e o coletivo; o subjetivo e o político, em um sentido não maniqueísta da ação promovida com a arte.

Na realidade multimidiática contemporânea, na qual o vídeo substitui a máscara, o performer é quem promove as relações entre o processo de criação e a concretização de seu discurso nas diferentes mídias.

Há a aparência de um fluxo que inicia no seu pensamento sobre o tema abordado, passa pelo tempo do registro em imagens técnicas, começa a tomar forma na narratividade articulada no roteiro e finaliza na montagem e pós-produ-

---

<sup>8</sup> GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de presença: o que o sentido não pode transmitir*. Rio de Janeiro: Editora PUC RIO, 2010.



Frame de “Nástia’s Manifest”, vídeo exibido em diferentes performances de Nástio Mosquito. (Fonte: <https://vimeo.com/21977569>)

ção audiovisual. Todos são reunidos e transformam-se, finalmente, em seu discurso na forma-tela com a qual articula o jogo com o público também presente, cada vez mais acostumado e ávido pelos estímulos da combinatória de informação, movimento, velocidade rápida, excesso de visualidade e sonoridade midiática.

Steve Dixon, quem lança análise sobre o Duplo Digital, remetendo ao Duplo teatral de Artaud, ainda deverá conhecer Nástio Mosquito e ficará, no mínimo, inquieto com a precisão da consciência do uso do duplo na obra performática transmídia e multimídia de Nástio.

Consciência, aliás, de muitos duplos, tanto multimidiáticos quanto transmidiáticos, pois a consciência do Duplo na performance dos dias de hoje é mais que performar ao vivo, para um público presente, é pensar que o outro presente na performance seguirá sua performatividade, sua transformação em todas as representações de si mesmo, em diferentes mídias.

Transmidiático e multimidiático, pois, Nástio é e age ao transferir peças usadas nas performances ao vivo para a Internet, e para videoinstalações. É o mesmo Nástio que usa seus cliques musicais em suas performances multimídia,



Vídeo “Curto e Grosso”, uma série de vídeos exibidos no portal Rede Angola | Jornalismo Independente. (Fonte: <http://www.facebook.com/nastio.m>)

coloca seu corpo em cena com *slam poetry*, sua música na tela em linguagem de videoclipe ironizando o ego, a cultura do poder, e quando lamenta com a palavra e corpo presente a perda de si mesmo como um ser humano.

O performer Nástio, presente no palco, utiliza frases em primeira pessoa no vídeo projetado, afirmando, ao mesmo tempo, um sujeito poderoso, comprador de um continente que o subjuguou e um homem comum que é deixado pela mulher.

Ele é, pois, um artista multimidiático e transmidiático que usa várias mídias como duplos de seu corpo-pensamento político, demonstrando consciência de sua ação como performer no mundo.

A obra de Nástio é tão simples em seu despojamento quanto densa e irônica em seu engajamento em uma política de não-submissão e de valorização do indivíduo-artista-criador-performer-africano-angolano que representa a arte como uma experiência de vida e que quer, além de ser escutado, ser bem pago por seu esforço consciente e sim, tão transformador quanto processual.

Nástio é um bem-sucedido projeto de performatividade transmidiática



Frame de “Nástia’s Manifest”, vídeo exibido em diferentes performances de Nástio Mosquito. (Fonte: <https://vimeo.com/21977569>)

que parece ter nas performances multimídia o meio aglutinador de um cosmos de experiências-telas tão artísticas quanto midiáticas que ele organiza, junto com uma equipe de designers e outros artistas de talento.

Sua obra torna-se prova de que agir e ser artista contemporâneo exige falar com o público de todas as formas possíveis, pois são muitos os meios nos quais a performance pode fundar espaços representativos dos Duplos da experiência da tela para seus manifestos.

A partir da forma como Nástio utiliza o audiovisual, em diferentes mídias, fica a questão: não será a experiência da tela uma possibilidade de manter a experiência da performance em processo, acessível além da experiência do “ao vivo” ou do “evento em tempo real”?

## Referências bibliográficas

- ARTAUD, Antonin. *O Teatro e seu duplo*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- CARLSON, Marvin. *Performance: uma introdução crítica*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2010.
- DIXON, Steve. *Digital Performance: a History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge: The MIT Press, 2007.
- DUBOIS, Philippe. A questão da “forma-tela”: espaço, luz, narração, espectador. Em Gonçalves, Osmar. *Narrativas Sensoriais: ensaios sobre cinema e arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014.
- ECO, Umberto. *Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005.
- FISCHER-LICHTE, Erika. *Estética de lo performativo*. Madrid: Abada Editores, 2011.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de presença: o que o sentido não pode transmitir*. Rio de Janeiro: Editora PUC RIO, 2010.
- PASSERON, René. *Pour une philosophie de la creation*. Paris: Klincksieck, 1989, p. 14.
- RIESMAN, David. *A multidão solitária*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1995.
- SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- \_\_\_\_\_. *O Show do eu: a intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- VALÉRY, Paul. *Degas, dança, desenho*. Cosac&Naif, 2003.

## Internet – Vídeos e entrevistas com o artista Nástio Mosquito

Performance “African? I guess”. Disponível em: <https://vimeo.com/64679934> . Acesso em: 17/02/2015.

Página do artista no Facebook com informações sobre performances, vídeos e prêmios. Disponível em: <http://www.facebook.com/nastio.m> . Acesso em: 17/02/2015.

Página do Congresso Former West – Berlim, 2013. Disponível em: <http://www.formerwest.org/Contributors/NastioMosquito> . Acesso em 15/11/2014.

Entrevista para curadores do Congresso Former West – Berlim, 2013. Disponível em: <http://www.formerwest.org/ResearchInterviews/NastioMosquito> . Acesso em 17/02/2015.

“Nástia’s Manifest” Disponível em: <https://vimeo.com/21977569> . Acesso em 23/08/2014.



# O processo colaborativo na direção de atores<sup>1</sup>

**Carolina Gonçalves Pinto<sup>2</sup>**

*Orientadora: Patrícia Moran Fernandes*

## **Resumo**

Através de exemplos descritos e observados na direção de atores, por parte da diretora cinematográfica Suzana Amaral, elaboramos algumas reflexões acerca da elaboração de um filme de ficção. Analisaremos o processo de criação cinematográfica sob dois aspectos: sua tendência a se dividir em diferentes etapas e a criação em rede que, por vezes, ocorre ao longo da feitura de um filme. Os exemplos citados dizem respeito aos longas-metragens *A Hora da Estrela* (1985) e *Hotel Atlântico* (2009), ambos dirigidos por Suzana Amaral.

---

**1** Trabalho apresentado na IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA-USP). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 05 de dezembro de 2014.

**2** Carolina Gonçalves Pinto graduou-se em 2001, em Cinema e Vídeo na Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo. Realizou uma especialização no Le Fresnoy — Studio National des Arts Contemporains, Tourcoing France, entre 2002 e 2004. Atualmente é aluna de Mestrado na linha de pesquisa Poéticas e Práticas do Audiovisual, no Programa Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA-USP) da ECA-USP. E-mail: carolinagp@usp.br | divinaclementina@gmail.com

**Palavras-chave**

Direção de atores; filme de ficção; criação em rede

**Abstract**

*The collaborative process of the actors' direction*

*Through some described and observed examples of the actors' direction, by the cinematographer director Suzana Amaral, we could develop some reflections about the artistic creation in a feature fiction film. We shall analyze this process in two of its aspects: its tendency to split in different stages and the web creation, which can occur in such a process. Those examples, told here, are respectively about the feature films: "A Hora da Estrela" (1985) and "Hotel Atlântico" (2009), both directed by Suzana Amaral.*

**Keywords**

*Actors' direction, feature fiction film, web creation*

Em 2000, quando ministrava aulas na disciplina de direção cinematográfica, no curso de Cinema e Vídeo, na ECA-USP, Suzana Amaral relatou a seus alunos um exemplo de como procedeu em seu primeiro filme, *A Hora da Estrela* (1985), para ajudar a atriz Marcélia Cartaxo na composição de sua personagem *Macabéa*, utilizando-se, pra isso, de uma peça do figurino. Ela descreve que deu à atriz, dois meses antes do início das filmagens, uma camisola com a qual ela deveria dormir, sem lavar, todos os dias e que seria usada depois em cena. Seu objetivo abrangia questões ligadas, obviamente, à direção de atores, mas também ao figurino e à direção de arte. Com isso, ela pretendia que a atriz sentisse a miséria que assolava a personagem, que não podia nem mesmo contar com uma muda de roupa para dormir. Além disso, ela esperava dar à camisola um aspecto de realmente usada, desgastada. Em relação às marcas de desgaste do tempo, no figurino, existem outras técnicas e recursos disponíveis aos figurinistas, que não foram colocadas em prática. Era importante, para Suzana Amaral, que, de alguma forma, esta imposição de dormir todos os dias com a mesma camisola afetasse a própria atriz em seu trabalho de criação da personagem e que ela reconhecesse cada marca do tempo, deixada nesta peça do figurino. As emoções e sentimentos que deveriam aflorar em cena já estavam sendo preparados algum tempo antes do momento crucial da filmagem.

Este exemplo de Suzana Amaral nos interessa, sobretudo, quando atentamos a outro aspecto da criação cinematográfica: a criação em rede. Tendo-se em vista observar o percurso formativo de uma obra cinematográfica, uma das questões que se coloca acerca do processo criativo no cinema é o fato de esta se tratar de uma criação coletiva. A realização, no cinema, não está concentrada

apenas nas mãos do diretor; ela se dá em diversas direções e as influências entre os criadores envolvidos são mútuas.

A partir deste exemplo, podemos nos indagar a respeito do processo de criação cinematográfica, que se caracteriza por suas divisões em etapas, mas, também, ressaltar, no interior desta linearidade, as imbricações de uma etapa em outra e finalmente a criação em rede, do qual muitos filmes são frutos. Em um único filme, quantas possibilidades de outros filmes não foram deixadas para trás? E quanto do que se vê no resultado final não constitui apenas uma porção ínfima do que foi em sua preparação, como a ponta de um *iceberg* que esconde todo o processo latente embaixo d'água?

Cada obra possui um percurso único de realização e existem tantos processos criativos quanto existem obras. O processo de criação é cumulativo, mas nunca passível de ser reproduzido. Marcel Duchamp, no texto *O Ato Criador*, afirma: “No ato criador, o artista passa da intenção à realização através de uma cadeia de reações totalmente subjetivas. Sua luta pela realização é uma série de esforços, sofrimentos, satisfações, recusas e decisões (...)”

A cada obra, o artista acumula um saber que pode ser transmitido para outros artistas, que poderão utilizá-lo como referências para outras criações. É possível ainda de se afirmar que nem todos os filmes seguem um mesmo percurso quanto às etapas e no que diz respeito às formas assumidas ao longo de sua feitura. Como, no entanto, poderíamos proceder para apreender o processo criativo e transformá-lo em um conhecimento em determinado campo, que possa ser transmitido?

Analisaremos o processo de criação cinematográfica sob dois aspectos: sua tendência a se dividir em etapas e a criação em rede que, por vezes, ocorre ao longo da feitura de um filme.

Jacques Aumont, na tentativa de confrontar as diversas formulações teóricas acerca do cinema, deixadas por realizadores, desenvolveu, em *A Teoria dos Cineastas* (2004), uma espécie de compilação na qual analisa e comenta os textos de alguns diretores em relação às suas obras. A formulação teórica de alguns cineastas nos serve para elucidar questões relativas às poéticas empregadas na realização dos filmes, pois, como ressalta Aumont, “as teorias elaboradas por alguns se refletem na prática de todos os outros,

pelo menos no ponto em que as práticas são comparáveis". (Aumont, 2004, p. 12)

Esta observação de Aumont nos interessa, pois não refuta o fato de que cada criação é singular, mas abre-se, a partir dela, a busca por similaridades e analogias nos movimentos criativos. Com isso, podemos pensar a criação como algo que não se encerra em uma única obra, mas como um processo que continua através de influências de uma obra em outra, e, finalmente, como um conhecimento que pode ser transmitido.

A realização cinematográfica, não segue, necessariamente, um caminho linear. Esta afirmação não contradiz o fato de o processo ser bastante planejado e convencionado em etapas. Cecília Salles afirma que "A não linearidade nos leva ao conceito de rede, embora este abarque muitas outras questões". (SALLES, 2006, p. 23). Ou seja, idas e vindas entre estas etapas de produção são perfeitamente cabíveis. Podemos dizer que a realização de um filme segue uma ordem própria e que a obra só existe de maneira linear, no tempo de sua duração.

A criação em rede se estende ao longo de todo o processo de realização de uma obra cinematográfica, sendo que os colaboradores variam ao longo do processo. Também varia a quantidade de pessoas envolvidas em cada uma das etapas denominadas. Poucos são os que acompanham o processo do início ao fim.

Além da figura do diretor, outros membros da equipe e elenco deverão colaborar e trabalhar em seus departamentos para que o filme se realize. E mais: o trabalho de um membro da equipe ou elenco não é independente do de outro. Para um resultado coerente, todos devem caminhar em uma mesma direção, mesmo que inicialmente tenham concepções distintas de como seria este filme. Realizar um filme implica numa cadeia de decisões em série. As decisões tomadas permeiam sempre mais de um departamento e afetam o resultado do filme como um todo.

Apesar da tendência em se dividir a criação cinematográfica em etapas que compreendem seus principais movimentos, não devemos entender que este processo criativo se desenvolva em uma única direção. Podemos considerar, como em nosso exemplo inicial, que, de modo geral, a criação no cinema acontece como uma criação que se estende em diversas direções, realizada por seus diversos criadores envolvidos. As decisões tomadas por cada membro da equipe se veem ligadas às dos demais, e afetam os diversos departamentos. À medida que

os criadores avançam em suas escolhas começam a perceber a trama que vai se formando e formando o filme.

Mas no que exatamente consiste a criação em rede? Cecília Salles, em *Redes da Criação*, atenta para o fato de que nenhum artista cria sozinho, pelo simples fato de este pertencer a uma determinada época e sofrer influências de seu tempo de outros artistas e do meio em que vive.

Gaston Bachelard, em *Poética do Espaço* (1957), fala sobre o processo de criação contínua ao se referir ao leitor como um cocriador daquilo que está lendo. Ele evoca a fenomenologia para explicar o fato de a linguagem poética evocar — ou melhor —, provocar sensações no leitor, apesar desta não utilizar os códigos convencionais da linguagem. Ele descreve este fenômeno como a reverberação de experiências pessoais no centro da sensibilidade do leitor, ao entrar em contato com o texto.

Como este evento singular e efêmero que é o aparecimento de uma imagem poética singular, pode reagir — sem nenhuma preparação — sobre outras almas, em outros corações, e isto, apesar de todas as barreiras do senso comum, dos pensamentos prudentes, contentes de suas imobilidades?

(...) A fenomenologia, quer dizer a consciência do ponto de partida da imagem em uma consciência individual pode nos ajudar a restituir a subjetividade das imagens e a medir a amplitude, a força e o sentido da trans-subjetividade desta imagem. (BACHELARD, 1957, 3, t.n.)

O princípio de uma criação coletiva, como a do cinema, em que a criação se dá em momentos diferentes e em várias direções pode ser comparado ao processo fenomenológico que descreve Bachelard. Os diversos coautores colocam suas sensibilidades a serviço desta obra e tentam traduzir em seus trabalhos, o resultado de suas sensibilidades ativados por um texto ou mesmo pela ideia que se pode ter de um filme.

Certamente no cinema existe um aparato técnico que precisa ser levado em conta no momento da realização. Mas cada membro de uma equipe, ao ler

o roteiro, ou mesmo em conversas com o diretor, vai entrar em contato com suas próprias sensações, e sua imaginação vai fluir de forma livre e é a partir desta forma imaginativa, que vai dar início ao seu trabalho:

A imagem poética não está submetida a uma pulsão. Ela não é o eco de um passado. É antes de tudo, o contrário: pelo clarão de uma imagem, o passado distante ressoa de ecos e vemos assim, a que profundidade estes ecos vão repercutir e se extinguir. Em sua novidade, em sua atividade, a imagem poética tem um estado próprio, um dinamismo próprio. (BACHELARD, 1957, 1, t.n.)

É como se a criação artística devesse percorrer um caminho entre os diversos membros de uma equipe de trabalho, para que esta criação se torne um bem comum, pois apesar da objetividade envolvida em se fazer um filme, existem todas as subjetividades colocadas a serviço desta criação. Bachelard afirma que a imagem oferecida pela leitura de um poema se torna verdadeiramente nossa pela ressonância que cria em nós. Podemos considerar que não apenas a leitura de um texto poético, mas o contato com qualquer obra de arte poderia despertar estes mesmo ecos da criação:

Nós a recebemos, mas nós nascemos à impressão de que poderíamos tê-la criado, que nós deveríamos tê-la criado. Ela se torna um novo ser de nossa linguagem, ela nos exprime ao provocar em nós, o que ela exprime (...) (BACHELARD, 1957, 7, t.n.)

A diretora de fotografia Andréa Scansani, em uma discussão de um grupo de pesquisa acerca da poética, afirma sobre o seu trabalho:

Ao ler um roteiro eu vou buscar entender o que a cena quer dizer e vou tentar traduzir com o meu trabalho na fotografia do filme a sensação que esta cena deve passar ao espectador, sem recorrer ao uso de palavras. A cena pode conter seus diálogos, que o diretor ou o roteirista vão trabalhar, mas o meu papel dentro da equipe é dizer isto de uma outra forma. (SCANSANI, 2014)

Esta outra forma a que ela se refere é apenas sensível, como a própria diretora de fotografia coloca, não faz utilização de uma linguagem verbal para descrever sensações que, no entanto, estão contidas em um roteiro ou em um projeto com o qual teve contato. Seu papel como membro criador de uma equipe só pode ser acionado a partir do momento em que disponibiliza sua sensibilidade em um primeiro momento e posteriormente, que traduza o fenômeno que se produziu em seu espírito como um elemento concreto do filme, no caso, a fotografia.

No cinema temos a especificidade de se tratar de uma arte que, majoritariamente, depende da criação coletiva, mesmo que muitas vezes o trabalho seja exclusivamente creditado a um diretor.

“Algumas artes são elas mesmas, por definição como sínteses de práticas e mesmo, síntese de artes.” (PASSERON, 1989, 58, t.n.) De acordo com o pensamento de Passeron, poderíamos pensar o cinema como a síntese de várias artes, envolvendo a criação de artistas de universos distintos.

Talvez num primeiro momento, o filme surja como uma possibilidade de algo a ser feito, apenas para uma pessoa: o diretor ou um roteirista, mas logo outros colaboradores serão chamados para colocar a engrenagem em funcionamento. Um produtor será chamado para levantar custos e recursos para se realizar o projeto, talvez um roteirista, dependendo da maneira como o roteiro for desenvolvido.

Já na pré-produção, a obra em questão pode chegar a contar com dezenas de colaboradores. Alguns com funções mais criativas e deliberativas, outros com a incumbência de executar os projetos dos concebidos pelos chefes de equipe. No entanto, para que a obra avance rumo a sua concretização, é importante que todos caminhem juntos. Isto quer dizer, que muitas vezes o trabalho de um membro da equipe depende que determinada decisão seja tomada por outro, para poder avançar em suas escolhas. Um diretor de arte, muitas vezes é obrigado a esperar a definição por uma locação para que possa continuar a conceber seu cenário.

O contrário também pode acontecer, do trabalho de um membro da equipe se beneficiar pelo fato de outras pessoas estarem pensando em outros aspectos desta criação. Como o exemplo descrito, um ator pode se beneficiar imensamente da prova e escolha de figurinos para compor seu personagem. A

própria concepção da imagem é algo que se dá através do processo colaborativo entre diretor, diretor de fotografia e diretor de arte, sendo que as nuances e o peso da colaboração de cada um destes, varia de filme para filme, conforme sugere Passeron acerca da criação coletiva.

Em *Notas sobre o Cinematógrafo* (1975), Bresson fala sobre o processo de filmagens: “Filmar é como ir a um encontro. Nada do inesperado que não seja esperado secretamente por você mesmo.” (BRESSION, 1975, 104, t.n.). E o que é o encontro ao qual se refere Bresson?

Aumont analisa esta mesma passagem, citada acima, de Bresson:

É o cosmos que de fato se manifesta neste encontro — isto é, o mundo, mas organizado pelo homem (cosmos designa o contrário do Caos); ao contrário de todas as leituras idealistas ou transcendentalistas desse tema, que imaginavam que um “mundo” falaria por si só (isto é, finalmente, por meio do qual Deus falaria), o encontro só acontece no cinematógrafo porque este é um trabalho, uma escrita (AUMONT, 2004, p. 18).

Esta reorganização necessária para que haja o encontro engloba elenco e equipe. Valéry e outros autores entendem este rearranjo da ordem de elementos que já estavam presentes no mundo em uma nova estrutura como o cerne da criação.

Poderíamos também pensar neste encontro, como um evento que se produz sob determinadas condições que, no entanto, foram em parte planejadas, ou almeçadas, e em parte, fruto da imprevisibilidade, do imprevisto.

Edgar Morin, em seu texto *O Retorno do Evento* (1972), questiona uma tendência da ciência em banir tudo aquilo que reafirma uma singularidade, em se rejeitar o evento, o que é considerado eventual e que portanto não pode ser comprovado uma segunda vez. O encontro se produz apenas uma vez e não pode ser verificado. No entanto, quando olhamos para processos de criação, podemos encontrar pontos em comum, que reflitam um modo de operar de artistas de determinada época. Mas a singularidade de uma obra está vinculada à singularidade de sua feitura, à singularidade do instante de sua feitura.

Ainda explorando as nuances trazidas pelo relato de Suzana Amaral em seu processo criativo, o que podemos deduzir ao observar a maneira como a diretora conduz sua criação ao lado de atores, insinua-se que podemos dividir o trabalho criativo entre estes dois polos: um extremamente controlado; outro, que depende da liberdade do momento para acontecer. Como, aliás, muitos diretores procedem, buscando-se cercar seus problemas de antemão, para no momento da filmagem, poder dar espaço para que o improvisado ou o inesperado aconteça.

O trabalho de direção de atores tem início muito antes de se iniciarem ensaios ou provas de figurino e maquiagem. Ele antecede em muito ao momento das filmagens. É, de fato, impossível se precisar em que momento ele se inicia, pois desde o primeiro instante em que o diretor imagina, sente o personagem, este trabalho já começou. Trata-se de um terreno bastante difícil de se esquadri-nhar, como podemos observar na seguinte declaração de Federico Fellini:

Como poderia procurar com verossimilhança o momento em que se verificou um primeiro contato com o sentimento, ou melhor ainda, com o pressentimento, a antecipação daquilo que seria o teu filme? As raízes de onde nasceram *Gelsomina*, *Zampaño*, e sua história, pertencem a uma zona profunda e obscura, constelada de senti-mentos de culpa, temores, forte nostalgia por uma moralidade mais compreendida, lástima por uma inocência traída. Não consigo falar e tudo que digo me parece desproporcionado e inútil. Confusamente me recordo que, andando de automóvel num passeio pelos campos próximos a Roma, vagabundeando, indolente e sem destino, pela primeira vez, entrevi os personagens, a atmosfera e o sentimento deste filme (1986a, p. 76) (SALLES, 2004, p. 55).

Por outro lado, existem diretores que desenham seus personagens, já tendo em vista determinado ator e, desta forma, o processo se inverte, ele não vai em busca de um ator para determinado personagem e sim pensa no personagem a partir de uma pessoa de carne e osso. De qualquer forma, devemos imaginar o processo de *casting* e a criação de personagens, como parte de um mesmo fluxo criativo.

O longa-metragem *Hotel Atlântico* (2009), de Suzana Amaral, como

suas obras precedentes, é uma adaptação literária. Em muitos aspectos, Suzana Amaral se mantém fiel ao que o romance de João Gilberto Noll propõe. No entanto, no que diz respeito à concepção de suas personagens, Suzana Amaral, muitas vezes, não se restringe ao que foi descrito pelo romancista, em termos de características físicas, idade entre outros atributos de suas personagens. Na realização de seu filme, a escolha do *casting* se deu baseada em outros fatores, tais como quem eram os atores com quem a diretora queria trabalhar e traços de suas personalidades que ela gostaria de explorar para a elaboração das personagens.

A maneira como Suzana Amaral conduz a direção de atores parece ser um ponto nevrálgico em seu trabalho como diretora. Todas as etapas de trabalho que antecedem o momento das filmagens convergem para seu foco, que é a relação com seu elenco.

Suzana Amaral não trabalha com preparadores de elenco, pois não abre mão de estabelecer uma conexão direta com seus atores e considera a presença de um preparador de elenco, uma barreira entre eles.

O início dos trabalhos de Suzana Amaral com seu elenco é sempre pausado por longas conversas. Ela prefere não abordar o texto logo no primeiro momento. Em algumas situações, inclusive, pede que o roteiro não seja entregue ao elenco até encontrar o momento certo. Obviamente, o ator sabe do que se trata a história, conhece esta em detalhes através de conversas com a própria diretora, mas ainda não tem a preocupação de conhecer e entender todas as suas falas. A diretora pretende com isso, que o ator, construa seu personagem de maneira intuitiva, sem a preocupação de decorar suas linhas.

O grande diferencial, em relação a outros diretores, no entanto, consiste no método que adotou para poder ter um momento no *set*, apenas com o elenco. Durante as filmagens, Suzana Amaral inicia cada dia trabalhando apenas com o elenco, acompanhada de algum de seus assistentes de direção. Em geral, ela convoca o elenco da cena pela qual vai começar a trabalhar, uma hora antes do início dos trabalhos da equipe técnica. Este ensaio ocorre no cenário definitivo, com os objetos que serão empregados na cena. O objetivo é definir a movimentação e marcações da cena no próprio local onde ela vai ser filmada.

Suzana Amaral procede desta maneira, para que sejam os atores os primeiros a encontrar a forma de se mover no cenário, sem interferência da equi-

pe técnica. Os atores têm, por exemplo, liberdade de criar marcações que não estavam previstas, ou mesmo se valer de objetos presentes no *set* de filmagem, mas que não estivessem citados nas cenas. Uma vez construída a cena com os atores, a marcação tende a se consolidar como uma partitura durante a filmagem. Quando a equipe técnica chega ao *set* de filmagem, suas instruções são precisas quanto à decupagem e posicionamentos de câmera, obedecendo o que foi criado antes.

Se, por um lado, este método valoriza o trabalho do ator e sua liberdade em cena, por outro pode, em alguns momentos, resultar em situações de atrito com a equipe. Um dos exemplos em *Hotel Atlântico* (2009), foi uma ação criada por Gero Camilo, durante um diálogo, em que ele tirava migalhas de um pão, originalmente colocado no cenário apenas como um objeto decorativo. A diretora pediu que se trouxessem outros pães para poder rodar várias tomadas da cena, o que teve de ser feito em cima da hora, gerando tensão em relação a possíveis atrasos da filmagem.

Atritos e colaborações são características inerentes ao processo de criação em rede. Em uma criação coletiva ou em rede, mesmo que haja uma pessoa centralizando as tomadas de decisão, como o caso do diretor, abre-se mão do controle absoluto. As inter-relações no momento em que a criação de fato acontece, preponderam sobre o fato de que existe um projeto anterior. O mesmo poderia se dizer de uma orquestra, por exemplo.

Estes exemplos citados servem como nosso ponto de partida para nossa reflexão acerca do processo formativo de um filme. Um diretor opera entre o método que estabelece para si e o modo como coloca este método em prática. A forma como um filme se concretiza está, de certo modo, condicionada à maneira como o diretor e seus colaboradores conduzem esta metamorfose, que vai do filme imaginado ao filme projetado na tela.

O processo de criação de um filme de ficção se dá, geralmente, a partir de sua condensação em diferentes etapas, sendo cada uma muito diferente da outra no que diz respeito à natureza do trabalho de criação executado em cada uma delas. As questões com as quais o diretor deve lidar, o embate que trava para transformar o filme sonhado em filme real e até os colaboradores que terá em cada uma das etapas, aparecem sob os mais diferentes aspectos ao longo do processo de realização de um filme. O próprio filme é um objeto — ou matéria —,

diferente em cada uma destas etapas: ideia, roteiro, película, ou imagem digital, sons, fragmentos de cenas em ordenação e, finalmente, o filme pronto, que só existe enquanto projeção.

Duas mortes e três nascimentos. Meu filme nasce uma primeira vez na minha cabeça, morre no papel; é ressuscitado pelas pessoas vivas e objetos que eu emprego, que são mortos na película, mas que, colocados em uma certa ordem e projetados sobre uma tela, se reanimam como flores na água. (BRESSION, em *Notas sobre o Cinematógrafo*)

Antes mesmo da formulação da ideia de um filme, existe uma sensação ou uma forma de pensamento imaginativo do qual decanta a ideia para se fazer um filme. Normalmente, após este primeiro lampejo que desencadeia o processo de conceituação de um filme, a obra em andamento deve, em seguida, se condensar em uma escrita, que utiliza, para tanto, uma linguagem que obedece a uma estrutura. É por esta razão que o roteiro, de um certo modo, pela metamorfose que ele opera, destrói esta forma imaginativa inicial que poderia ser feita de um filme.

Por sua vez, por maior que seja a precisão do roteiro, ele não consegue, necessariamente, dar conta da duração real da ação no momento da filmagem, com todos os elementos que esta aborda.

As etapas seguintes (*casting*, escolha de locações, elaboração do figurino), nas quais transformações e fixação se sucedem, acumulam em si as escolhas das etapas precedentes. Cada etapa dentro de um processo é engendrada em sua precedente e contém já o embrião daquela que irá sucedê-la. A todo instante, todo o processo é reatualizado, à medida que novas camadas vão sendo adicionadas e novas nuances se criam.

## Referências

- AMARAL, Suzana. *Hotel Atlântico* — Roteiro cinematográfico. São Paulo: 2007.
- \_\_\_\_\_. *A Teoria dos Cineastas*. Campinas: Papirus, 2004.
- AUMONT, Jacques. *L'Œil Interminable, Cinéma et Peinture*. Paris: Nouvelles Éditions Séguier, 1995.
- BACHELARD, Gaston. *La Poétique de L'espace*. Paris: Presse Universitaire de France, 1957.
- BAZIN, André. *O cinema, ensaios*. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BRESSON, Robert. *Notes Sur le Cinématographe*. Paris: Éditions Gallimard, 1988.
- BURCH, Noël. *Práxis do Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.
- DUCHAMP, Marcel. O Ato Criador, in *A Nova Arte* — Organização Gregory Battock — São Paulo: Editora Perspectiva, 1975.
- ESPINOSA, Júlio Garcia e outros. *Simples Assim*. São Paulo: Intermeios, 2012.
- LUMET, Sidney. *Fazendo Filmes*. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.
- MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. Belo Horizonte: Editora Itatiaia, 1963.
- MÜLLER, Marcelo Rodrigo Mingoti; FRANCO, Marília da Silva. *Estratégias da direção: processos de realização em longas-metragens brasileiros contemporâneos*. Tese de Mestrado – Universidade de São Paulo, Escola de Comunicações e Artes, 2010.
- NOLL, João Gilberto. *Hotel Atlântico*. São Paulo: Francis, 2004.
- PASSERON, René. *Pour une Philosophie de la Création*, Éditions Klincksieck, 1985.
- PAREYSON, Luigi. *Os Problemas da Estética*. São Paulo: Martins Fontes, 1989 – 2ª edição.
- SALLES, Cecília A. *Gesto inacabado. Processo de criação artística*. São

- Paulo: Fapesp/Annablume, 1998.
- \_\_\_\_\_. *Redes de Criação*. São Paulo: Horizonte, 2006.
- TAVARES, Mônica. Processos de Criação na Arte. In: *Processos de Criação na Educação e nas Artes*, Organização Alberto Roiphe e Sumaya Mattar, São Paulo, Escola de Comunicações e Artes, 2012.
- \_\_\_\_\_. O Processo Criativo. In: *Processos Criativos com os Meios Eletrônicos*. São Paulo: Hucitec, 1998.
- VALÉRY, Paul. L'Invention Esthétique, In *Oeuvres I*, Paris: Gallimard, 1957a.
- \_\_\_\_\_. *Introduction à la Methode de Leonard de Vinci*. Paris: Gallimard, 1957b.
- \_\_\_\_\_. *Variedades*. São Paulo: Iluminuras, 2007.
- XAVIER, Ismail. *O Discurso Cinematográfico: Opacidade e Transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2005 — 3ª edição.



# *Corpo 4K: processos de espacialização e hibridização na poética live*<sup>1</sup>

**Danilo Nazareno Azevedo Baraúna**<sup>2</sup>

*Orientador: Almir Antonio Rosa*

## **Resumo**

Neste trabalho realizamos um relato analítico do acompanhamento da performance audiovisual *Corpo 4K*, dirigida por Almir Almas. Utilizamos como principais eixos de análise, o processo de espacialização da imagem videográfica a partir dos caracteres tecnológicos de transmissão e projeção (tecnologia 4K), o caráter de hibridação cultural apresentado (Japão-Afro-Brasil) e a problematização do caráter *live* do trabalho e seus desdobramentos na relação artista e fruidor. O estudo se valeu metodologicamente de análise a partir da observação direta e participação do autor do texto na montagem da obra e de documentos de processo como o roteiro de direção,

---

**1** Trabalho apresentado na IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA-USP). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 5 de dezembro de 2014.

**2** Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA/ECA/USP). Especialista em Estudos Linguísticos e Análise Literária (UEPA). Bacharel e Licenciado em Artes Visuais (UFPA). Integrante dos grupos de pesquisa Bordas Diluídas: questões da espacialidade e da visualidade na arte contemporânea (UFPA) e do Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia – GIIP (IA/UNESP), certificados pelo CNPq.

o registro da performance e depoimentos dos artistas participantes coletados logo após a finalização da apresentação.

### **Palavras-chave**

Tecnologia 4K; espacialização; poética *live*; hibridação

### **Abstract**

*Body 4K: spatialization and hybridization processes in live poetic*

*In this work we realized an analytical report on the follow up of audiovisual performance “Body 4K”, directed by Almir Almas. We used as main axes of analysis the spatial process of the video image from the technological properties of transmission and projection (4K technology), the cultural hybrid aspect displayed (Japan-African-Brazil) and the questioning of the live aspect of this work with its developments in the relation artist-spectator. The study drew upon methodologically the analysis from direct observation and participation of the author of the text in the realization of the work and also the process documents such as the script of direction, records of the performance and testimonial of artists participants collected right after the completion of the presentation.*

### **Keywords**

*4K Technology, spatialization, live poetic, hybridization*

## Introdução

A construção de trabalhos artísticos que priorizem a existência de uma relação mais aproximada com um público participante, ou participador, é uma presença indiscutível no âmbito da arte contemporânea. A incorporação sensível, social, motora e mental desse outro indivíduo, que não o artista, no processo de criação de uma obra, configura espaço de discussão em constante expansão, e uma das áreas que se mostra aberta a essas experimentações é a da *Performance Audiovisual ao Vivo*.

Por performance audiovisual ao vivo compreendemos, concordando com Ana Carvalho (2012), "(...) um conjunto de práticas contemporâneas efêmeras que tomam forma nas limitações de um tempo e de um espaço definidos" (CARVALHO, 2012, p. 232). Ainda, segundo a autora, para que um trabalho seja defendido como performance audiovisual ao vivo faz-se necessária a existência de algumas condições, tais como acontecer em um determinado período de tempo, ter a presença de agentes (performers e público) e ser pautado em um processo de interdisciplinaridade. Nessa perspectiva, a performance audiovisual ao vivo incorporaria o que compreende-se por *VJing*, *Live Cinema*, *Expanded Cinema* e *Visual Music*.

Neste breve estudo, objetivamos compreender o processo de criação da performance audiovisual *Corpo 4K*, que para nós pode se caracterizar como uma performance audiovisual ao vivo, a partir da descrição de seus componentes e análise por três eixos, a saber: 1) As relações espaciais que se estabelecem na performance audiovisual, tendo como ponto de partida as questões técnicas (captação, transmissão e projeção em tecnologia 4K) e de localização que a

permeiam; 2) Os processos de hibridação entre diferentes culturas (Japão-Afro-Brasil) e como isso influencia a atuação ao vivo dos performers e 3) As questões referentes ao *ao vivo* como poética audiovisual de processo na relação artista e fruidor.

Para isso, acompanhamos o processo deste trabalho na montagem técnica e ensaio realizados no dia 28 de agosto de 2014 e durante a realização da performance audiovisual para o público no dia 29 de agosto de 2014. Nossos materiais de análise foram: observações diretas realizadas nos dois dias citados anteriormente; roteiro do trabalho; registros da performance e *making off* (em fotografia e vídeo); depoimentos dos artistas coletados após a apresentação do trabalho. Discutiremos, dessa maneira, a partir de um caso particular, algumas das relações que permeiam as características de uma performance audiovisual ao vivo.

## 1 — Descrição da performance audiovisual *Corpo 4K*

A performance *Corpo 4K* trata de uma adaptação/reordenação do trabalho intitulado *Corpo Cinesis*, exibido no Paço das Artes — São Paulo, no ano de 2013, durante o evento *Performa Paço*. Esta reformulação da performance foi exibida em agosto de 2014, na programação do evento *Cine Grid*<sup>3</sup>, no Teatro da Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo e dirigida pelo professor e artista Almir Almas, com duração total de 20 minutos. Foi orientada por um roteiro dividido nos seguintes blocos: Parte I — Kumbara Grande; Parte II — Místicos e Profundos; Parte III — Sakura; Parte IV — Navalha; Parte V — Grima; Parte VI — “Quem jogou jogou...”; Parte VII — Créditos. Cada um desses blocos rememora uma dada situação referente a determinada cultura vivenciada por Almir Almas em sua trajetória, e algumas delas, como o bloco Sakura, determina uma mesclagem de conteúdos de forma a criar diálogos interacionais entre elementos de diferentes culturas, conforme veremos detalhadamente mais adiante. Os agentes que compuseram a performance audiovisual foram:

---

<sup>3</sup> *Cine Grid* é um congresso de estudos de audiovisual, novas mídias e inovações tecnológicas que foi sediado na Universidade de São Paulo, em 2014. Endereço eletrônico: <http://cinegridbr.org/page/3/>

**a)** Um VJ e diretor (Almir Almas), o qual foi responsável pela montagem audiovisual ao vivo a partir de imagens em tempo real em padrão 4K e imagens de banco de dados, localizado no lado direito do teatro e quase sem nenhuma visibilidade pelo público, com auxílio da assistente de direção Bruna Vallim.

**b)** Um músico (Roger Bacoom) responsável pelo processo de impressão sonora da mestiçagem cultural proposta no trabalho e localizado na mesma área do VJ.

**c)** Uma performer de dança Butoh (Emilie Sugai), localizada em uma sala separada do teatro e de onde eram captadas imagens em 4K, as quais eram enviadas para o VJ que, por sua vez, as lançava no teatro em um projetor também 4K.

**d)** Um performer capoeirista (Fábio Rocha Soneca) localizado no centro do palco.

**e)** O público participante sentado nas cadeiras da plateia do teatro.

O diálogo ao vivo desses cinco elementos configurou efetivamente a realização do trabalho. Metodologicamente falando, a performance consistiu no seguinte procedimento: no primeiro momento, a performer dança Butoh está sozinha em uma sala separada do teatro em que o público se encontra, até que o capoeirista começa a responder aos seus movimentos no palco. Nesse instante, vemos iniciar o processo de entrelaçamento de culturas proposta por Almir Almas com o espetáculo. Inicialmente a imagem que vemos projetada trata-se de uma captação em 4K em tempo real de todos os movimentos realizados por Emilie nesta sala separada, até o momento que o VJ inicia uma mescla dessa imagem ao vivo com o banco de dados de vídeos da mesma performer, o que confere maior dinamicidade à projeção e, conseqüentemente, às respostas que o capoeirista externaliza no palco.

O clímax desse aumento de dinamicidade acontece quando Fábio Rocha Soneca, o capoeirista, começa a tocar berimbau e o ritmo da sonoridade controlada por Roger Bacoom e dos movimentos realizados por Emilie também são influenciados e, portanto, acelerados. Esta situação perdura na performance até que um novo conjunto de banco de dados de vídeos de Emilie sejam sobrepostos à transmissão ao vivo e a performance é finalizada com uma gravação sonora de Mestre Alcides que canta três vezes "Quem jogou jogou, quem não jogou não joga



**Figura 01** — Visão geral do palco do teatro. Fábio Rocha Soneca, ao centro, performando com a Capoeira; Emilie Sugai, ao fundo, na projeção performando com Butoh e as duas telas auxiliares à esquerda e à direita exibindo vídeos do banco de dados também de Emilie Sugai. Foto: Bruna Vallim, 2014.

mais”, declaração essa que intitula o penúltimo bloco da performance, seguido apenas pelos créditos posteriormente.

A caracterização dos momentos da performance é, para nós, importante para situar o leitor no caminho poético percorrido pelos criadores e compreender a complexidade deste acontecimento. Esse fator traz à tona um importante aspecto, a existência de uma complexa *rede de colaboração* que torna possível a materialização do trabalho. A rede configura-se, portanto, como o entremeadado de agentes diversos que trabalha na realização da obra audiovisual, o que significa uma série de diferentes papéis e perspectivas sobre um mesmo objeto, mas que interagem para um fim comum. Cecília Almeida Salles, em seu livro *Redes da criação: construção da obra de arte* (2006), problematiza a questão das *redes de colaboração* e das interações múltiplas no processo de criação da seguinte maneira:

Os elementos de interação são os picos ou nós da rede, ligados entre si: um conjunto estável e definido em um espaço de três dimensões (...) Morin (2002, p. 72) descreve interações em outro contexto, como ações recíprocas, que modificam o comportamento ou a natu-

reza dos elementos envolvidos; supõem condições de encontro, agitação, turbulência e tornam-se, em certas condições, inter-relações, associações, combinações, etc., ou seja, dão origem a fenômenos de organização. (...) Há algo nas propriedades associadas a interatividade (...) que nos parece ser importante de se destacar para compreendermos as conexões da rede da criação: influência mútua, algo agindo sobre outra coisa, e algo sendo afetado por outros elementos (SALLES, 2006, p. 23-24).

O pensamento da criação em rede proposto por Salles (2006) reafirma o papel da colaboração como essencial. O que a autora denomina *nós de interação* são nada menos do que esses agentes (sejam pessoas, sejam conteúdos diferenciados) que agem sobre a complexidade das ligações possíveis para se compor um objeto artístico. Na performance audiovisual *Corpo 4K*, pudemos verificar que esses nós compõem-se tanto por diferentes pessoas quanto por diferentes conteúdos, os quais fazem parte da base da concepção do espetáculo. O conteúdo do trabalho, como proposto, só pode existir pela interação entre as estéticas japonesa e afro-brasileira, e sua materialização só pode se efetivar pelo conjunto de artistas que colaborativamente trabalham para este fim.

Como rede, esse processo acaba por partir de um elemento comum, que aqui assumimos como o roteiro ao qual o diretor (Almir Almas) conduziu o trabalho, mas que, no entanto, se expande e toma outras formas ao se presentificar aos outros agentes, como os performers. Acreditamos ser importante salientar o papel artístico que o diretor Almir Almas confere a todos esses atuantes. Almas destaca-se pelo alto nível de conhecimento tecnológico em sua área de atuação e pela necessidade de trabalhar com outras pessoas as quais competem a realização de atividades que estão para além do seu *background*. A velha dicotomia entre artista e técnico, aquele que apenas “programa” as ideias do artista não é válida em nenhuma circunstância, o trabalho que se diria técnico é essencialmente e intelectualmente artístico, também provedor do processo de criação.

Ao inserirmos o dado de influência mútua como base dessas relações, verificamos a potencialidade da performance audiovisual, aqui analisada por meio do *Corpo 4K*, como essencialmente processo. O que verificamos nesse tipo de trabalho é um processo que se expande pelo tempo para além do acontecimento

espetacular na presença do público. Essa relação mútua se dá na montagem e exibição do trabalho, enquanto um agente modifica o outro durante as decisões técnicas, estéticas e políticas por seu caráter colaborativo, e o mesmo acontece durante a apresentação. Verificamos como, por exemplo, o trabalho de som de Roger Bacoorn influenciará o processo de montagem de Almir Almas, ou os movimentos corporais de Emilie Sugai (Butoh) poderão conduzir ou ser conduzidos pelos movimento de Fábio Rocha Soneca (Capoeira), um constante diálogo no tempo se instaura. A performance audiovisual parece se dar como uma distensão de processo.

## 2 — Presença na ausência: técnica e deslocalização

Partimos da premissa de que os caracteres poéticos de um trabalho artístico não podem estar desvincilhados de seus mecanismos técnicos, compreendendo este último, portanto, como um caminho necessário para a construção mais ampla de uma poética artística, assim como declara Arlindo Machado (1997):

Quando se fala de imagens é impossível pensar a estética independente da intervenção da técnica (...) Nenhuma leitura dos objetos visuais ou audiovisuais recentes ou antigos pode ser completa se não se considerar relevantes, em termos de resultados, a 'lógica' intrínseca do material e das ferramentas de trabalho, bem como os procedimentos técnicos que dão forma ao produto final (MACHADO, 1997, p. 223).

Essa situação é emblemática para compreender o processo do *Corpo 4K* em sua linguagem de uso e linguagem de produção (ALMAS, 2013). Na ocasião, o grupo realizou uma apresentação inédita com a tecnologia 4K de captação e transmissão. O padrão 4K consiste na captação e transmissão com uma qualidade de resolução quatro vezes maior do que as televisões digitais comercializadas hoje em *Full HD*, o que significa um total de 3.840 x 2.160 pixels.

Essa característica é importante para compreender como o desenvol-

vimento qualitativo das tecnologias do audiovisual também influenciam diretamente o comportamento do artista e do público frente a eles. Uma alta resolução permite ao vídeo, por exemplo, ser projetado em grandes dimensões, algo impensável quando do surgimento desse, e o tamanho dessa “tela” que, segundo Nicolas Bourriaud (2009), sintetiza diferentes tecnologias, vai modificar esses paradigmas relacionais.

A presença da qualidade de imagem 4K na performance analisada consiste dado essencial para fundar as novas formas de percepção engendradas. No trabalho, a performer Emilie Sugai encontra-se em uma sala isolada a alguns metros do teatro em que a performance será exibida para o público. Nesta sala Emilie executa movimentos da dança Butoh orientada por marcações temporais do roteiro (ditadas pela assistente de direção Bruna Vallim) enquanto uma câmera 4K capta suas imagens e as envia diretamente via Internet para o equipamento do diretor Almir Almas localizado no teatro na lateral do palco, o qual projeta também em qualidade 4K o vídeo em uma tela de grandes proporções. Em cada lado da projeção, um monitor de televisão exibe imagens de banco de dados de Emilie na dança Butoh e a frente da grande projeção o performer capoeirista Fábio Rocha Soneca atua interagindo a partir da capoeira com os movimentos de dança Butoh executados por Emilie.

O primeiro aspecto essencial a se considerar nessa análise é o fato de Emilie não estar presente fisicamente no mesmo espaço físico que o diretor/VJ, o músico, e o performer capoeirista. A interação entre Emilie e Fábio Soneca acontece virtualmente. Soneca interage respondendo à transmissão ao vivo de uma performer que sequer o está vendo naquele momento, reagindo àqueles movimentos a partir de seu repertório corporal, de modo a tentar estabelecer um diálogo entre os movimentos da capoeira e os aspectos de movimento da dança Butoh.

O segundo ponto importante, e que pensamos influenciar diretamente o modo dialógico como o trabalho é encaminhado, é justamente a alta resolução da imagem projetada em grandes dimensões. Para nós, que assistimos a performance, o vídeo em transmissão 4K em uma sala escura trouxe uma relação clara de fantasmagoria, como uma tentativa do próprio vídeo, a partir da alta resolução, de incluir o corpo de Emilie naquele espaço da maneira mais realista possível. O momento de projeção instaura a dúvida da presença real ou virtual do corpo de Emilie naquele espaço, dúvida essa que só é sanada no momento em que

a performer se aproxima da câmera e torna-se um corpo gigantesco, atribuindo ainda mais estranheza e um certo teor de medo ao espetáculo. Sobre essas observações, e sobre o fato de atuar em um espaço de modo a interagir com alguém que ela não estava vendo, Emilie Sugai declara:

Hoje (29/08/2014) eu vi umas imagens gravadas de ontem (28/08/2014), de você (Fábio Rocha Soneca) performando, mas muito rápido, acho que um minuto e aí eu tive um pouco mais a dimensão do que eu estava fazendo aqui. Consegui visualizar, talvez na minha imaginação, a minha relação com ele, porque antes era exatamente eu fazendo sem nenhuma intenção a princípio. Nas primeiras gravações não tinha nenhuma intenção de estar contracenando, mesmo que seja com algo invisível, e hoje nesse um minuto que eu vi de imagem do ensaio de ontem, da cena dele no palco e aquelas imagens sendo projetadas (...) eu me reportei a essa ideia, a essa outra pessoa, não o tempo inteiro, mas sempre quando me vinha na cabeça 'ele está lá e eu estou aqui' (Emilie Sugai, 2014).<sup>4</sup>

O depoimento de Emilie Sugai esclarece as diferenças introduzidas ao seu processo de criação a partir da visualização ou não do agente com quem ela estaria interagindo. Verificamos nesse momento como a interferência de certos casos imprevistos — como a visualização no dia anterior de um registro das ações do capoeirista no palco ensaiando —, modificaram o processamento das ações ao vivo realizadas por Emilie.

Nesse encaminhamento, os espaços aqui se confundem de modo a operar uma deslocalização de caráter técnico, espacial e perceptivo. Segundo Bourriaud (2009), a arte deve dialogar com processos de deslocalização para interferir no funcionamento e tirar do lugar comum dado sistema, e é justamente o que *Corpo 4K* parece compor. Tecnicamente falando, Almir Almas desloca a utilização de dados produzidos principalmente para a transmissão de conteúdos televisivos e cinematográficos para um tipo de trabalho que objetiva outras formas

---

<sup>4</sup> Depoimento concedido pela performer Emilie Takeushi Sugai para essa pesquisa, no dia 29 de agosto de 2014, na Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo, aproximadamente às 9h30.

de relação. Randy Jones (2008) também problematiza essas questões lembrando, inclusive, o fato de alguns artistas criarem *softwares* e *hardwares* novos para a produção artística a partir de produtos desenvolvidos para serem utilizados apenas comercialmente. Espacialmente falando, a tecnologia serve como cerne para incorporar espaços diferenciados em um mesmo local, a presença de Emilie se dá por uma ausência física. Perceptivamente falando, o espaço se confunde como lugar, se torna um caractere de expansão dos sentidos ao interligarmos espaços diferentes como experiências performáticas unificadas. Na ausência de Emilie Sugaï, no espaço do teatro, encontra-se a principal presença da deslocalização.

### 3 — Processos de hibridação

Em *Corpo 4K*, o principal fator que mobiliza a realização das ações é o processo de hibridação entre culturas. Almir Almas, VJ/diretor da performance audiovisual é negro, capoeirista e pesquisador da cultura oriental, passando inclusive por período de trabalho e estudo no Japão, onde trabalhou em televisões locais. Partindo de uma identidade cultural já essencialmente mesclada, Almir propõe, nesse trabalho, materializar artisticamente essas influências que cruzam sua vida e compõem sua maneira de olhar o mundo. Desse modo, é essencial compreender os mecanismos que estão incorporados ao trabalho como um processo de hibridação. Acerca desse conceito, Nestór Garcia Canclini (2008) declara que são:

(...) processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas. Cabe esclarecer que as estruturas chamadas discretas foram resultado de hibridações, razão pela qual não podem ser consideradas fontes puras. (CANCLINI, 2008, p. XIX).

Ele (o conceito de hibridação) é usado para descrever processos interétnicos e de descolonização (Bhabha, Young); globalizadores (Hanerz); viagens e cruzamentos de fronteiras (Clifford); **fusões artísticas, literárias e comunicacionais** (De la Campa, Hall, Martín Barbero; Papastergiadis; Webner) (CANCLINI, 2008, p. XVIII).

Compreende-se que o que vemos à nossa frente em *Corpo 4K*, e o que compõe todo o processo de deslocalização que a performance permite é essencialmente híbrido em suas diferentes formas. Híbrido porque, segundo concepções de Dick Higgins (2001), é *intermídia*, no momento em que a relação entre as mídias trabalhadas e a diferença entre elas é indistinguível, não podemos mais falar de som sem pensar em imagem, ou falar de corpo sem percorrer o vídeo e vice-versa. O projeto se transforma em uma unidade. Comprendemos, desse modo, a concepção de intermídia como um destino final de outras duas concepções, o transmídia (transferência de uma mídia para outra em conteúdo e/ou signos) e o multimídia (referente às mútuas influências entre mídias), conforme discutido por Chiel Kattenbelt (2008).

Assim, *Corpo 4K* também é híbrido, intermídia, porque se propõe a discutir a natureza das relações culturais entre Japão e Afro-Brasil a partir essencialmente de dois elementos, a dança Butoh oriental e a capoeira Afro-brasileira. Percebemos aqui uma relativização da própria noção de identidade cultural no trabalho porque é concebido por alguém com uma identidade também multifacetada. Ao vermos o Butoh e Capoeira se juntarem, em um mesmo palco, compreendemos materialmente como essas trocas identitárias acontecem, principalmente com relação ao som conduzido por Roger Bacoom, misturando ritmos orientais com o berimbau e o apoio de Fábio Rocha Soneca, na relação entre os conteúdos e repertórios corporais dos performers, no conteúdo dos vídeos (a mescla entre imagens de Emilie e Soneca), na montagem audiovisual do VJ (as sobreposições, sobreimpressões e padrões de vídeo diferentes).

Se pensarmos até mesmo na concepção dos elementos Capoeira e Butoh, retomaremos Canclini (2008) para pensar que eles foram também resultados de hibridações, basta lembrar que a Capoeira é uma linguagem que se identifica com a dança, as artes marciais e tem uma raiz afro-brasileira; ou as transformações da dança Butoh por questões históricas e econômicas nos anos 1950 e 1970, por exemplo. Alguns pontos do roteiro da apresentação trazem à tona essa hibridação indicada de maneira sutil, como no texto reproduzido a seguir:

#### **Parte IV — Navalha**

12:00 — 16:00 (Minutos)

IMAGEM: Emilie 4K na Tela 2

Telas 1 e 3 Emilie máscaras + imagens capoeirista ao vivo  
AO VIVO: Capoeirista — câmera ao vivo  
SOM: Música: Roger + Berimbau

Elementos do trecho reproduzido são pistas de que a interação acontece nesse momento, tais como os termos “Emilie máscaras + imagens capoeirista ao vivo”, indicando a utilização de máscaras durante a dança e a performance do capoeirista no palco, e “Roger + Berimbau”, indicando que o músico está reproduzindo sons orientais ao mesmo tempo em que toca o berimbau da capoeira, todos esses atos acontecendo simultaneamente. Outro ponto importante é a natureza do entrelaçamento dos movimentos corporais realizados pelos performers, já que os padrões da dança Butoh e da Capoeira diferem-se. Sobre essa questão, Emilie Sugai e Roger Bacoom, em depoimento, declaram:

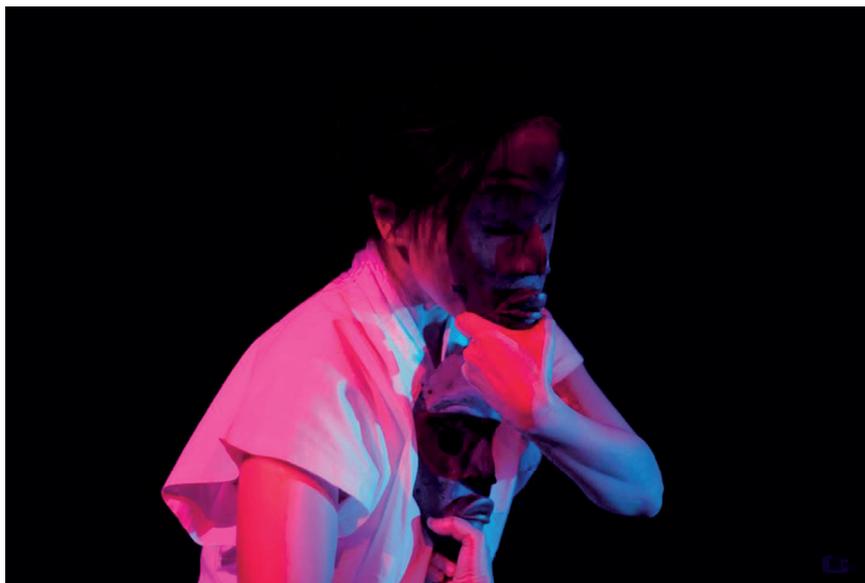
(...) o Almir falou que no segundo bloco tem uma música japonesa misturada com ritmos africanos, brasileiros, e aí essa mistura. Então eu falei, eu vou então trazer um pouco mais, uma coisa mais brasileira, vou me inspirar em algumas coisas da capoeira, só de olhar, porque eu não conheço, e principalmente aquele de Angola que eu gosto mais, que é toda baixinha, eu também trouxe isso na hora (*Emilie Sugai, 2014*).

Minha participação no corpo é de fazer uma *fusion* entre as duas culturas. Brasileira e nipônica, através das influências da Capoeira e da dança Butoh. Busquei fundir berimbau com shamisen. A flauta sakuhashi com pandeiro, etc., numa tentativa de aproximar ainda mais as duas culturas que, ao vivo, se mesclam através das imagens e ações (*Roger Bacoom, 2014*)

É importante perceber como esse jogo de informações prévias e improvisação afeta a criação do artista, o modo como articula seu corpo no espaço, como se relaciona com a câmera, como responde aos movimentos alheios, como devolve determinadas provocações, e é justamente o que assinalamos metodologicamente no *Corpo 4K*.



**Figura 02** — Fábio Rocha Soneca tocando berimbau. Foto: Óscar Garcia, 2014.



**Figura 03** — Emilie Sugai performando a dança Butoh. Foto: Óscar Garcia, 2014.

#### 4 — Poética Live: experiência no processo de criação

Dentre as características que mais apontam para o território da performance audiovisual, a questão do *ao vivo* é a mais pertinente. O tempo nesses trabalhos configura uma matéria-prima indissociável no processo e resultado final, que é sempre diferente a cada apresentação. Compreendemos a performance audiovisual, essencialmente, como Acontecimento, nos termos de Alfred Whitehead, em comentário de Isabelle Stengers (2011), como um conjunto de elementos diversos, os quais o autor denomina entidades atuais, que ao congregarem tornam-se um *quantum* extensivo, concrecência, ou seja, condensações de elementos que se tornam um *outro* e que nos permitem ir para além da percepção comum, algo que acaba por ultrapassar o objeto de nossa atenção e se forma mentalmente, sensorialmente, internamente.

O que percebemos — ou apreendemos —, ainda, segundo Whitehead, nesses espaços tem sua origem, portanto, numa espacialização interna primeiramente, uma afetividade que é incorporada ao nosso corpo por estímulos de caráter diverso (música, imagem, luz, o intermídia). Essa afetividade como caractere primário de uma *espacialização interna* (HANSEN, 2006) precede, segundo Whitehead, a cognição e, portanto, a nossa apreensão desses espaços passa primeiro pelo sentir o conteúdo intermediário do espaço e do tempo em que nos encontramos em acordo com o artista.

O tempo presente das performances audiovisuais configura uma relação de simultaneidade entre processo e realização, entre fazer e fruir, fazer esse que se torna um procedimento de fuga, aberto a muito mais intervenções, que podem, inclusive, não ser propostas pelo artista, mas pelo público que compõe o espaço, desnorteia a concepção da obra artística como um objeto ou algo acabado e demarca o território da efemeridade.

A performance audiovisual ao vivo está incluída no âmbito de uma poética *Live* que, segundo Randy Jones (2008), situa-se na experiência de estar em um lugar específico e ser este o próprio lugar de encontro para a experiência, ao contrário do cinema tradicional, que muitas vezes tenta anular nossos corpos para nos levar a outro espaço através da tela. De acordo com Ana Carvalho (2012), dois agentes principais coabitam esses espaços: o artista e o fruidor.

Ainda segundo Ana Carvalho (2012), o artista é aquele que passa por um estado de *experiência*, uma consciência de si e de seu trabalho como um manipulador de dados, inclusive a audiência, enquanto a reação, por parte dessa, configura um estado de *fruição* que recebe, interpreta e reage a estímulos.

Em *Corpo 4K*, a relação entre artistas e audiência parece ainda preconizar um certo distanciamento das reações da última, talvez em função do lugar em que foi apresentado, um teatro de formato tradicional. A audiência nesse lugar se prostra nas cadeiras e assiste a performance como em um espetáculo de teatro, o que não significa que a experiência de fruição não aconteça. A interferência da reação da audiência nos processos criativos dos artistas é, no entanto, minimizada, já que não são externalizadas reações físicas claramente visíveis ao ponto de VJ, músico ou performers modificarem suas ações de maneira mais incisiva.

As modificações que o tempo presente pode provocar no trabalho são aqui possíveis principalmente no que se refere às relações entre os agentes artistas. Nessa poética *Live*, Almir Almas declara que, como VJ, aproxima sua experiência com a direção de televisão, em que a montagem e escolha de planos e quadros se dá no mesmo momento da transmissão. O conteúdo audiovisual que Almas manipula em tempo presente nunca será o mesmo a cada apresentação, embora exista um certo banco de dados ao qual o artista se vale. No entanto, as posições das sobreimpressões realizadas, o número e a dimensão das telas utilizadas influenciam determinado direcionamento da montagem. Da mesma forma, o corpo dos performers nunca será o mesmo, tensões do cotidiano, interferências de luz, espaço e interação com outro performer também modificarão diretamente os tipos, quantidades e qualidades dos movimentos realizados. Portanto, ao falarmos de performance audiovisual ao vivo, a efemeridade torna-se palavra-chave. Esses fatores podem ser comprovados pela experiência dos próprios artistas nos trechos dos depoimentos abaixo reproduzidos.

A proposta é de tudo ser feito em tempo real, com o mínimo de ensaio ou previsibilidade. Seguindo um roteiro apenas definido em blocos, vamos todos criando sons, dança e imagem em tempo real (...) com o mínimo de previsão no que isso vai dar. Isso dá ao espetáculo para quem está atuando um caráter sempre único, a cada vez que nos encontramos (...). Claro, estamos passíveis de erros, mas em

cada espetáculo sons novos surgem com modulações ou sons que vou criando em tempo real. (Roger Bacoom, 2014).

(...) a gente tinha um roteiro prévio, e cada música reportava também a um momento, uma cena, uma ideia, um tema, mesmo que seja amplo, então eu procurei através dessas pistas, de indicações tanto sonoras quanto de imagens, de ideias trazer para o trabalho, então não é que ele nasce no momento, ele já vem de uma mentalização, uma concentração e também de todo um repertório do meu corpo, meu trabalho corporal, só que ele se atualiza nesse momento, no momento em que está acontecendo (...) e também vêm coisas que eu não esperava. (Emilie Sugai, 2014).

(...) é uma coisa de fazer juntos, acompanhar os movimentos dela (Emilie) na tela e mais que isso, ela não tem movimentos de capoeira, então como é que eu respondo a movimentos que pra mim são aleatórios? Porque é esperado (*na capoeira*) quando o cara tá com um pé em determinado lugar eu sei que ele vai soltar um golpe daqui ou dali, eu consigo prever mais ou menos o que vem e aí eu já estou meio preparado pra responder a isso, e aí tem um movimento do Butoh muito parecido, tem uma base com o pé atrás, que dá uma vontade de você esquivar, mas não vem golpe e ela vira pro outro lado, é uma coisa inesperada. (Fábio Rocha Soneca, 2014).

Os três agentes da performance audiovisual concordam, portanto, que o trabalho é produzido em um misto entre conteúdos de certa maneira fixos e métodos de improvisação. Nesse tipo de trabalho, o erro torna-se elemento de atuação, é incorporado a poética sem qualquer problema. Retomamos, portanto, Cecília Almeida Salles (2006) e reiteramos a leitura da *performance audiovisual ao vivo* como uma construção em rede sustentada por dois principais nós de interação, a existência de *bancos de dados*, sejam vídeos, fotografias ou mesmo um repertório cultural, e a abertura para a improvisação, realizada em tempo presente e de certa maneira de caráter único.

Para nós, o que acontece nesse espaço é, portanto, uma Experiência-fonte, segundo nomenclatura de Merleau-Ponty e comentário de Ciro Marcondes

Filho (2010), tanto para o artista quanto para a audiência, porque sintetiza uma experiência primária do mundo, de pura sensação, com um passado de referências, o imaginário, a linguagem, para a existência de uma mutualidade. Artista e audiência têm nesse espaço a prerrogativa de atuar um sobre o outro e modificar narrativas de acordo com suas atuações sociais, poéticas e políticas em um sentido amplo.

## Considerações finais

Dar voz ao artista é, para nós, um compromisso político de investigação e veiculação de processos criativos, por isso a importância investida nesse texto aos depoimentos coletados. Compreendemos que a busca por esses discursos é uma possibilidade de ativação de uma autorreflexão de processos artísticos que pode também contribuir para a formação desse repertório que percorre a trajetória artística de determinado indivíduo e que desembocará em trabalhos futuros.

Os depoimentos da performer Emilie Sugai, de certa maneira, comprovam como a performance audiovisual em sua realização em tempo-espaço é a distensão de um processo contínuo, constrói-se não apenas no momento e naquele espaço específico, mas no entremeio das experiências intelectuais nas quais o artista se debruça. A obra é, portanto, inacabada. Nada nunca é igual, pois estar inacabado significa estar aberto as possibilidades de improvisação e incorporação de elementos que não estão previstos em roteiros e que muito provavelmente são os responsáveis pela citada distensão do processo no tempo, já que essas incorporações conferem ao processo criativo ciclos de reformulação constantes.

Para finalizar, frisamos que embora tenhamos separado esta análise em tópicos compreendemos que estes estão entrelaçados substancialmente — e não são estanques —, dessa maneira a hibridação pode conferir ausência/presença, a tecnologia pode ser a responsável pelo *Live* e este interferir na hibridação. Como elementos que se cruzam, a análise torna-se, portanto, metáfora do intermídia que embasa a *performance audiovisual ao vivo*.

## Referências

- ALMAS, Almir. *Televisão Digital Terrestre: sistemas, padrões e modelos*. São Paulo: Editora Alameda, 2013.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional*. São Paulo: Martins, 2009.
- CANCLINI, Néstor García. *Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.
- CARVALHO, Ana. *Experiência e fruição nas práticas da performance audiovisual ao vivo*. In: TECCOGS: revista digital de tecnologias cognitivas. 6ª ed. São Paulo: PUC-SP, 2012.
- HANSEN, Mark B. N. *New Philosophy for New Media*. Cambridge: MIT Press, 2006.
- JONES, Randy. New Eyes for the mind. In: DEBACKERE, Bonis; ALTE-NA, Arie (org.). *The Cinematic Experience*. Amsterdam: The Sonicactes Press, 2008.
- KATTENBELT, Chiel. Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships. In: *Culture, Language and Representation*. Vol. VI. 2008.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas, SP: Papirus, 1997.
- MARCONDES FILHO, Ciro. *O princípio da razão durante: comunicação para os antigos, a fenomenologia e o Bergsonismo: nova teoria da comunicação III / tomo I*. São Paulo: Paulus, 2010.
- SALLES, Cecília Almeida. *Redes da criação: Construção da obra de arte*. 2ª ed. São Paulo: Editora Horizonte, 2006.
- STENGERS, Isabelle. *Thinking with Whitehead: a free and wild creation of concepts*. Cambridge, Massachusetts, and London, England: Harvard University Press, 2011.



# Os truques são feitiços: relações entre *pixilation* e *trickfilms*<sup>1</sup>

**Marina Teixeira Kerber**<sup>2</sup>

*Orientador: Arlindo Ribeiro Machado Neto*

## **Resumo**

O presente artigo traça um estudo sobre as relações entre a técnica de animação *pixilation* e os *trickfilms* do início da história do cinematógrafo. É aplicado o conceito de magia como ligação entre as duas técnicas, sendo esta vista como algo existente desde o estudo científico do movimento dos seres vivos até a sintetização de movimentos através de aparelhos. Também é abordada a questão da magia nas imagens tradicionais e nas imagens técnicas estudadas por Walter Benjamin e Vilém Flusser.

## **Palavras-chaves**

*Pixilation; trickfilms; magia*

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA-USP). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 05 de dezembro de 2014.

<sup>2</sup> Mestranda em Meios e Processos Audiovisuais na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. E-mail: marinatkerber@gmail.com

## **Abstract**

*Tricks are spells: relations between pixilation and trickfilms*

*This paper seeks to trace relationships between the pixilation animation technique and trickfilms from the early history of cinema. The concept of magic is applied as a link between the two techniques, which is seen as existing from the scientific study of the movement of living beings to the synthesis of movements through devices. It also talks about the issue of magic in traditional images and techniques images studied by Walter Benjamin and Flusser.*

## **Keywords**

*Pixilation, trickfilms, magic*

### Síntese do movimento: *live-action* e animação

Antes da predominância do cinematógrafo dos irmãos Lumière, diversos aparelhos de reprodução de imagens em movimento já configuravam um rico ambiente de experimentações acerca das imagens e das possibilidades de seu movimento. Sabe-se, por exemplo, das experiências de Joseph Plateau, dentre elas a que se ilustra com o fenaquistiscópio. Nesse aparelho, desenhos de fases de movimento são distribuídos em uma placa circular. Quando essa placa gira em frente a um espelho, ocorre a ilusão de movimento. Através dessa experiência, em 1829, Plateau formulou uma teoria na qual apontava que a persistência da retina seria a responsável pela síntese do movimento, ou seja, seria o porquê de o olho humano conseguir ver movimento em uma sucessão de imagens fixas. Posteriormente, em 1912, Max Wertheimer descobriu que, na verdade, a síntese do movimento ocorria devido ao fenômeno *phi*, através do qual o olho humano, que vê dois estímulos em posições diferentes, em sequência, percebe apenas um estímulo e em movimento. Assim, como afirma Arlindo Machado (2011, p. 21): “[...] o fenômeno da persistência da retina nada tem a ver com a sintetização do movimento: ele constitui, aliás, um obstáculo à formação das imagens animadas, pois tende a superpô-las na retina, misturando-as entre si”. Portanto, o fato de enxergarmos movimento em imagens fixas vistas em sequência e em determinada velocidade, não é, necessariamente, algo apenas fisiológico ou óptico, mas, também, psíquico, pois somos nós que “completamos” o intervalo entre uma imagem e outra, criando, assim, uma ilusão de movimento. “Isso significa que o fenaquistiscópio, que Plateau construiu para demonstrar a sua tese de persistência da retina, na verdade explicava o fenômeno *phi*, ou seja, uma produção do psiquismo e não uma ilusão do olho.” (MACHADO, 2011, p. 21).

Apesar dos estudos equivocados de Plateau, a técnica conseguiu se desenvolver e conforme a fotografia foi alcançando a possibilidade de registro conhecida como “instantâneo”, paralelamente os aparelhos de reprodução de imagens em movimento foram se aperfeiçoando.

Nos primórdios da fotografia, o tempo se fazia presente apenas como um ingrediente problemático do registro. [...] foi somente em 1878 que os fotógrafos começaram a dispor regularmente de placas de gelatina seca, quarenta vezes mais sensíveis que os sistemas anteriormente existentes. [...] a fotografia alcançava a olímpica marca do décimo de segundo. (LISSOVSKY, 2008, p. 34)

Apesar de o instantâneo ser uma imagem fixa e a proposta dos aparelhos pré-cinematógrafo seja a de produzir uma ilusão de movimento, ambos se relacionam, visto que, posteriormente, seus princípios básicos seriam unidos e confrontados na película cinematográfica. Um embate necessário para sua existência.

O filme (no sentido material: a película) é uma coleção de instantâneos — mas a utilização normal desse filme, a projeção, anula todos esses instantâneos, todos esses fotogramas, em prol de uma única imagem em movimento. O cinema é portanto, por seu próprio dispositivo, negação da técnica do instantâneo, do instante representativo. No cinema, o instante só se produz na base do vivido, sempre cercado de outros instantes. (AUMONT, 1993, p. 234)

Sabe-se que, desde tempos remotos, o ser humano tem a necessidade de representar o movimento — ou provocar a sua ilusão — através dos recursos disponíveis. Exemplo disto são os desenhos encontrados em cavernas pré-históricas.

Muitas das imagens encontradas nas paredes de Altamira, Lascaux ou Font-de-Gaume foram gravadas em relevo na rocha e os seus sulcos pintados com cores variadas. À medida que o observador se lo-

comove nas trevas da caverna, a luz na sua tênue lanterna ilumina e obscurece parte dos desenhos [...] Então, é possível perceber que, em determinadas posições, vê-se uma determinada configuração do animal representado [...] E assim, à medida que o observador caminha perante as figuras parietais, elas parecem *se movimentar* em relação a ele [...] e toda a caverna parece se agitar em imagens animadas. (MACHADO, 2011, p. 16)

Portanto, pode-se dizer que a “ideia cinema”<sup>3</sup> é anterior ao próprio surgimento de aparelhos, de câmeras e de projetores. Em se tratando de século XIX, ou seja, de um período marcado por mudanças sociais, políticas e econômicas no Ocidente, a síntese do movimento foi sendo experimentada através de aparelhos, muitos chamados também de brinquedos ópticos, que divertiam as pessoas e as introduziam na magia da ilusão de movimento. Dentre tantos aparelhos, havia também objetos como o *flipbook*: livro com série de imagens que, quando tem suas páginas viradas rapidamente, dão ilusão de movimento. Destaco este livreto, pois ele pode ser considerado um pré-aparelho de reprodução de movimentos, já que é um livro e não um aparelho propriamente dito, e também pode ser considerado como uma proto-animação, visto que seu processo dá-se fisicamente quadro a quadro. Mais tarde, o *flipbook* foi incorporado a um aparelho chamado mutoscópio, no qual imagens impressas em papel são folheadas através de um mecanismo, dando impressão de movimento.

É interessante perceber como o *flipbook* traça uma relação entre *live-action*<sup>4</sup> e animação, visto que também é possível incorporar fotografias a ele e, desta forma, a síntese de movimento é análoga a fotogramas de uma película com imagens *live-action*. Seguindo nesta mesma linha de raciocínio, a ligação entre *live-action* e animação se torna mais forte ainda se pensarmos em uma técnica chamada *pixilation*<sup>5</sup>. Pode-se entender *pixilation* como a captação quadro a quadro, através de fotografias, de seres e objetos cotidianos, ou seja, que são reco-

---

3 “A ideia do *cinema* é perseguida ao longo da história do pensamento e das formas de expressão [...]” (MACHADO, 2011, p. 10).

4 Audiovisual de ação ao vivo.

5 Não deve ser confundido com o termo *pixilation*, que se refere aos *pixels* (*picture element*) da imagem digital.

nhecíveis, que mudam de posição corporal e espacial a cada foto. Assim, quando vistas em determinada sequência e velocidade, estas fotografias produzem ilusão de movimento. Este tipo de animação registra seres vivos e objetos cotidianos de forma a dar-lhes movimentos impossíveis, como, por exemplo, fazer uma pessoa flutuar ou um guarda-chuva dançar. Esses movimentos se tornam possíveis graças ao instantâneo fotográfico, que consegue “congelar” movimentos de forma que uma sucessão de ações como “pular”, vistas em sequência, dá a sensação de “flutuar”.

Há diferenças nas conceituações de *pixilation*, inclusive em como o termo deve ser escrito<sup>6</sup>. Alguns autores indicam que esta técnica anima apenas pessoas, outros incluem objetos reais à animação. Kit Laybourne (1979, p. 63)<sup>7</sup> afirma que:

*Pixilation* é uma técnica especializada para animar pessoas. A câmera filma frames ocasionais de algum evento “natural” ou “real”, mas por causa da intermitência da filmagem, o efeito no filme produzido é o de movimentos “não naturais”, parecidos com um filme mudo antigo.

O autor (1979, p. 63) também sugere que “a técnica tem uma estreita relação com o *time-lapse* e a animação de pequenos objetos”. Além disso, Kit Laybourne acaba relacionando a animação de pessoas e objetos dentro do capítulo sobre *pixilation* com o tópico *People with Objects*<sup>8</sup>, que para o autor (1979, p. 66):

Coordena uma ação combinada de *pixilation* (animação de pessoas) e *time-lapse* ou técnicas de *stop motion* (animação de objetos). O resultado será uma confusão de animação: um aspirador de pó engole uma dona de casa; uma cadeira atormenta o seu dono [...].

---

<sup>6</sup> Autores como Alberto Lucena Júnior escrevem *pixillation*, enquanto outros, como Kit Laybourne, escrevem *pixilation*.

<sup>7</sup> Todas as citações de referências escritas em língua estrangeira são tradução nossa.

<sup>8</sup> Tradução: *Pessoas com objetos*.

Antonio Moreno, no livro *A experiência brasileira no cinema de animação* (1978, p. 9), segue um caminho semelhante ao de Laybourne ao fazer a divisão entre animação de pessoas e de objetos. A primeira é feita “com a câmera disposta como para filmagem de atores, porém adaptada para quadro a quadro, filma-se os personagens nos devidos movimentos que se queira dar. [...] Cada ‘pose’ representa um quadro”; já a segunda “movimentam-se e fotografam-se tesouras, barbantes, cadeiras, copos, cenários inteiros e uma infinidade de coisas que se possa imaginar”. Igualmente, a divisão está baseada no que está sendo animado e não em como a animação é feita. Entretanto, segundo Chris Patmore (2003, p. 154), *pixilation* é “uma técnica de *stop motion* em que objetos e atores são fotografados quadro a quadro a fim de se atingir efeitos de movimentos não usuais”. Patmore une pessoas e objetos à técnica e ainda a coloca como categoria de *stop motion*. Para este autor (2003, p. 154), *stop motion* ou *stop action* é uma “animação na qual um modelo é movido de forma incrementada e fotografado um quadro de cada vez”.

Entretanto, é necessário fazer algumas diferenciações entre as técnicas citadas. Não de forma a categorizar e traçar divisões formais desnecessárias entre elas, mas para se compreender como cada técnica se explicita poética e esteticamente de maneiras específicas e que, é claro, podem ser hibridizadas. Além disso, é importante lembrar que animação não é um gênero cinematográfico e, sim, um conjunto de técnicas. No caso do *time-lapse*, ocorre aceleração de movimentos naturais que são muito lentos, como, por exemplo, uma flor se abrindo. O processo de feitura é parecido com o do *pixilation*, mas “Na animação de *time-lapse* cada *frame* é exposto em um intervalo pré-determinado, o que pode variar de alguns momentos até alguns dias. [...] Essencialmente, a técnica de *time-lapse* altera nossas percepções colocando o tempo em colapso”. (LAYBOURNE, 1979, p. 61). Ou seja, podem-se ter longos intervalos entre as fotografias, pois estes não serão percebidos, visto que o movimento da planta é bastante lento. Uma flor se abrindo é um movimento natural, uma pessoa flutuando não o é. Apesar disso, ambos os movimentos têm em comum o fato de que não podem ser percebidos sem o auxílio de técnicas como as citadas. Além disso, através de um *pixilation* é possível simular a flor abrindo em apenas algumas horas e não dias, manipulando a planta e registrando seu processo de abertura modificado. Outra técnica semelhante ao *pixilation* é o *stop motion*. A diferenciação se faz pelo fato de que em

um *stop motion* é criado todo um universo a ser animado, ou seja, há construção de elementos com fins de posterior animação. Já no *pixilation*, o que é animado não existe por causa da técnica. Assim, nós, seres humanos, não existimos para virarmos animações — embora esta ideia pareça bastante divertida e interessante. Sabe-se que o *pixilation* pode ser confundido com o *stop motion*. O problema se refere à semelhança da técnica e a nomenclatura, pois *stop motion* também se traduz por “parado e em movimento”, ou seja, caracteriza tanto a técnica homônima, quanto o *pixilation*.

Segundo Alberto Lucena Barbosa Júnior (2005, p. 93), o termo *pixilation* foi criado pelo animador escocês, radicado no Canadá, Norman McLaren. Entretanto, segundo *The Canadian Encyclopedia*, no verbete sobre Grant Munro<sup>9</sup>, animador canadense que trabalhou com McLaren em diversos filmes, *pixilation* é “[...] uma palavra que Munro disse ter inventado, apesar de alguns darem crédito a McLaren”. De qualquer forma, a técnica possui origens anteriores à época em que lhe atribuíram o nome. Segundo o site oficial da *National Film Board of Canada*, na seção sobre *pixilation*<sup>10</sup>:

As origens do *pixilation* têm relação com os *trickfilms* que usavam efeitos especiais que marcaram os primeiros anos do cinema. Alguns exemplos são os *trickfilms* de Georges Méliès, além de o famoso *El Hotel electrico*, de Segundo de Chomon (1905) da Espanha e *Le mobilier fidèle*, de Roméo Bosetti da França (1912).

O termo se refere à palavra em inglês *pixilated* que significa “amaluçado, [...] bêbedo, bêbado”<sup>11</sup> e que tem ligação com as palavras *pixy* e *pixie*, que significam “fada, elfo, duende”<sup>12</sup>. O termo *pixilation*, portanto, está intimamente ligado com as possibilidades de efeitos que a técnica cria. Seu feitiço é animar

---

9 <http://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/grant-munro/> Acesso em 20 de julho de 2014.

10 <http://www3.nfb.ca/animation/objanim/en/techniques/pixillation.php> Acesso em 20 de julho de 2014.

11 PIXILATED In: DICIONÁRIO Brasileiro inglês-português. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1987, p. 418.

12 PIXY, PIXIE In: DICIONÁRIO Brasileiro inglês-português. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1987, p. 418.

“coisas” que não foram feitas com a função de serem animadas. Esta possibilidade mágica está intimamente ligada aos *trickfilms*: “(filme de efeitos), do qual o cineasta francês Georges Méliès foi o grande precursor. Para ele, o cinema se constituía num espetáculo de magia e, para tanto, tirava proveito de todas as trucagens ao seu alcance”. (BARBOSA JR., 2005, p. 41). Assim, a atribuição de magia que se fez ao termo já configura uma relação interessante.

## Ciência e magia

Para se fazer uma análise acerca da magia presente nos *trickfilms* que se transmitiu ao *pixilation*<sup>13</sup> é importante lembrar que magia pode ser ciência para alguns e vice-versa. Étienne-Jules Marey e Eadweard Muybridge, dois cientistas bastante famosos por suas experiências na decomposição de movimentos humanos e animais, não estavam interessados em descobrir algo mágico na movimentação dos seres. O objetivo, inclusive, era oposto ao dos aparelhos de síntese do movimento. Para ambos os cientistas, não havia razão para se fazer um aparelho que reproduzisse o movimento tal como o vemos no mundo.

Étienne-Jules Marey, por exemplo, fisiologista francês cujas pesquisas sobre o movimento animal o acabaram conduzindo de forma inesperada ao cinema, nunca entendeu exatamente para que poderia servir a síntese do movimento por meio do aparelho projetor. O inventor do cronofotógrafo e do fuzil fotográfico, dois ancestrais da câmera fotográfica, estava interessado apenas na análise dos movimentos dos seres vivos e para isso necessitava decompô-los, congelá-los numa sequência de registros. Uma vez decompostos os movimentos dos animais, era possível estudá-los em detalhe, mas recompô-los novamente numa tela, para fazer a imagem do animal “se mover”, era para ele uma total idiotice. Não era mais fácil olhar diretamente para o próprio animal? (MACHADO, 2011, p. 17).

---

13 Vice-versa também, visto que o *pixilation* não possui data de “invenção”, entretanto, a técnica só recebeu este nome posteriormente.

Portanto, para os cientistas era mais importante trabalhar com o instantâneo fotográfico do que com a ilusão de movimento, sendo esta magia desnecessária para seus estudos.

Nas primeiras décadas de sua história, a fotografia era incapaz de registrar corpos móveis, mas a partir da década de 1870, o acesso à velocidade tornou-se possível. A intensidade com que fotógrafos como Muybridge e Jules-Marey dedicaram-se às suas cronofotografias, constituindo sequências de movimentos humanos e animais — e a curiosidade que despertavam essas imagens — marcaram a época. (LISSOVSKY, 2008, p. 35).

Os estudos de Marey e Muybridge são bastante pertinentes para a história do cinema. Eles são referência básica para estudos de diversas técnicas de animação, no âmbito de que produziram sequências de imagens fotográficas que se constituem em um trabalho de quadro a quadro. Entretanto, Marey registrava suas imagens sobrepostas em um único suporte, criando um diagrama da movimentação corporal. Com fins de melhor entender o movimento, ele, muitas vezes, também aplicava fitas brancas refletoras nos seus modelos que se vestiam de preto, movimentando-se em um fundo de mesma cor. Desta forma, o resultado final mostrava apenas o que interessava a Marey: o percurso do movimento. Já Muybridge produzia sequência de fotografias, ou seja, mais de uma imagem, sem sobreposições, dividindo, assim, as fases do movimento. Chris Patmore (2003, p. 39) traça um comentário sobre o trabalho de Muybridge:

O fotógrafo anglo-americano Eadweard Muybridge produziu dezenas de milhares de sequências fotográficas inovadoras durante um período de quase duas décadas, no final do século XIX. Estas imagens tornaram-se, e ainda são, referências padrão para os artistas que queiram estudar o movimento humano e animal. Foram as fotografias de um cavalo de corrida que mostraram que artistas haviam sempre deturpado a forma com que um cavalo galopa, e as fotos, na verdade, mostraram que todas as quatro patas do cavalo saíam do chão em pleno galope. Muybridge também projetou seu próprio pro-

jetor chamado *zoopraxiscope*, similar ao Zootrópio e Praxinoscópio, para mostrar suas sequências fotográficas.

Apesar de não estarem interessados na síntese do movimento, Muybridge e Marey contribuíram com seus estudos e aparelhos na construção de elementos constituintes da arte cinematográfica. Toda a sua ciência se transformou em magia nas mãos de pessoas interessadas em possibilitar a reprodução de movimentos e de eventos incríveis, muitos inspirados em números de mágica. Sabe-se que muitas das pessoas que começaram a, mais tarde, usar o cinematógrafo, vinham de ambientes de espetáculos de mágicas como, por exemplo, Méliès. Além disso, é importante lembrar que os primeiros filmes eram inseridos entre shows de variedades, sendo o filme uma atração em meio a tantas outras, dentre elas, novamente, espetáculos de mágica.

Inicialmente uma atividade artesanal, o cinema apareceu misturado a outras formas de diversão populares, como feiras de atrações, circo, espetáculos de magia e de aberrações, ou integrado aos círculos científicos, como uma das várias invenções que a virada do século apresentou. As primeiras imagens fotográficas em movimento surgiram, assim, num contexto totalmente diferente das salas escuras, limpas e comportadas em que os cinemas se transformariam depois. (COSTA, 2005, p. 17)

O mágico Méliès é uma das mais importantes figuras da história do cinema. A maior parte de seus filmes são *trickfilms* e, por isso, é válido usá-lo como exemplo geral do gênero. Este tipo de filme visa explorar as potencialidades do audiovisual, alimentando-o com suas próprias essências, sejam vistas como defeituosas ou não. Na verdade, o defeito se torna, muitas vezes, efeito. Seja ele bem acabado ou não, a questão é que tudo se baseia em truques, trucagens que brincam com a matéria cinematográfica em seu estado físico. Para isso, é preciso, além de muita imaginação, entendimento de como funciona o aparelho que está sendo utilizado e como o que for filmado pode se transformar antes, durante e depois da realização da filmagem. O ponto que estou levantando é o de que a magia dos *trickfilms* é intrínseca a um conhecimento artesanal e, porque, não

científico. Sim, pois era necessário — pelo menos mais do que hoje em dia com o digital — entendimento mínimo dos processos químicos e físicos da película. Portanto, para se realizar os truques era preciso algum conhecimento científico. Do outro lado, podemos considerar as experiências cronofotografias do cientista Marey, como “*trick-fotografias*”, visto que muitas sobreposições criam uma imagem única, não realista e com visualidades que, para alguém que não saiba do que se trata, pareçam quiçá transcendentais.

Quando se fala de imagens, é impossível pensar a estética independentemente da intervenção da *técnica*. [...] Não nos esqueçamos de que o termo grego original para designar “arte” era *téchne*; isso significa que, nas origens, a técnica já implicava a criação artística, ou que, em outros termos, havia já uma dimensão estética implícita na técnica. (MACHADO, 2011, p. 203)

O filme *Two bagatelles*, de 1953, dirigido por Norman McLaren e Grant Munro utiliza pixilation como uma atração visual das possibilidades da técnica. Não há uma história a ser contada, há apenas *two bagatelles* — duas coisas sem importância, tolices — uma no gramado e outra no quintal, como indicam os letreiros animados separando os dois quadros ou cenas do curta. O filme basicamente mostra ao espectador como é incrível e curioso o resultado de um *pixilation*, como há magia nos movimentos absurdos executados pelo ator, no caso Grant Munro. Ele desliza, voa, sobe e desce uma escada deslizando, tem as suas roupas trocadas, desaparece, reaparece e etc. Tal qual os *trickfilms* faziam! O filme de McLaren e Munro é mais aperfeiçoado tecnicamente e possui uma trilha sonora que praticamente faz um *mickeymousing*<sup>14</sup> das ações. Porém, mesmo assim, as conexões entre esta técnica de animação e os *trickfilms* são muito pertinentes. Grant Munro olha para o espectador, faz com que a brincadeira seja vista como tal, como truque divertido o qual quem assiste pode se impressionar. Inclusive os letreiros animados se movem de forma a mimetizar os movimentos deslizantes e frenéticos do ator.

---

14 Técnica em que a música ou sons são sincronizados com as ações na tela. É bastante utilizada no gênero desenho animado.

O filme dirigido por McLaren e Munro poderia muito bem estar presente em um show de variedades do chamado *early cinema*<sup>15</sup>. Seria possível colocá-lo ao lado de filmes como *Nouvelles lutttes extravagantes*, de 1900, dirigido por Georges Méliès. Neste último são usadas algumas técnicas de trucagem. Atualmente, sabe-se que muitas das trucagens de Méliès, como a famosa “parada para substituição”, não eram feitas durante a filmagem, mas posteriormente, através de montagem. Isto devido aos processos técnicos da época que tornavam impossível se realizar uma parada e uma substituição sem que fossem necessários ajustes posteriores.

Jacques Malthête (1984, p. 174), por exemplo, observou que as trucagens dos filmes de Méliès envolviam um engenhoso trabalho de montagem (corte e colagem de negativos) e que, a rigor, o cineasta jamais produziu seus truques por “parada para substituição” (trucagens feitas diretamente na câmera durante a tomada) como rezam muitos manuais de história do cinema. (MACHADO, 2011, p. 89)

De qualquer forma, a ideia da “parada para substituição” estava posta e ao ver o filme é ela que se apresenta. Assim como em *Two Bagatelles*, em *Nouvelles lutttes extravagantes* os personagens têm suas roupas trocadas sem que eles se mexam. Há outros efeitos também: duas mulheres viram dois homens, uma pessoa é despedaçada, outra é esmagada ao ser atingida por um corpo mais pesado que o seu, mais uma voa etc. Tudo com objetivo principal de mostrar ao espectador a magia da técnica. Neste filme até podemos traçar uma narrativa, já sugerida pelo título que se pode traduzir por *Novas lutas extravagantes*. Duas mulheres aparecem com roupas curtas, se apresentam ao público e de repente estão vestindo vestidos compridos. As duas buscam dois lenços e se cobrem. Ao retirarem os lenços de seus corpos, elas estão transformadas em dois homens, vestidos de lutadores. Os dois iniciam, então, uma das lutas extravagantes. A partir daí segue-se uma sucessão de mutilações, esmagamentos e explosões de corpos humanos, ou seja, várias novas lutas extravagantes. O pretexto da violên-

---

15 “Traduzimos como primeiro cinema a expressão inglesa *early cinema*. Sabemos que *early cinema* muitas vezes se refere às duas primeiras décadas do cinema, em que se destacam um primeiro período não narrativo (1984 a 1908) [...] e um segundo período (1908 a 1915), de crescente narratividade.” (COSTA, 2005, p. 34)

cia corporal serve para fazer uso das trucagens e unir a experiência do mágico com a do cineasta.

É claro que nem todo o filme que faz uso de *pixilation* tem como objetivo principal uma demonstração da magia da técnica como atração, como o caso de *Two Bagatelles. Neighbours*, de 1952, dirigido por Norman McLaren, possui uma história simples e de grande impacto, na qual há uma metáfora sobre a Guerra Fria. Neste filme dois homens, vizinhos, tornam-se obcecados por uma flor que nasce na divisão de seus terrenos. Iniciam, então, uma longa briga — uma guerra — e acabam matando um ao outro, inclusive matam a família de cada um, ao invadir as casas inimigas e matar mães com crianças no colo. Neste filme há uso de filmagem *live-action* hibridizada com *pixilation*. Outro exemplo é o filme *Jídlo*, de 1992, do artista tcheco Jan Svankmajer. Este é um dos muitos filmes de animação de Svankmajer, que costuma utilizar *pixilation* hibridizado com *stop motion* e *live-action* em diversas produções, inclusive nesta citada. *Jídlo*, que pode se traduzir por Comida, é dividido em três atos, cada um correspondente a um horário de refeição: café da manhã, almoço e jantar. Em cada ato, personagens excêntricos fazem ações esquisitas possibilitadas pelas técnicas utilizadas e por toda a *mise en scène* típica de Svankmajer. No café da manhã, vemos pessoas-máquina; no almoço, duas pessoas não conseguem chamar o garçom e acabam por comer uma à outra e, finalmente, no jantar há um banquete grotesco de partes de corpos humanos, sendo o último prato um órgão sexual masculino.

“O que é impossível na vida real se torna trivial no *pixilation*.” (LAYBOURNE 1979, p. 63). O *pixilation* pode ser visto como possibilidade visual de feitiço sobre os seres e objetos do mundo em que vivemos, tornando-os “amalucados”, “enfeitiçados” ou como se sob o efeito de alguma droga. Enfeitiçar é tornar potencialmente mágico, promovendo uma mudança de parâmetro de mundo e sublimando os seres e objetos animados. A estranheza dos movimentos não naturais executados por seres e objetos figurativamente iguais aos de uma filmagem/gravação é o que constitui a base do *pixilation*. Por isso, independente da narrativa, o *pixilation* possui uma magia intrínseca a ele. Tal magia descende dos *trickfilms*, que, em sua maioria, eram atrações que visavam sempre destacar os feitiços da técnica a fim de divertir e intrigar os espectadores. A magia se dá pelo truque aplicado a um aparelho que pretende ter a sintetização do movimento como principal efeito. O feitiço transgredir este padrão e transcende a linguagem do audiovisual.

As pessoas que contribuíram de alguma forma para o sucesso disso que acabou sendo batizado de “cinematógrafo” eram, em sua maioria, curiosos, *bricoleurs*, ilusionistas profissionais e oportunistas em busca de um bom negócio. Paradoxalmente, os poucos homens de ciência que por aí se aventuraram caminhavam na direção oposta de sua materialização. (MACHADO, 2011, p. 17)

### Magia na obra de arte de reprodutibilidade técnica

A magia do *pixilation* é descendente dos *trickfilms*. Mas o que é esta magia? O que este termo carrega de surpreendente? Há magia na imagem técnica? Sabe-se que magia é um termo que Walter Benjamin usa em “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”<sup>16</sup> atribuído às imagens tradicionais e não mais às técnicas, visto que estas perderam sua “aura”, ou seja, o seu “aqui agora”, a sua noção de “autenticidade”. Perderam, assim, sua função ritualística, mágica e religiosa para exercer caráter político na sociedade. De fato, a aproximação das imagens e das pessoas promove mudança de relação entre obra e espectador/observador. Porém, a magia das imagens tradicionais não pode ter sido simplesmente apagada das imagens técnicas. Vilém Flusser (2009, pp. 15-16) admite que ainda há teor mágico nas imagens técnicas, mesmo que estas sejam bastante diferentes das tradicionais.

As imagens técnicas, longe de serem janelas, são imagens, superfícies que transcodificam processos em cenas. Como toda imagem, é também mágica e seu observador tende a projetar essa magia sobre o mundo. O fascínio mágico que emana das imagens técnicas é palpável a todo instante em nosso entorno. Vivemos, cada vez mais obviamente, em função de tal magia imagética: vivenciamos, conhecemos, valorizamos e agimos cada vez mais em função de tais imagens. Urge analisar que tipo de magia é essa.

---

16 BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas* Vol. 1 (Magia e Técnica, Arte e Política). São Paulo: Brasiliense, 1987.

Se ainda existe magia na imagem técnica, certamente ela se configura de maneira diferente do que a existente nas imagens tradicionais. Benjamin critica determinados mecanismos que procuram manter a função mágica da imagem tradicional na imagem técnica. Por exemplo, o culto ao estrelato, estimulado pelo capital cinematográfico que, segundo o autor, “dá um caráter contra-revolucionário às oportunidades revolucionárias imanentes a esse controle”. (BENJAMIN, 1987, p. 180). O controle que Benjamin fala é o do público — a massa — em relação às imagens do filme. Por exemplo, a atuação de um ator que, mesmo não enxergando seus espectadores da sala de cinema, sabe que sua imagem será dirigida a estas pessoas. Essa relação astros de cinema e público, de fato, gera problemáticas se o objetivo for fazer do cinema um modo de expressão artístico, ou seja, algo além do mero entretenimento. Este culto ao estrelato “estimula [...] a consciência corrupta das massas” (BENJAMIN, 1987, p. 180), ou seja, estimula sua alienação, atrofiando seu pensamento crítico. Está certo que precisamos contextualizar o texto de Benjamin, a fim de entender também sua preocupação bastante válida em relação à absorção de um modo artístico pelo capitalismo, em um sentido de “conservar apenas a magia da personalidade, há muito reduzida ao clarão putrefato que emana do seu caráter de mercadoria”. (BENJAMIN, 1987, p. 180). O texto aqui citado é a tradução da primeira versão de “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, tendo o original sido escrito entre 1935 e 1936. Período de pós-guerra e de iminente Segunda Guerra Mundial. Período em que socialismo e comunismo ainda eram vistos por muitos filósofos como ideologias que solucionariam os problemas enfrentados na sociedade capitalista.

[...] é diante de um aparelho que a esmagadora maioria dos cidadãos precisa alienar-se de sua humanidade [...] durante o dia de trabalho. À noite, as mesmas massas enchem os cinemas para assistirem à vingança que o intérprete executa em nome delas, na medida em que o ator não somente afirma diante do aparelho sua humanidade [...] como coloca esse aparelho a serviço do seu próprio triunfo. (BENJAMIN, 1987, p. 179)

Fica claro que o caráter político da obra de arte de reprodutibilidade técnica é algo que possui um potencial bastante elevado. Na verdade, Benjamin

entende que esta é a principal característica do cinema e que, portanto, deve fazer parte da revolução, ou seja, da mudança de *status quo*. Portanto, a crítica que ele faz ao culto ao estrelato é bastante válida, inclusive nos dias de hoje. Porém, a magia que defendo ainda estar presente nas imagens técnicas nada tem a ver com este tipo de idolatria. Pode-se dizer, até mesmo, que a magia dos *trickfilms* vai contra toda esta questão de idolatria, no sentido de que estes filmes quebram a todo o momento a continuidade da imagem, rasgando-a por dentro e inserindo seus truques de mágica dentro da matéria filmica. A magia tem relação com a mágica, mas na imagem cinematográfica esta união enfeitiça o que é visto, requerendo não idolatria, mas imaginação.

[...] a imaginação tem dois aspectos: se de um lado, permite abstrair duas dimensões dos fenômenos, de outro permite reconstituir as duas dimensões abstraídas na imagem, em outros termos: imaginação é a capacidade de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos planos e decodificar as mensagens assim codificadas. Imaginação é a capacidade de fazer decifrar imagens. (FLUSSER, 2009, p. 7)

A teoria de Flusser fala bastante do programa. Uma câmera fotográfica, por exemplo, possui um programa e o fotógrafo — ou funcionário, como diz o autor — tem possibilidades finitas de fotos que podem ser feitas, todas já pré-programadas pelo aparelho. O aparelho faz parte do programa da indústria de equipamentos que, por sua vez, faz parte do programa da sociedade e assim por diante. Desta forma, a magia das imagens técnicas também é, segundo Flusser, programada. Isso não é necessariamente bom, visto que esta premissa indica que não há uma real liberdade infinita para o artista que utiliza aparelhos para se expressar. Existem muitas possibilidades, porém finitas.

Claro está que a magia das imagens técnicas não pode ser idêntica à magia das imagens tradicionais: o fascínio da TV e da tela de cinema não pode rivalizar com o que emana das paredes de caverna ou de um túmulo etrusco. [...]. A nova magia não visa modificar o mundo lá fora, como o faz a pré-história, mas os nossos conceitos em relação

ao mundo. É magia de segunda ordem: feitiço abstrato. Tal diferença pode ser formulada da seguinte maneira: a magia pré-histórica ritualiza determinados modelos, mitos. A magia atual ritualiza outro tipo de modelo: programas. [...] A nova magia é ritualização de programas, visando programar seus receptores para um comportamento mágico programado. (FLUSSER, 2009, p. 16)

Entretanto, Flusser acaba por destacar desta situação programada as pessoas chamadas por ele “fotógrafos experimentais”. Estes seriam responsáveis por transgredir o funcionamento da caixa preta, pois:

Sabem que os problemas a resolver são os da imagem, do aparelho, do programa e da informação. Tentam, conscientemente, obrigar o aparelho a reproduzir imagem informativa que não está em seu programa. Sabem que sua práxis é estratégia dirigida contra o aparelho. (FLUSSER, 2009, p. 76)

Portanto, existem formas de se magicizar a imagem técnica sem fazer dela magia alienante e, sim, um meio no qual “o artista luta por desviar o aparelho de sua função programada e, por extensão, para evitar a redundância e favorecer a invenção”. (MACHADO, 1997). Assim a magia dos *trickfilms* se insere no trabalho dos “fotógrafos experimentais”, pois há um jogo de combate e aceitação constante entre o cineasta e o aparelho. As possibilidades programadas são postas em xeque e a manipulação do material físico cinematográfico se rompe do programa. O *pixilation*, que descende desta magia, também rompe, pois ele hibridiza fotografia e cinema e os coloca sobre mesmos parâmetros, se vê os dois ao mesmo tempo em uma mesma tela. Tornam-se dependentes, e convivem em constante combate promovido pelo feitiço que nos atinge devido ao nosso próprio psiquismo de completar o movimento que não existe.

Benjamin traça um paralelo interessante entre a prática do pintor e a do cinegrafista — que se pode entender como cineasta — relacionando-os com o mágico e o cirurgião, respectivamente:

[...] qual a relação entre o cinegrafista e o pintor? A resposta pode ser facilitada por uma construção auxiliar, baseada na figura do cirur-

gião. O cirurgião está no polo oposto ao do mágico. O comportamento do mágico, que deposita as mãos sobre um doente para curá-lo, é distinto do comportamento do cirurgião, que realiza uma intervenção em seu corpo. O mágico preserva a distância natural entre ele e o paciente, ou antes, ele a diminui um pouco, graças a sua mão estendida, e a aumenta muito, graças à sua autoridade. O contrário ocorre com o cirurgião. Ele diminui muito sua distância com relação ao paciente, ao penetrar em seu organismo, e a aumenta pouco, devido à cautela com que sua mão se move entre os órgãos. Em suma, diferentemente do mágico (do qual restam alguns traços no prático), o cirurgião renuncia, no momento decisivo, a relacionar-se com seu paciente [...] e em vez disso intervém nele, pela operação. O mágico e o cirurgião estão entre si como o pintor e o cinegrafista. O pintor observa em seu trabalho uma distância natural entre a realidade dada e ele próprio, ao passo que o cinegrafista penetra profundamente as vísceras dessa realidade. (BENJAMIN, 1987, p. 187)

Ao opor a prática do mágico à do cirurgião, Benjamin procura fazer entender que o pintor não consegue penetrar totalmente na realidade, visto que ele possui uma distância natural com ela e, já o cinegrafista consegue penetrar nessa realidade, pois possui um aparelho que o auxilia nessa imersão. Como fica o mágico que trabalha com cinema? As trucagens não podem ser vistas como um procedimento cirúrgico? Acredito que sim. É por isso que esta analogia de Benjamin me leva a pensar justamente o contrário, que cineastas são mágicos e que mesmo assim são também cirurgiões. A imagem técnica se vale da pré-história das imagens tradicionais e da história dos textos, configurando-se assim, como explica Flusser, uma etapa pós-histórica e pós-industrial da humanidade.

Por certo: aparelhos informam, simulam órgãos, recorrem a teorias, são manipulados [...], e servem a interesses ocultos. [...] os aparelhos, embora produtos industriais, já apontam para além do industrial: são objetos pós-industriais. Daí as perguntas industriais (por exemplo, as marxistas) não mais serem competentes para aparelhos. A nossa dificuldade em defini-los se explica: aparelhos são objetos do mundo pós-industrial, para o qual ainda não dispomos de categorias adequadas. (FLUSSER, 2009, p. 22)

Flusser diz que “aparelhos simulam órgãos”. Benjamin diz que o cineasta “penetra nas vísceras dessa realidade”. No cinema, as vísceras da realidade não são, de fato, realidade e, sim, uma interpretação, uma representação. Registro do real não é função do cinema. Pode-se simular este registro, mas ele não ocorre de fato, pois sempre será um ponto de vista, uma das possibilidades finitas do programa ou das infinitas quando se quebra com a programação. Os *trickfilms* e, por consequência, o *pixilation* apresentam magia pós-industrial, pós-histórica unindo o artesanal com o tecnológico.

Méliès formula o projeto básico do primeiro cinema: espantar, mostrar uma novidade, exibindo junto as capacidades mágicas do cinema. Deixando aberta a ligação entre o mundo do espectador e a atmosfera exibicionista do mundo mostrado na tela, os primeiros filmes vão permitir que a própria montagem esteja a serviço do espetáculo e não da narrativa, e se mostre, por isso, explicitamente. (COSTA, 2005, p. 174)

### Considerações finais

Valeria explorar mais a questão da magia no cinema como um todo, porém no presente texto procurou-se entender do que é feita a magia dos *trickfilms* e como esta também está presente no *pixilation*. A magia é análoga ao procedimento cirúrgico, ao pensamento conceitual científico, e se expõe de maneira intensa na tela. Cada trucagem e ilusão de movimentos impossíveis é feitiço de um(a) mágico(a) chamado(a) cineasta ou, reapropriando Flusser, de um(a) cineasta experimental. O embate contra o aparelho, contra sua essência e matéria enfeitiça não só o que se vê na tela como também atinge o espectador, que se deixa enfeitiçar presenciando situações, que evocam outro mundo, outra realidade. Talvez essa magia possa ser aplicada a todas as técnicas de animação, visto que, todas sofrem manipulação de artistas, que colocam suas mãos — muitas vezes de forma semelhante às do pintor — em função de brincar com as capacidades físicas, químicas e psíquicas dos seres humanos.

Animação não é a arte de desenhos que se movem, mas a arte de

movimentos que são desenhados. O que acontece entre cada *frame* é mais importante do que o que acontece em cada *frame*. (McLAREN *apud* WELLS, 1998, p. 10).

No caso do *pixilation*, a palavra “desenhos”, na afirmação de McLaren, pode ser trocada por “fotografias” e a palavra “desenhados” por “fotografados”. A magia se estabelece pelo que não se é possível no plano do mundo em que se vive, ou seja, o feitiço advindo da mágica desafia concepções gerais de percepção de realidade. Entre cada *frame* há magia. Magia de quem assiste, pois completa o movimento que não existe de fato; e de quem faz, pois produz imagens mágicas. Os truques são, sim, feitiços.

## Referências

### *Bibliográficas*

- AUMONT, Jacques. *A imagem*. Tradução de Estela dos Santos Abreu e Claudio C. Santoro. Campinas: Papirus, 1993.
- BARBOSA JR., Alberto L. *Arte da Animação: Técnica e Estética Através da História*. 1ª. ed. São Paulo: Senac SP, 2002.
- BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas* Vol. 1 (Magia e Técnica, Arte e Política). Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.
- DICIONÁRIO Brasileiro Inglês-Português. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1987.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.
- LAYBOURNE, Kit. *The Animation Book*. USA: Crown Publishers Inc., 1979.
- LISSOVSKY, Maurício. Da fotografia como refém do tempo ao surgimento do instantâneo. In: *A Máquina de Esperar: origem e estética da fotografia moderna*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas: Editora Papirus, 2011.
- \_\_\_\_\_. *Repensando Flusser e as imagens técnicas*. Disponível em: <<http://www.fotoplus.com/flusser/vftxt/vfmag/vfmag002/vfmag002.htm>>. Acesso em 20 de julho de 2014.
- MORENO, Antônio. *A experiência brasileira no cinema de animação*. Rio de Janeiro: Artenova/ Embrafilme, 1978.
- NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. *Pixillation*. Disponível em: <<http://www3.nfb.ca/animation/objanim/en/techniques/pixillation.php>>. Acesso em 20 de julho de 2014.
- PATMORE, Chris. *The complete animation course*. New York: Barron's, 2003.

THE CANADIAN ENCYCLOPEDIA. Grant Munro. Disponível em:  
<<http://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/grant-munro/>>.

Acesso em 20 de julho de 2014.

WELLS, Paul. *Understanding animation*. 1. ed. Londres: Routledge, 1998.

### *Audiovisuais*

JÍDLO, Jan Svankmajer, Tchecoslováquia/Reino Unido: 1993. [14 min]

NEIGHBOURS, Norman McLaren. Canadá: 1952. [8 min]

NOUVELLES LUTTES EXTRAVAGANTES, Georges Méliès. França: 1900.  
[2 min]

TWO BAGATELLES, Norman McLaren e Grant Munro. Canadá: 1953. [3  
min]



*Linha de Pesquisa*

***Cultura Audiovisual  
e Comunicação***

*PPGMPA em Pesquisa e Debate Discentes*



# Semiótica em *First Person Shooters*: abordando o espaço em *Arma 3*<sup>1</sup>

**Gustavo Denani**<sup>2</sup>

*Orientadora: Irene de Araújo Machado*

## **Resumo**

Este artigo propõe uma abordagem semiótica sobre o espaço produzido em jogos digitais do gênero *First Person Shooter*, em particular aqueles cuja temática remete ao contexto bélico contemporâneo. A motivação em estudar esses jogos justifica-se pelo uso de alguns deles como plataforma de treinamento em exércitos de diversos países. Assim a hipótese aqui é a de que a percepção do espaço entre soldados e jogadores convergem na sua produção algorítmica e audiovisual. Dessa forma, será feito um breve exercício diagramático buscando um entendimento sobre como essa percepção ocorre.

---

**1** Trabalho apresentado na IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA-USP). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 5 de dezembro de 2014.

**2** Formado em Ciências Sociais pela FFLCH-USP. Mestrando pelo PPGMPA-USP, sob orientação da Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Irene de Araújo Machado, tendo como tópicos de interesse semiótica, jogos digitais e guerra. E-mail: gustavohdenani@gmail.com

## **Palavras-chave**

Jogos digitais; semiótica; guerra

## **Abstract**

*Semiotics in First Person Shooters: addressing the space in “Arma 3”*

*This article proposes a semiotic approach about the space produced in digital games of the “First Person Shooter” genre, particularly to those whose theme refer to the contemporary warfare context. The motivation in studying these games is justified by the use of some of these games as training platform in armies of many countries. The hypothesis here is that the perception of space between soldiers and players converges at the algorithmic and audiovisual production of it. A brief diagrammatic exercise aiming an understanding about how this perception happens will be made.*

## **Keywords**

*Digital games, semiotics, war*

## Introdução

Este texto tem como referência a dissertação de mestrado em andamento, que problematiza jogos digitais do gênero *first person shooter*, sob uma perspectiva semiótica. Para isso, busca-se enquadrar os jogos em questão no contexto bélico contemporâneo, em particular as tecnologias e teorias que produzem imagens e sensorialidades sobre o espaço, recodificando-o e dotando-o de novos sentidos. Para além do caráter discursivo que esses jogos venham a ter, procura-se explorá-los a partir do caráter icônico que eles têm.

O caráter icônico dá-se por dois dos hipo-ícones formulados por Peirce: imagem e diagrama. Por imagem, pensa-se em simples qualidades ou Primeiras Primeiridades. Em uma abordagem inicial, poder-se-ia pensar que este seria o hipo-ícone por excelência em jogos de tiro em primeira pessoa, uma vez que parte da justificativa para novas versões desses jogos está justamente nos avanços gráficos, visando uma experiência realista. Porém, visando um entendimento do objeto para além de sua superfície, faz-se necessário voltar a atenção para as relações que essas primeiridades têm.

Segundo Peirce, “muitos diagramas não se assemelham, de maneira alguma, a seus objetos, quanto a aparência; a semelhança diz respeito unicamente às relações de suas partes”<sup>3</sup>. Ou seja, para além de uma apreensão imediata que o jogo provoca, é possível elaborar um raciocínio capaz de produzir a segunda categoria de hipo-ícones, o diagrama. Não poderia ser diferente, uma vez que a

---

3 PEIRCE, C. S. *Semiótica e Filosofia*. São Paulo: Cultrix, 1975, p. 119.

distinção fundamental que jogos digitais têm sobre outras mídias audiovisuais é a preponderância de algoritmos que traduzem regras para o universo do jogo. Apesar de “oculta”, no que mais adiante será denominado interface, essa *lógica* algorítmica nada mais é que uma série de cálculos realizados pelo computador, cujo produto se traduz na interação entre jogo e jogador. Cálculos estes que, por eles próprios, já possuem uma ordem diagramática.

Como será apresentado adiante, elaborar diagramas não é tarefa exclusiva de alguém munido da teoria peirceana. Trata-se de uma tarefa lógica que se manifesta em diferentes esferas da cultura humana, e em jogos digitais isso não é diferente. Exemplo disso é a espacialidade apreendida na leitura de um mapa, que, ao produzir novas informações sobre o ambiente pelo qual o jogo ocorre, produz também uma nova *noção* do espaço na mente do jogador. Dessa forma, é possível deduzir topologias emergentes, nem sempre evidentes, do espaço produzido no jogo.

Porém, antes de prosseguir no tema, é necessário deter-se um pouco sobre o modo pelo qual procura-se abordar jogos digitais. Se antes a ascensão de consoles e computadores pessoais no mercado do entretenimento era suficiente para justificar o interesse acadêmico em jogos digitais, hoje tal hipertrofia demanda um refinamento no recorte de uma pesquisa. Pensa-se aqui em tendências e subprodutos que, apesar de terem centralidade em jogos digitais, obrigam o pesquisador a levar em consideração o que há em torno deles. Exemplos disso são jogos como *Defence of the Ancients 2* (Valve, 2013) e *Counter-Strike* (Valve, 1999), representantes de um nicho em crescimento, denominado *eSports*, no qual jogadores profissionais, patrocinadores e times mobilizam audiências virtuais e ao vivo para a realização de partidas. Outro exemplo é o de jogos feitos para consoles com dispositivos capazes de detectar movimentos do corpo, apropriados em práticas fisioterapêuticas. Notam-se nesses exemplos que a finalidade explícita — divertir —, deixa de ser proeminente, pulverizando-se sobre outras práticas.

O jogo em questão, *Arma 3*, também merece essa abordagem. Isso porque o *engine*, sob o qual ele funciona, é ferramenta de treinamento para exércitos de diversos países. Assim, interessa aqui a intersecção de duas práticas, a do jogo e a da guerra, e o encontro das linguagens que as constituem. Porém, antes de tratar do jogo, é interessante que sejam levantadas algumas tecnologias pertinentes para esta abordagem, que implicam na reconfiguração do campo de batalha.

## Um viés tecnológico

É importante salientar que algumas consequências desse enquadramento teórico. O primeiro deles é o afastamento de uma visão diádica dos processos semióticos. Evita-se assim uma dualidade entre “linguagem” e “realidade”, a qual a primeira apenas nomeia e significa a segunda. Propõe-se no lugar disso pensar em um espaço de produção sónica, a *semiosfera*<sup>4</sup>, onde linguagens nascem, chocam-se e alteram-se dentro do que Iúri Lótman entende como modelização<sup>5</sup>. Tomado de empréstimo do conceito russo *modelirovat*, empregado em ciências como matemática, cibernética e informática, Lótman se apropria dele para explicar como linguagens constituem esquemas conceituais os quais se codificam e recodificam textos da cultura. Sob uma consciência, é pela modelização de uma linguagem que são colocados os termos pelos quais mensagens, conceitos, textos, e outros signos são criados e decodificados.

Busca-se, portanto, fazer essa reflexão dentro da intersecção entre as tecnologias comunicacionais que emergem na Segunda Guerra Mundial, e os jogos digitais, que ao serem jogados, articulam o caráter lúdico com a experiência de imersão em uma realidade virtual. Realidade esta cuja premissa está na simulação algorítmica de fenômenos, tais como leis da física e comportamento humano, sendo audiovisual sua expressão midiática por excelência.

É lugar comum afirmar que grande parte dos saltos tecnológicos do ocidente coincidiram com épocas de tensão entre reinos, estados-nação e, atualmente, entre coalisões militares e grupos insurgentes. Apesar de uma suposta relação de causa-efeito recair em um reducionismo ingênuo ao se atribuir saltos tecnológicos enquanto mérito exclusivo da atividade bélica, vale a pena levar em consideração as abordagens de Paul Virilio sobre o limiar tecnológico que é agenciado na guerra.

A magnitude do impacto produzido pelas tecnologias que articulam comunicação e informação reverberam para além dos objetivos aos quais elas

---

4 Ou seja, o espaço de processamento sónico pelo qual linguagens formam-se, interpõem-se, alteram-se. É um organismo unificado por onde a semiose ocorre. Para saber mais de seus atributos, ver LÓTMAN, Iúri. *On the Semiosphere*. *Sign Systems Studies*, nº 33.1, 2005.

5 LÓTMAN, Iúri. *La Semiosfera I*. Frónesis Cátedra: Valência, 1996, p. 42.

foram designadas. Assim, a atividade bélica passa a transbordar para outras esferas da vida humana no que diz respeito, por exemplo, a logística, segurança, entretenimento e política. Não por acaso pensadores contemporâneos passaram a expressar criticamente uma preocupação com a *velocidade* pela qual processos comunicacionais e práticas de destruição estão assumindo. Paul Virilio, um dos mais notórios nessa postura, afirma sobre a Segunda Guerra que “a era do robô começou especialmente com a mecanização da inteligência militar, com a automação do contra-ataque”.<sup>6</sup>

A posição de Virilio é interessante uma vez que o temor presente em suas projeções alarmistas sobre as consequências sociopolíticas do desenvolvimento tecnológico, em termos de velocidade quase sem limites, repercutem não apenas na supressão do espaço e do tempo enquanto elementos constitutivos de uma representação política, da deliberação sobre tomadas de decisão: para o autor, a tendência à supressão dessa esfera humana levaria a automatização das instâncias políticas. Isso equivale a dizer que desde a Segunda Guerra Mundial houve uma progressiva subordinação da política à esfera tecnológica, de modo que é impossível pensar uma sem a outra.

Assim, parte da contextualização neste texto compreende um período relativamente curto, mas denso em inovações tecnológicas que não apenas impressionaram Virilio, mas que repercutiram sobre a sociedade nos anos subsequentes, seja de maneira sutil e implícita em termos de controle social, seja na imagética militar encontrada em expressões da cultura popular como cinema e jogos digitais. Trata-se do período compreendido entre os anos de 1939 até 1945, ou seja, o período da Segunda Guerra Mundial.

Apesar do projeto Manhattan ocupar lugar de destaque graças ao seu subproduto mais famoso, a bomba atômica, é importante levar em conta outra investida tecnológica, a cibernética. Trata-se de um campo multidisciplinar que visa estudar sistemas de comunicação entre animais e máquinas, que rapidamente passou a ser aplicado em diversas áreas do conhecimento, como biologia, ciências sociais, engenharia eletrônica, para citar algumas. Tendo como um dos fundadores o matemático Norbert Wiener, foi nesse campo que a integração ho-

---

6 VIRILIO, Paul. *Bunker Archeology*. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 1994, pp. 31-2.

mem-máquina, produziu sistemas de comunicação como, por exemplo, entre radar e balística automatizada, capaz de detectar e abater aviões até então impossíveis de serem derrubados pela visão e destreza humanas. Esse exemplo é importante ao apontar para a possibilidade de tradução de um determinado tipo de espaço, que passava a se revelar pelas reverberações das ondas eletromagnéticas que o radar detectava. Espaço este que se torna uma variável para o cálculo da defesa antiaérea, ao desferir seus projéteis probabilisticamente, e não mais pelo vestígio sonoro e visual que os atiradores da Primeira Guerra captavam dos bombardeiros que se aproximavam. Esse evento é o marco inicial para o processo, ainda em andamento, da ocupação e aparelhamento do espaço (ou seja, a superfície marítima e terrestre, a atmosfera e a órbita terrestre) por uma rede telecomunicacional que produz informações de natureza e escala diversas.

A emergência desse modo de apreender e interpretar a informação sobre o espaço, que articula conhecimentos em rádio, matemática, geografia e informática, podem ser entendidos como um processo de modelização. Isto porque “ler” as atualizações de um radar significa mais do que converter os centímetros da tela em milhas náuticas e calcular a velocidade dos objetos por ele revelados. Significa também entender, mesmo que de modo incipiente, que a percepção de objetos se dá para além da capacidade do olho em capturar a reflexão do espectro visível que é própria deles. Percepção esta que, como já constatava Virílio, deixa de depender da centralidade pressuposta pelo olhar do general, para depender do aparato tecnológico e da hierarquia de técnicos capazes de lidar com os pormenores desse aparato. Assim, pode-se entender a prática de se observar o radar enquanto encontro das linguagens do rádio e informática, que traduzem-se iconicamente para o observador em um plano cartesiano que, por sua vez, lança mão de uma linguagem geométrica e matemática para “ver” o que está à sua volta.

Observa-se a modelização do espaço em um viés contemporâneo enquanto um processo em curso desde o final da Segunda Guerra, quando essas tecnologias passaram a fazer parte da imagética disseminada por mídias como cinema, televisão, rádio e quadrinhos. A perspectiva linear torna-se tão importante quanto a apreensão do ritmo que a edição de um filme produz, assim como a compreensão de um mapa torna-se tão importante quanto saber que há um dispositivo em órbita recebendo e enviando informações que o olho humano é incapaz

de processar. Esse encontro de diferentes linguagens também ocorre quando se lida com jogos digitais.

Assim, é importante reforçar que a mera contextualização não é suficiente para uma definição da abordagem a ser feita. Isto porque o jogo a ser tratado aqui não mantém uma relação metafórica com o contexto, ou seja, não se joga um jogo “como se fosse” uma situação real, mas tão-somente uma confluência de linguagens, muitas vezes estranhas à realidade bélica em questão, que justifica a pesquisa. É sob essa premissa que serão abstraídos do jogo Arma 3 dois elementos pertinentes ao tema, corpo e ambiente.

### Arma 3

O jogo em questão, *Arma 3*, é do gênero *first person shooter*, ou seja, o jogador controla um avatar, geralmente humanoide, sendo que a percepção visual principal do ambiente se dá sob o ponto de vista dos olhos desse avatar. Essa visão, porém, não exhibe somente o ambiente onde está o personagem, mas em linhas gerais possui informações fixas na tela a respeito do estado físico do avatar, o número de balas contidas em sua arma, sua localização topográfica ou em radar. Importante salientar também que este jogo utiliza o *engine Real Virtuality 3*, cujas versões anteriores, além de comportarem versões anteriores da franquia *Arma*, também foram utilizadas como plataforma de treinamento para exércitos da Austrália, França, Canadá e Estados Unidos, para citar alguns exemplos. Ou seja, é razoável partir da hipótese de que soldados e jogadores compartilham de uma mesma linguagem, que se estrutura no encontro dos jogos digitais e a atividade militar. Encontro este que ocorre sob uma mesma interface, que condiciona a percepção do espaço criado digitalmente.

Pensa-se aqui em como a interface que se coloca para o jogador constitui um elemento fundante tanto para uma corporeidade em ambiente virtual, ao mesmo tempo receptor sensorial e criador de espaço, quanto o próprio espaço, resultante de uma série de algoritmos que produzem um ambiente com objetos e regras próprios. É interessante notar que apesar do esforço nesses jogos em ser verossímil ao lançar mão de convenções, tais como fotorrealismo tridimensional e a simulação de fenômenos físicos, deve-se salientar que essas imagens são o

que Stéphanie Katz entende como uma imagem de síntese, cujo modelo não é o mundo, mas uma mensagem codificada. Essa codificação, compreendida por Katz como representação digital, leva à noção de interface, ou seja, “o local de manifestação do projeto da obra digital, a expressão de seu senso metafórico.”<sup>7</sup>

No escopo deste texto, concorda-se com a noção de Katz para interface, lembrando que a codificação perpassada por ela compreende níveis diferentes. Partindo de uma das extremidades por onde circulam esses códigos, pode-se dizer que o comando de mover o avatar, que parte do cérebro do jogador, seguindo para seus dedos que apertam teclado e *mouse* de acordo, gerando um processamento dentro do jogo, para então exibir no monitor e caixas de som o resultado, é uma manifestação da interface.

Em jogos para computador — e particularmente para os desse gênero —, o movimento do avatar dá-se pela conjunção de teclado e *mouse*, de modo que as teclas W, A, S e D movem o avatar para cima, para esquerda, para baixo e para direita, respectivamente, enquanto que o *mouse* gira o eixo central do avatar. Mais especificamente, isso equivale a dizer que os movimentos do mouse no eixo Y movem o “pescoço” do personagem para cima e para baixo, enquanto que movimentos no eixo X giram o eixo central do avatar. Por fim, a principal ação em jogos desse gênero, atirar, é executada apertando o botão esquerdo do *mouse*. Não por acaso, a direção da arma segurada pelo avatar segue o movimento do olhar feito pelo jogador, de modo que ela está apontada sempre para o centro da tela. Apesar de não desviar da descrição acima, *Arma 3* proporciona uma experiência um pouco mais densa que jogos de tiro em primeira pessoa como *Counter-Strike*. Ao lançar mão dos recursos que o *Real Virtuality* proporciona, é possível manipular os movimentos do corpo do avatar de maneiras variadas e precisas; pilotar veículos e aeronaves militares; interpretar mapas e GPS e usar modelos de armas e acessórios. Existem outras características que distinguem *Arma 3* de outros jogos, porém, para os propósitos deste artigo, podem ser ignoradas.

É pela especificidade da imagem digital descrita por Katz que se torna possível observar o conjunto audiovisual de jogos digitais a partir do que Anna Everett chama de *digitextualidade*. Segundo a autora, digitextualidade consiste

---

7 KATZ, Stéphanie. *L'écran, de l'icone au virtuel, La résistance de l'infigurable*. L'Harmattan, 2004, p. 204.

em “um sistema metassignificador de absorção discursiva por onde diferentes materiais e sistemas significadores são traduzidos e frequentemente transformados em zero e um para infinitos significadores recombinantes.”<sup>8</sup> Chama a atenção na abordagem da autora que a possibilidade de transitar e sobrepor sistemas metassignificantes, proporcionada pelo meio digital, é capaz de produzir obras para além de um simulacro, denominado por ela como *über real*<sup>9</sup>. Os exemplos de Everett, tanto na televisão quanto no cinema e Internet têm em comum a manipulação e processamento digital que superam a retórica do real, colocando em um mesmo plano ícones de registros variados. É por ser uma imagem digital que o ambiente, a arma empunhada, os números e o radar nos cantos da tela formam um ponto de vista tão natural para o jogador.

Concordando com as autoras no que diz respeito ao estatuto da imagem digital, propõe-se aqui um esboço de abordagem que reordene os sistemas significantes digitais no jogo em questão para uma compreensão da experiência do espaço. Leva-se também em conta a postura de Alexander Galloway<sup>10</sup>, de que jogos digitais constituem uma mídia cuja especificidade está na centralidade da *ação*, tornando assim possível distinguir jogos de temáticas semelhantes e perspectivas aparentemente idênticas. Ou seja, uma separação, por exemplo, entre “jogos de guerra” e “jogos cuja perspectiva do jogador é em primeira pessoa”, produz uma simplificação equivocada do objeto, pois jogos de guerra podem compreender o gênero estratégia, onde a presença e agência do jogador está pulverizada em cada construção, quartel-general e soldado que ele pode controlar, enquanto que jogos em primeira pessoa nem sempre tem como ação principal atirar.<sup>11</sup>

Dizendo de outra maneira, um ambiente produzido digitalmente tal como uma floresta pode ser cenário de um jogo de esconde-esconde, disputado *on-line* por avatares de crianças, como também pode ser uma arena de guerra civil, onde soldados disputam bala por bala a soberania do território. A codificação que determina *o que existe* (os polígonos, texturas, *pixels* e sons que produzem os atributos estritamente audiovisuais, desde ambientes até avatares), *o que*

---

8 EVERETT, Anna. *New Media — Theories and Practices of Digitextuality*. Routledge, 2003, p. 7.

9 *Ibidem*, *Idem*, p. 9.

10 GALLOWAY, Alexander. *Gaming — Essays on algorithmic culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, p. 64.

11 Como é o caso de *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013).

*pode ser visto e escutado* (pois ambientes não iluminados podem ser enxergados se o avatar portar um óculos de visão noturna, enquanto que radares apontam para ameaças para além das paredes, por exemplo) e *o que pode ser feito para permanecer e prosseguir no jogo*. Por exemplo, em *Doom* (Id Software, 1993), além de se preocupar com a integridade física do avatar para se manter no jogo, o jogador deve procurar por chaves e destrancar portas para avançar; já em *Arma 3* (Bohemia Interactive, 2013), fome e desidratação também são elementos que podem fazer o avatar perecer. Essa tríplice categorização, ao mesmo tempo não-hierárquica e interdependente, é útil para abordar jogos digitais em sua dimensão perceptiva, sem prender-se no impasse dos gêneros que eles venham a ter, nem de reduzi-los a jogos digitais como um todo. Diferente do que argumenta Aarseth<sup>12</sup>, acredita-se aqui que em jogos digitais topologias emergem conformadas nessas categorias que organizam e criam informação.

Dessa forma, assim como em tantos outros jogos do gênero de *Arma 3*, parte-se do pressuposto de uma virtualidade que: **a)** é composta por elementos que buscam apresentar verossimilhança fotorrealista com a experiência perceptiva do jogador, de modo que a cada novo jogo apoiado nesse apelo, uma nova sensação de confusão com a realidade é obtida; **b)** o posicionamento da câmera na região e eixo dos olhos do avatar, mas também o uso de mapas, radares e visores infravermelhos; **c)** prossegue-se no jogo para que se alcance a vitória, de modo que uma série de ações coordenadas sejam executadas com sucesso, que por sua vez dependem da “sobrevivência” do avatar. Dessas três condições que compõem a experiência audiovisual em *Arma 3*, podem ser abstraídos dois termos, *corpo e ambiente*.

## Corpo

É preciso que se considere uma noção de corporeidade ao se pensar a condição de interação que o jogador tem em jogos como *Arma 3*. A experiência fundante de um corpo em jogos de tiro em primeira pessoa é o conjunto olho-

---

12 AARSETH, Espen. *Allegories of Space — The Question of Spatiality in Computer Games*. Em *Cyber-text Yearbook 2000*. Jyväskylä: University of Jyväskylä, 2000.

arma. Isso quer dizer que o ambiente visto pelo jogador tem a perspectiva dos olhos do avatar controlado por ele. Essa perspectiva, que se assemelha à câmera subjetiva no cinema, procura simular a visão humana não apenas em convenções de perspectiva, mas também no nível fisiológico da retina, pois luz em falta ou em excesso alteram o estado normal de visão pressuposto para o desenvolvimento do jogo. É necessário esclarecer também que o ato de olhar é inseparável ao de mirar. Na maioria dos jogos de tiro em primeira pessoa, há um ícone pequeno, geralmente feito de duas linhas pequenas que se cruzam, fixo no meio da tela, que aponta para a direção estimada do projétil, de modo que se tende a dirigir a atenção para o centro da tela. Outra constante são os antebraços do avatar, geralmente vistos segurando uma arma, reforçando que a percepção visual do ambiente é feita por um olho-arma, um olho cujo eixo central destrói outros avatares.

Ou seja, trata-se de um corpo, e não de uma abstração reduzida a uma arma e um par de olhos. Fora do jogo, corpos sangram, tremem, afetam-se pelo excesso e pela escassez. A necessidade de se enumerar as afecções e ações de um corpo se justifica pela naturalização pela qual o corpo se assujeita. Ou seja, o jogador de *Doom*, mesmo tendo uma fração menor do que se pode perceber do ambiente e fazer com seu avatar, tem tanta imersão no jogo quanto um jogador de *Arma 3* pode ter. Acredita-se que a equivalência da experiência em jogos relativamente distintos se dá justamente por compartilharem uma digitextualidade. Pensa-se aqui nas imagens que a Guerra do Golfo de 1991 produziu em suas imagens que a imprensa e os mísseis “inteligentes” produziram, mas também na doutrina militar que naquele momento passava incorporar a esfera da informação como parte da instrumentalização da violência, como já apontava Harun Farocki<sup>13</sup>.

Corpos produzem espaço, e assim ocorre em jogos como *Arma 3*. Uma presença virtual impescinde de corpos feitos de polígonos, ou seja, elementos renderizados em três dimensões. Isto porque perceber o ambiente não se limita a vê-lo e escutá-lo, como seria o caso de *Myst*<sup>14</sup>, mas de sentir as limitações físicas

---

**13** *WAR at a distance*. Direção: Harun Farocki. Produção Harun Farocki Filmproduktion, 2003. Vídeo, (58 min), color. Título original: *Erkennen und verfolgen*.

**14** De acordo com Aarseth, “*Myst* apresenta uma interface gráfica do tipo ‘click e vá’ para a estrutura dos jogos de aventura clássicos: explore esses caminhos, resolva os quebra-cabeças, e ganhe o jogo”. AARSETH, Espen. *Allegories of Space — The Question of Spatiality in Computer Games*. Em *Cybertext Yearbook 2000*. Jyväskylä: University of Jyväskylä, 2000, p. 164.

do avatar controlado: um corpo que sobe escadas, abre portas, se agacha, se deita, corre. É também esse corpo que “transporta” os receptores audiovisuais e a arma do avatar. E é pela simulação de um sistema orgânico que se estabelecem as condições de permanência do avatar no jogo, ou seja, quando se deixa viver e quando se faz morrer.

## Ambiente

Antes de descrever o ambiente de *Arma 3*, é interessante olhar brevemente para outros FPS que o precederam, com ênfase em sua constituição arquitetural e como elas, tomadas isoladamente, já sugerem um esquema diagramático<sup>15</sup> do espaço. Em *Doom* (Id Software, 1993), o jogador percorre estágios que se resumem a ir de um ponto inicial para outro final, que se desdobra em uma sucessão de corredores labirínticos. Os mapas são revelados à medida que o avatar do jogador os percorre, de modo que um possível diagrama pode ser desenhado a partir de um ponto A, um ponto B e um segmento de reta ligando os dois pontos. Em jogos com ênfase na experiência de multijogadores, a informação topográfica do ambiente é dada de antemão aos jogadores. Isso resulta em um conhecimento global do espaço, que ao ser partilhado por todos os jogadores, abre-se às possibilidades que os jogadores agenciam em jogo. Assim como em *Doom*, existe um estado inicial e outro final para as partidas. Porém, mesmo com o mapa descoberto, a experiência do espaço se abre para variáveis diversas, algumas delas a serem tratadas adiante.

É razoável imaginar que a relativa facilidade em desvencilhar o espaço produzido eletronicamente da condição *a priori* que a noção de espaço real possui, deve-se à convenção de imaginá-lo enquanto mera alegoria. Aarseth, em seu ensaio a respeito do espaço em jogos digitais, conclui que até mesmo a topologia de paisagens geradas por computador que são “abertas” são muito diferentes do

---

**15** Diagrama, um hipo-ícone cunhado por Peirce, passou recentemente a ser utilizado na compreensão de questões sobre biologia, cultura e arte. Tal noção procura explicitar relações entre termos grafados em uma folha. Está além do escopo deste artigo, um aprofundamento dessa noção. Para mais detalhes, ver STJERNFELT, F. *Diagrammatology: An Investigation on the Borderlines of Phenomenology, Ontology, and Semiotics*. Springer, 2010.

espaço real, e programadas de modos que não são inerentes aos objetos físicos que deveriam representar.<sup>16</sup> Além do dualismo real-virtual que norteia o pensamento de Aarseth, uma questão a ser apontada em sua análise é a limitação que o ambiente virtual teria em relação às topologias possíveis. Isto porque se tratando da simulação de uma situação real, tal como em *Arma 3*, é necessário que haja uma equivalência entre as topologias de uma situação de guerra real e a simulada. Dessa forma, não se pode negar que, pelo menos atualmente, não há tecnologia nem capacidade de processamento capaz de dar conta de toda a complexidade humana e não-humana que caracteriza a realidade, sendo a realidade da guerra um exemplo. Porém, tal negatividade não é pertinente nesta abordagem, uma vez que a simulação em um jogo de computador e o aparato técnico-tecnológico que compõem um modo militar de perceber o espaço são aqui levados em conta pelo seu caráter icônico.

Tomando como referência os comentários de McLuhan e Parker acerca das teorias concorrentes de emissão e recepção visual, pode-se inferir que a cultura gradiente zero age sobre o sistema compreendido entre jogador e computador tal como os rádios, radares, visores e rifles agem sobre os soldados. Se os autores apontam para a necessidade de equilíbrio fisiológico e psicológico isso significa que qualquer impacto sensorial novo precisa alcançar um completamento sensorial familiar.<sup>17</sup> Porém, se algo falta para que se traduza, por exemplo, a experiência lunar em termos terrestres familiares, há fortes indícios para se pensar que essa lacuna entre jogos digitais, como o aqui tratado, e o mundo militar, não existe. Pensa-se aqui tanto nos jogos que buscam representar a guerra, mas também nos soldados cibernéticos contemporâneos, que, ao controlar *drones*, muitas vezes descrevem a atividade comparando-a com jogar *videogame*.

Assim, longe de ser um vazio pelo qual é preenchido por matéria e energia, a própria dimensão algorítmica dos jogos produz o espaço. Isso equivale a dizer que o *engine* pelo qual um jogo funciona organiza elementos como objetos, texturas e eventos que compõem o ambiente do jogo. Sendo o avatar do

---

16 AARSETH, Espen. *Allegories of Space — The Question of Spatiality in Computer Games*. Em *Cyber-text Yearbook 2000*. Jyväskylä: University of Jyväskylä, 2000, p. 171.

17 MCLUHAN, Marshall e PARKER, Harley. *O espaço na poesia e na pintura através do ponto de fuga*. São Paulo: Hemus, 1975, p. 1.

jogador também um elemento organizado pelo *engine*, a percepção do ambiente obtida pelo jogador é necessariamente condicionada à codificação do avatar sobre o que e como ele pode ver, ouvir e agir no ambiente. Uma vez que não há espaço a ser preenchido, todos esses elementos citados anteriormente criam o espaço virtual por um movimento contínuo e circular que compreende o processamento dos dados no computador, formação de uma imagem da ambiência do jogo na mente do jogador, e sua resposta ao jogo, via teclado e *mouse*.

A seguir, será feita uma breve análise de algumas imagens extraídas do jogo *Arma 3*. Apesar da aparente contradição de se lançar mão de imagens enquanto a questão gira em torno das percepções provocadas em âmbito audiovisual e algorítmico, será feito um esforço em conciliar em imagem e texto, o esboço de uma diagramatização de alguns elementos pertinentes.

Diferente de jogos como *Counter-Strike*, *Insurgency* (New Interactive Software, 2014) e *America's Army* (Exército dos Estados Unidos da América, 2002), *Arma 3* não é voltado exclusivamente ao modo multijogadores. Além do modo de campanha, no qual o jogador percorre uma narrativa que funciona também como um “manual de instruções” do jogo, há também servidores para se jogar com outras pessoas e pequenos cenários de ensino e treino sobre a lógica do jogo. As diferentes durações de cada modo de jogo pressupõem relações diferentes que o jogador pode vir a ter com seu avatar e o ambiente. Seja na linearidade da narrativa, na repetição do treinamento ou na irrepetibilidade dos jogos multijogador, o jogador entra em contato com elementos fundamentais sobre como *agir* como um soldado (ou seja, precauções e posturas sobre como se aproximar do alvo, como dosar a fadiga que o corpo necessariamente sofre) e como *olhar* para o ambiente (ou seja, usando lentes de longo alcance, manipulando o mapa, GPS e outros apetrechos).

*Arma 3* tem um tipo de ambiente que recebe o nome de *sandbox*<sup>18</sup>. Isso quer dizer que o acesso do jogador às localizações não é tão restrita quanto em outros jogos, proporcionando uma impressão de maior liberdade para onde se pre-

---

**18** Jogos que se baseiam no modelo de *sandbox* caracterizam-se pela não-linearidade em uma área extensa a qual se pode realizar os objetivos colocados ao jogador. Em linhas gerais, são ambientes persistentes (são passíveis de mudanças que continuam para além da duração da partida) feitas pelo jogador.

tende ir. Porém, não é por acaso que se trata de uma impressão de liberdade. Se nos exemplos de Aarseth, as topologias que constroem o movimento do jogador manifestam-se pela narrativa e arquitetura em *Doom*, e pela topografia em *Myth*, como pensar topologicamente *Arma 3*?

Em jogos de tiro em primeira pessoa, e particularmente nos jogos em multijogadores, a relação estabelecida entre o oponente, pautada em ver e ser visto (e por extensão, atirar e receber tiros), ouvir e ser ouvido é fundamental ao se calcular para onde olhar e para onde ir. Assim, deve haver uma conjunção entre o corpo do jogador e o espaço (seja ele colocado arquiteturalmente ou topograficamente) que este corpo vai ocupar. A *figura 1* apresenta um fragmento do que se pode explorar em ambientes *sandbox* como os de *Arma 3*: notam-se colinas, árvores, pedras. Também são evidentes o diálogo no canto inferior esquerdo, informações a respeito do armamento e postura do avatar no canto superior direito e a lista de comandos no canto superior esquerdo, visando comunicação entre o resto do grupo em jogo. Porém, para os propósitos deste texto, o foco está ao que Galloway entende como a interface diegética<sup>19</sup>, ou seja, o que está na “realidade” do jogo, ignorando-se informações e efeitos que não afetam direta ou fisicamente o ambiente.

Como foi apontado acima, a emissão e a recepção de informação audiovisual é de extrema importância para permanecer e prosseguir no jogo. É importante ressaltar que jogos diferentes, ao produzirem avatares com atributos de variáveis diferentes, demandam ambientes (ou no jargão dos jogos desse gênero, “mapas”) que correspondem à codificação dos respectivos avatares. Dessa forma, a *figura 1*, apesar de aparentar uma paisagem tranquila, possui uma ambiguidade uma vez que pode ao mesmo tempo esconder avatares inimigos e prover ao jogador blindagem nas pedras e esconderijos nas árvores e arbustos. Não por acaso, tão importante quanto manipular uma arma, é necessário que se saiba manipular e interpretar o mapa da ilha de Altis, onde se passa o jogo. É pela conjunção da

---

**19** Ver GALLOWAY, Alexander. *The Interface Effect*. Cambridge: Polity Press, 2012. Assume-se aqui a insuficiência de uma dicotomia entre interface diegética e não-diegética sob uma perspectiva semiótica peirceana, pois um signo não se “prende” a uma determinada linguagem ou forma de expressão, mas é justamente a possibilidade de fluidez, os novos sentidos que ele pode assumir, que o colocam em semiose. Superar impasses teóricos que surgem nessas contradições são outro aspecto que anima a pesquisa.

visualidade tridimensional da visão em primeira pessoa e a projeção topográfica fornecida pelo mapa que se esboça na mente do jogador um caminho irregular e probabilístico, por onde os vetores visuais e balísticos não o alcançam. Ao se considerar esses pontos de proteção e camuflagem, não é exagero dizer que o jogador intui uma apreensão global do terreno em questão, enfatizando um constrangimento topológico afim ao notado por Aarseth. Pensando junto com Friedrich Kittler<sup>20</sup>, pedras e arbustos, ruínas e acidentes geográficos podem ser vistos enquanto uma topologia que ordena o fluxo de corpos e projéteis, elementos fundamentais no jogo em questão.

A *figura 2* apresenta a localização em mapa do avatar referente a *figura 1*. Ignorando-se a margem superior e o quadrado com opções no canto superior direito, notam-se, antes de tudo, a localização do avatar, representado por um círculo azul e uma seta apontando a direção para onde o avatar está olhando, a projeção topográfica da altitude, o quadriculado marcando latitude e longitude, pequenos círculos e dois polígonos verde-claros que marcam pequenas aglomerações de árvores e florestas, respectivamente, e a coloração do terreno do mapa, na qual as manchas verde-escuras representam arbustos e árvores. Por fim, sobreposto ao mapa, nota-se a bússola e o cruzamento de linhas vermelhas, controlado pelo *mouse*.

Esboçar o caminho a ser feito que, no momento de captura das imagens, tinha como objetivo levar o avatar até um ponto no sentido sudoeste, demanda que o jogador “negocie” com o ambiente de modo a alcançar o objetivo sem ser visto, ou, pelo menos, sem ser alvejado pelos oponentes. Para isso, as duas perspectivas, a do avatar em primeira pessoa e a topográfica tendem a ser alternadas para que se delineie o melhor caminho. Lugares altos oferecem visão privilegiada, mas deixam o avatar exposto. Sabendo da probabilidade de avatares inimigos em qualquer lugar do mapa, é necessário contornar essa elevação, buscando pontos de proteção e camuflagem. Na *figura 1*, pode-se notar três possíveis caminhos mais seguros: folhas de uma árvore na direita, uma rocha mais à esquerda, e duas árvores à extrema esquerda. Pelo mapa, nota-se que o avatar já está de frente para a descida da montanha, sugerindo que a distância

---

20 KITTLER, Friedrich. *The city is a medium*. Em *New Literary History*. Vol. 27, nº 4, 1996.

imediate mais segura comece em uma das três referências. A partir de um desses três pontos iniciais, cabe ao jogador escolher um dos caminhos que contornem as maiores altitudes. Esses caminhos, explicitados nas setas feitas nas *figuras 3 e 4*, esboçam uma diagramatização das possibilidades de movimento que o jogador pode fazer na visão em primeira pessoa e explicitar o gradiente de risco que o mapa apresenta na marcação topográfica, respectivamente. Nota-se que mesmo sendo um ambiente aberto e, em teoria, com liberdade para se movimentar para qualquer ponto do mapa, o jogador se vê obrigado a obedecer uma topologia que emerge no agenciamento que os avatares inimigos (sejam eles controlados por inteligência artificial ou seres humanos) e o ambiente.

É importante deixar claro que essa breve diagramatização, longe de esgotar o jogo em questão ou jogos de *first person shooter* de uma forma geral, tem o mérito de propor uma outra abordagem que coloque em relação diferentes linguagens que produzem uma determinada experiência.

### **Questões e hipóteses**

Antes de apontar algumas hipóteses a serem aprofundadas na pesquisa em andamento, é necessário antes apontar o que foi deixado de lado às custas da ênfase na experiência de corpo e ambiente nas partidas que constituem o jogo.

Apesar de ser parte no que aqui foi chamado de olho-arma, este segundo termo merece uma abordagem mais aprofundada. As variáveis que constituem o comportamento de uma arma determinam o alcance, capacidade de penetração, recuo, tempo entre as balas e para recarregar o pente, entre outras características. Em conjunto, essas características têm tanto impacto sobre a apreensão do espaço e do corpo quanto estes próprios termos, obrigando a pensá-los enquanto termos interdependentes. Assim como espaços emergem a partir das interações possíveis entre o corpo do avatar e os elementos arquiteturais e físicos do ambiente, as armas têm isoladamente um efeito determinante sobre como o jogador irá lidar com o espaço. Uma arma de longo alcance, por exemplo, sugere um olhar concentrado em um ponto de fuga, sendo segura por um corpo relaxado e paciente, enquanto que uma arma de curto alcance faz os centímetros de uma

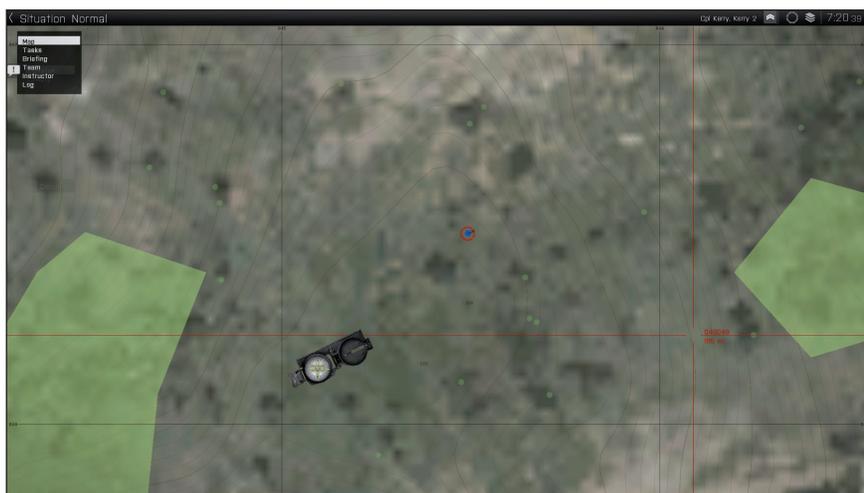
sala serem objeto de atenção e posicionamento diferentes que um atirador de elite teria.

Assim, se parte da apreensão do espaço se dá pela sua iconicidade, e se as linguagens que o modelizam reincidentem nos jogos de tiro em primeira pessoa, a ponto do ato de jogá-los ser considerado uma experiência intuitiva, um próximo passo para este estudo é o de dar continuidade a essa abordagem, levando em conta que pelo diagrama é possível estabelecer uma continuidade entre o aparato tecnológico que produz informação do espaço, os algoritmos que traduzem para dentro do jogos essas tecnologias e a interface do jogo — predominantemente audiovisual —, que torna os dois elementos supracitados inteligíveis para o jogador. O pensamento diagramático permite esquematizar esses processos de tradução de modo que esse signo, o espaço, seja apreendido na totalidade de suas relações lógicas, sem ser necessária uma abordagem exegética em telecomunicação ou programação.

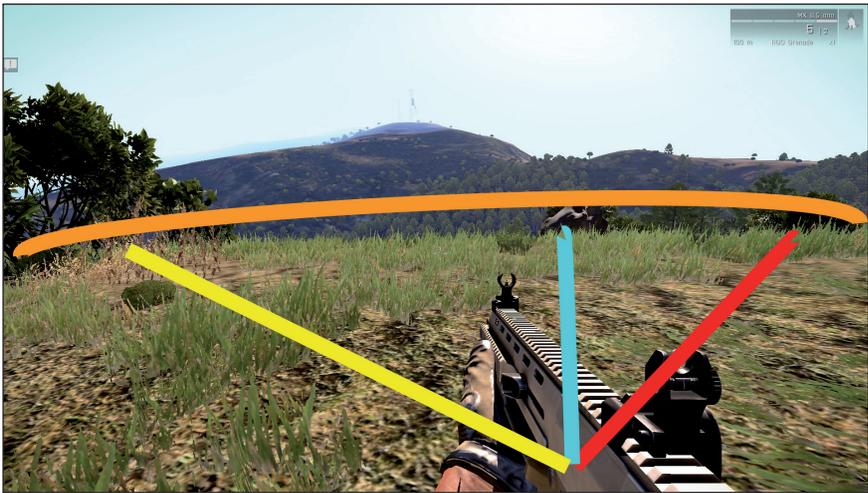
## ANEXOS



**Figura 1** – Imagem capturada de Arma 3.



**Figura 2** – Mapa referente à posição da figura 1.



**Figura 3**



**Figuras 3 e 4** – Três caminhos viáveis: o amarelo, visando esconderijo nas árvores; o azul, usando as pedras como proteção; e o vermelho, pelos arbustos. A linha laranja resulta das condições de sobrevivência colocadas pelo jogo. Os vetores depurados do raciocínio que o jogo demanda compõem, mesmo que de maneira germinal, um pensamento diagramático.

## Referências

- AARSETH, Espen. *Allegories of Space — The Question of Spatiality in Computer Games*. Em *Cybertext Yearbook 2000*. Jyväskylä: University of Jyväskylä, 2000.
- EVERETT, Anna. *New Media — Theories and Practices of Digitextuality*. Routledge, 2003.
- GALLOWAY, Alexander. *Gamming — Essays on algorithmic culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- \_\_\_\_\_. *The Interface Effect*. Cambridge: Polity Press, 2012.
- KATZ, Stephanie. *L'écran, de l'icone au virtuel, La résistance de l'infigurable*. L'Harmattan, 2004.
- KITTLER, Friedrich. The city is a medium. In: *New Literary History*. Vol. 27, nº 4, 1996.
- LÓTMAN, Iúri. *La Semiosfera I*. Frónesis Cátedra: Valência, 1996.
- MCLUHAN, Marshall; PARKER, Harley. *O espaço na poesia e na pintura através do ponto de fuga*. São Paulo: Hemus, 1975.
- PEIRCE, C. S. *Semiótica e Filosofia*. São Paulo: Cultrix, 1975.
- STJERNFELT, F. *Diagrammatology: An Investigation on the Borderlines of Phenomenology, Ontology, and Semiotics*. Springer, 2010.
- VIRILIO, Paul. *Bunker Archeology*. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 1994.

# A Grade de Programação: o fenômeno da comunicação no tempo presente e a normatização do tempo doméstico no ato de ver TV<sup>1</sup>

**Claudia Erthal<sup>2</sup>**

*Orientador: Mauro Wilton de Sousa*

## **Resumo**

Este texto é parte da pesquisa de Doutorado que discute e aprofunda conhecimentos na área de estudos de televisão tendo como objeto específico a grade de programação televisiva — aberta, por assinatura, sob demanda e nas mídias móveis — estudada aqui como um produto audiovisual determinante para a linguagem da televisão. A grade é tratada como o específico da TV, principalmente no que diz respeito a este meio de emissão ao vivo. É vista como um produto audiovisual único e que dialoga diretamente com a Nova Teoria da Comunicação dentro de conceitos como o Princípio da Ra-

---

**1** Trabalho apresentado na IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA-USP). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 05 de dezembro de 2014.

**2** Doutoranda e Mestre em Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. Mestre em Meios e Processos Audiovisuais ECA/USP. Master of Arts/MA — Independent Film and Video — University of London (1994). Graduação em Comunicação Social — Habilitação Jornalismo pela Universidade Federal de Santa Catarina. Jornalista de televisão e de produtos audiovisuais com experiência nas áreas de Comunicação e Artes, Cinema, TV e Audiovisual. Disponível em <http://lattes.cnpq.br/4072581540204776>

ção Durante e da nuvem comunicacional. O texto é norteado pelas teorias do desenvolvimento do hábito de ver TV, de Yvana Fechine, a domesticação do tempo, de David Morley e Roger Silverstone que convergem para a teoria do Metáporo dentro do Princípio da Razão Durante da Nova Teoria da Comunicação.

### **Palavras-chave**

Televisão; Metáporo; Programação de TV; Grade de Programação; Comunicação

### **Abstract**

*The Programming Grid: the phenomenon of communication in the present tense and the standardization of domestic time in the act of watching TV*

*This article is part of a PhD research, it investigates amongst others, Television Studies concepts and has the TV programming – broadcast, cable, on demand, mobile media – as a specific object, studied here as an audiovisual product, a determinant factor for Television language. The programming is seen as a TV specific, mainly regarding this media of live video broadcasting. It is seen as a one and only audiovisual product which dialogues directly with the New Theory of Communication within the concepts of the Princípio da Razão Durante and of the communication cloud. The text is orientated by Yvana Fechine's theories on the development of the habit of watching TV, the discipline of domestic time, by David Morley and Roger Silverstone both read as converging to the Metaporo's theory within the Princípio da Razão Durante of the New Theory of Communication by Ciro Marcondes Filho.*

### **Keywords**

Television, Metáporo, TV Programming, Programming schedule, Communication

No bar, no restaurante, em casa. Se a TV está ligada, eu assisto. Aque-la tela, às vezes sem som, emite imagens infinitas, permanentes nem sempre compreensíveis quando vistas sem áudio durante um tempo determinado e na ausência de um contexto definido. Com a ausência de um dos dois elementos, o universo emitido se mostra ainda mais fragmentado. A TV como meio de comunicação é programação e é fluxo (WILLIAMS, 1974), cria hábitos (FECHINE, 2008) e domestica o tempo estabelecendo normas para o cotidiano (MORLEY e SILVERTONE, 1998) e mesmo que tenha produtos audiovisuais pré-gravados, o que a TV exibe na sua essência é *a grade de programação* como produto permanentemente ao vivo e como uma linguagem específica deste meio de comunicação.

A TV acontece no momento presente da comunicação (MARCONDES FILHO, 2013), convoca o pesquisador a compreendê-la como um fenômeno deste exato instante. E aqui reside uma questão chave: a partir do princípio de que a grade de programação pode ser compreendida como um específico da televisão, a forma e o meio como a TV se expressa e se afirma como meio de comunicação. O trabalho sugere a reflexão sobre a TV através da grade de programação que compõe o conjunto dos produtos e práticas audiovisuais emitidos na exibição e algumas consequências provenientes desta observação: a de que ao criar o hábito de ver TV, o espectador estabelece um contrato afetivo com o meio de comunicação, com os produtos exibidos por ele e, acima de tudo, com o produto que pode ser considerado a essência da televisão: a grade de programação. Aparentemente, o contrato afetivo parece se estabelecer simultaneamente ao desenvolvimento do hábito de ver TV junto com uma domesticação do tempo/rotina/cotidiano pelo meio de comunicação que é essencialmente programação.

A programação existe no momento de sua exibição, no tempo presente

da comunicação. E é no instante “durante” no tempo que a grade acontece “no presente” da exibição ao vivo. Independente do fato de produtos audiovisuais gravados (programas, novelas, por exemplo), ao vivo (telejornais, transmissões esportivas) e outros mais curtos fornecidos também já prontos para a exibição (chamadas, vinhetas, comerciais), a grade de TV pode ser vista como um produto audiovisual único que confere significado à exibição televisiva da maneira como conhecemos. Portanto, a grade, como um produto determinante de uma cultura televisiva/social, é o objeto da pesquisa maior em curso. Não se trata aqui da grade específica da TV aberta ou da TV por assinatura, ou uma eventual grade determinada pelo espectador de mídias móveis na TV sob demanda. Mas cada uma delas no momento em que são grade, o que acontece durante sua exibição e os ecos que produz.

O estudo de um fenômeno cultural através de um objeto específico: a TV e sua grade de programação ou, talvez devesse dizer, a TV como sua grade de programação e perceber a influência que a grade de programação tem na vida/cultura/memória do telespectador e as possibilidades da afirmação de uma identidade e discursos/ideologias das corporações implicadas nesta prática audiovisual no âmbito socioeconômico e cultural contribuindo para um entendimento de uma narrativa de coletivo e de nação. E também acredito que seja possível estabelecer uma percepção mais profunda e detalhada da maneira como se manifesta o meio de comunicação televisão através da grade e buscar uma visão original dentre as pesquisas acadêmicas na união de teóricos que norteiam o trabalho em um diálogo com a Nova Teoria da Comunicação que vem em boa hora ao encontro de um novo entendimento do ato e da experiência de comunicar.

### **“A audiência mediada” — O Metáforo em ação**

Na busca de aprofundar caminhos iniciados na pesquisa de Mestrado, a ideia de “audiência mediada” foi percebida durante o estudo da grade de programação dominical de TV aberta no Brasil e que pavimentou um caminho para uma nova noção da expressão televisiva.

Os produtos audiovisuais que constituem os elementos da programação são utilizados de maneira estratégica a formar e performar uma narrativa na

busca de chegar aos telespectadores. No âmbito da prática audiovisual, a grade de programação procura atingir o maior número possível de pessoas. Trabalha amparada por pilares de formato da produção audiovisual como dramaturgia; jornalismo; variedades; filmes; séries e infantil, e por um tripé de: credibilidade; audiência e faturamento. De modo geral, é dentro dessa base de ideias que os diretores de programação falam em nome das redes e emissoras onde trabalham.

A grade atua numa chave de monólogo. A emissão dos produtos audiovisuais não permite réplica do telespectador ou resposta imediata. Funciona a partir das determinações da direção de programação, ou da direção dos programas ou, também, de uma direção comercial da emissora; e as modificações que sofre são normalmente determinadas por pessoas nestas funções. Os dois primeiros — direção de programação e de programas — estão mais voltados para o conteúdo dos produtos audiovisuais e para o comportamento da audiência diante destes produtos. O último – departamento comercial — visa o casamento perfeito entre a venda do espaço comercial e o produto audiovisual exibido, de modo a satisfazer o cliente comercial da emissora aliando à isso a satisfação da produção de conteúdo através do maior alcance possível de visualização do produto pelo público. De maneira geral, a direção de programação pode interferir no momento em que um produto sofre rejeição de anunciantes ou de público, o que, neste último caso, provoca uma falta de visibilidade do anunciante por parte do público e, em geral, uma rejeição do anunciante.

Ao contemplar várias opiniões sobre a necessidade de ajustes na grade de programação, é possível ver que mudanças constantes são justificadas como sendo ajustes necessários. Para o francês François Jost, as mudanças devem acontecer de maneira comedida para fidelizar o espectador e que os ajustes dependem do sucesso ou do fracasso de um produto audiovisual, que está diretamente relacionado à localização dele na grade e determina o interesse que irá despertar no telespectador (JOST, 2005, p. 47). Para ele, o produto pode não encontrar o público-alvo ou ser vencido pela oferta de emissoras concorrentes. Mariano Cebrián Herreros diz que os ajustes são aceitáveis porque a programação é uma estrutura aberta que recebe contribuições e modificações constantes. Programas aparecem e somem na grade na busca pela audiência permanente e fiel. (HERREROS, 2003, p. 380)

A audiência de uma emissora, em geral, e de seus produtos audiovisuais, em específico, é medida de diversas maneiras: mensal; semanal; diária; por faixa de programação; por horário e minuto a minuto entre cruzamentos de informações. Tomando como exemplo a Rede Record<sup>3</sup>, as mudanças constantes na grade de programação acontecem de maneira simultânea com a exibição de alguns programas e, por vezes, com ênfase sobre produtos jornalísticos. Tal estratégia de grade de programação dá origem à noção do que podemos chamar de “audiência mediada”. No sobe e desce da audiência dos programas é a mediação que dita a ordem do que entra e sai do ar. Um quadro de um programa ou uma reportagem será maior ou menor, de acordo com o que estiver no ar na emissora concorrente.

No caso da Record, o profissional com poder de intervenção atua também como um mediador direto entre a audiência e a grade de programação. De maneira geral, o que a direção de programação da rede busca é o resultado do momento para se manter em segundo lugar na audiência ou na liderança. E se constrói assim, diariamente, uma percepção e também uma prática de uma audiência imediata, em oposição a uma fidelizada, divergente do conceito de Jost (JOST, 2005, pp. 47-49) sobre a busca de uma audiência fiel com a grade de programação. Os ajustes defendidos por Jost buscam a maior permanência possível de um produto audiovisual na grade em nome da fidelização. Neste exemplo, entre o público e a grade de programação existe a mediação instantânea que deixa uma marca de identidade de uma grade em permanente construção e mudança.

Apoiada pela discussão com diretores de programação da Rede Record e do Sistema Brasileiro de Televisão (SBT), iniciada para a dissertação, há uma ideia em comum de que a grade de programação é o específico da televisão — a sua linguagem mais profunda — e olhando de uma maneira mais ampla a grade pode ser considerada como o produto mais absolutamente “ao vivo” da TV — é possível concluir que a presença da grade é intrínseca à exibição televisiva. Se tomarmos a grade como um produto único, ela significa programação, exibição, fluxo, modelo narrativo que contém todos os modelos e mitologias da televisão. Para Herreros,

---

**3** A Record foi uma das três emissoras pesquisadas na dissertação que dá início à ideia desta pesquisa: *Um Domingo Qualquer — Estratégias de Grade de Programação de Televisão Aberta no Brasil*, desta autora. As outras duas emissoras foram a Rede Globo de Televisão e o Sistema Brasileiro de Televisão (SBT).

“ao entender a televisão como um conjunto programático, apesar da diversidade de programas e de seus múltiplos autores, é considerada conseqüentemente como uma obra unitária, que pertence à empresa programadora”. (HERREROS, 2003, p. 381). Trata-se de uma obra aberta que “se faz diariamente”.

François Jost diz que “o sucesso de um programa depende muito do horário em que ele é exibido. E isso acontece por duas razões: o público é suscetível de se interessar mais ou menos pela emissão proposta por uma rede concorrente”. (JOST, 2005, p. 47). Segundo ele, uma das funções estratégicas da rede televisiva “é estabelecer uma grade de programação, que exiba uma variedade de gêneros adequados ao público alvo de uma dada hora e esteja em sintonia com as ofertas dos outros canais”. (JOST, 2005, p. 47). E unida a esta necessidade está a de um público estável que estabeleça um vínculo com o que Raymond Williams define como “fluxo televisivo.”

Williams descreve três tipos de fluxo, ou o fluxo em três momentos e níveis: o fluxo como programação; o fluxo que acontece porque há produtos (mercadorias) entre e dentro dos produtos audiovisuais contemplados pela grade de programação; e, por último, um fluxo dentro desse movimento: a sucessão de palavras e imagens. (WILLIAMS, 1974, p. 97). Para ele, as interrupções são a característica mais visível de um processo que em alguns níveis vêm a definir a experiência televisiva. (WILLIAMS, 1974, p. 93) e na competição entre as emisoras de TV para conquistar o público. A ideia é manter o espectador em frente à TV, exposto ao fluxo pelo tempo máximo possível. O fluxo torna-se assim um elemento fundamental da programação e está relacionado a experiência de “assistir TV” e não de assistir produtos individuais na TV. E com a programação que nunca cessa, permanecendo 24 horas no ar, o espectador está exposto ao fluxo que acontece pelo uso deliberado do meio e não pelo uso da natureza do material exibido (WILLIAMS, 1974, p. 118). O pesquisador britânico ainda conclui que, de todas essas maneiras de exibição e na combinação delas, este é o fluxo de significado e valores de uma cultura específica.

Se levarmos em conta o pressuposto que permeia algumas teorias e que se manifesta no trabalho de Herreros quando diz que “a programação definitiva, ou a obra definitiva, da televisão é criada no mesmo momento em que é emitida” (HERREROS, 2003, p. 386), entende-se que o programador trabalha — e acredito que de maneira inconsciente — acompanhado de perto pelo conceito

do Metáporo. Percebe-se a importância do programador como autor de uma obra, o controlador da continuidade, o executor definitivo dessa obra e o grande alto-falante da emissora ou rede de TV.

Para Herreros, o ápice da linguagem e da programação acontece quando a transmissão se dá ao vivo, que é “quando a obra contém todos os elementos do imprevisível e de se fazer a si mesma segundo após segundo” (HERREROS, 2003, p. 387).

Por observação de uma grade de programação de qualquer dia da semana de uma emissora de TV (aberta ou por assinatura), pode-se perceber que a grade transcende os produtos que apresenta e torna-se, ela própria, um produto da prática audiovisual e um produto, acima de tudo, ao vivo, como já foi dito, porque existe apenas dessa maneira, independente dos programas exibidos por ela, é a grade que acontece ao vivo. A grade pode ser vista, então, como o próprio Metáporo em ação, a comunicação no tempo presente.

“A programação organiza os conteúdos e se manifesta em uma narrativa. Constitui-se uma macromensagem que superdimensiona a mensagem particular, ou a micromensagem de cada unidade que a compõe. Para alcançar, a programação estabelece uma coerência textual determinante do discurso global. A coerência é o que permite estabelecer as relações semânticas entre os diversos componentes.” (HERREROS, 2003, p. 380)

O controle da continuidade televisiva se transforma em um narrador per se. Interrupções e mudanças podem fazer com que a grade crie uma nova semântica e, para Herreros, este momento das interrupções seja porque notícias urgem de serem exibidas à medida que chegam à emissora — e acrescenta-se a isso razões que dizem respeito às estratégias traçadas pelo departamento de programação — é quando ele considera que a programação alcança o sentido pleno de uma obra aberta. Por mais controle que exista em uma emissão ao vivo, os produtos estão sujeitos a uma permanente reelaboração e para o autor,

“ao passar pelo controle de qualidade de uma televisão adquirem novos sentidos ao serem relacionados com outras mensagens que apa-

recem antes, depois ou no meio. E no telespectador são provocadas novas ideias que podem [levá-lo a] concordar, reafirmar ou duvidar”. (HERREROS, 2003, p. 389)

E cabe, ainda, ressaltar o conceito de redundância na TV, considerado chave por Herreros em virtude das distrações do público. Segundo ele, cada vez que uma transmissão se interrompe por qualquer motivo, terá de “reconquistar (plim...plim!) o telespectador para que volte o quanto antes à exposição ao programa”. (HERREROS, 2003, p. 389)

A grade também opera na chave do “ao vivo” mesmo que os programas não sejam exibidos dessa maneira e a grade define TV porque TV se torna grade. O fazer televisivo é o resultado da “confrontação do programa com o contexto da programação”. (HERREROS, 2003, p. 394). É primeiro fazer a grade antes dos produtos audiovisuais que a integram. Parece-me que o conceito de TV passa antes por ter uma ideia de programação do que de programa. Nas palavras de Walter Clark, um dos executivos de TV que instituiu a grade de programação na TV brasileira, “TV não é programa, é programação”.

O entendimento do “ao vivo” tem uma importância fundamental porque é um dos momentos em que se estabelece uma conversa entre as teorias de Herreros e de Ciro Marcondes Filho. O pressuposto da grade de programação como uma criação que acontece em tempo real e possui um caráter de fluxo de exibição permanente a insere também na teoria do Metáporo em que a comunicação se dá no tempo presente e no momento em que se realiza, sendo ela própria este fluxo da comunicação. Segundo o pesquisador Ciro Marcondes Filho,

“a primeira condição de possibilidade para a realização do quase-método em estudos de comunicação é a consideração de que o mundo é permanente movimento e de que nós, inseridos nele, devemos pensar em movimento, produzir teorias ‘no durante’, sugerir descrições e constatações que levam em conta a provisoriade do saber” (MARCONDES FILHO, 2009, p. 259).

A grade possui exatamente o caráter provisório do qual fala Marcondes Filho porque acontece no presente e não é possível afastá-la dessa condição,

mesmo que seja criada uma outra grade ou outras formas de grade. A programação de TV se manifesta pelo seu caráter transitório e atende diretamente à ideia de Metáforo, uma vez que, se existe no momento de sua manifestação, exibição, emissão, também compreende uma noção de abismo, daquilo com o que se pode contar para a fidelização, mas, ao mesmo tempo, – a contradição – aquilo que pode mudar a qualquer instante por conta da falta de fidelização necessária para a manutenção do produto audiovisual na grade. Portanto, a ideia de uma certa esquizofrenia na grade de programação não está totalmente fora de questão porque o telespectador está sujeito a um fluxo metapórico (se pudermos tomar a liberdade de chamá-lo assim) e tem uma parcela da sua existência diretamente condicionada a este fluxo a partir do momento em que há fidelidade a ele. Porém, pode ser desvinculado deste ou daquele produto com o qual estabeleceu uma forma de contrato afetivo para ser sujeito a uma outra vinculação a qualquer momento porque o produto é tirado de circulação ou é recolocado em outro horário. O espectador se vincula, então, não a um programa em particular, mas a uma programação e continua a assistir sempre o material emitido por aquela emissora, permanecendo fiel a ela.

Para Herreros, o conceito de programação é justamente o que diferencia “radicalmente” a televisão do Cinema porque

“na televisão se conta com a possibilidade permanente de interromper a programação para dar uma notícia. Pode produzir o efeito brechtiano do distanciamento ou da reflexão frente a atividade contínua (...) é uma montagem contínua”. (HERREROS, 2003, p. 387)

O fluxo se mantém no momento em que a TV cria um conjunto específico e novo de informação ao unir elementos de origens e características heterogêneas e exibi-los numa determinada ordem para o telespectador. Nesse ambiente fragmentado se produz um fenômeno de continuidade que pode sofrer interferências por falhas, por fatos ou por estratégias que venham a interromper o fluxo até então estabelecido e criar um novo e, de certa forma, uma outra grade nesse momento. Trata-se aqui de pensar na continuidade da programação como a união das narrativas para formar uma narrativa única. No encontro de teorias pode-se compreendê-la como a mesma narrativa unificada da qual fala Raymond

Williams. Se o fluxo da programação pode ser entendido como a própria programação em si, percebe-se que a tecnologia se tornou uma forma cultural. Portanto, produtos audiovisuais deixam de ser vistos de maneira isolada e passam a ser percebidos como partes integrantes de um todo narrativo. Os gêneros passam a ser lidos no todo, como um único produto: a programação. Assistir TV deixa de ser um ato independente de assistir um ou outro produto específico. Não é mais o objetivo. O foco passa a ser assistir o fluxo televisivo, qualquer que seja a oferta determinada pela programação.

Ciro Marcondes Filho se refere à ideia de uma nuvem comunicacional quando fala da volatilidade dos meios de comunicação de massa, em especial da televisão:

“a nuvem comunicacional é algo menos duradouro, menos denso. Ela é passageira como uma moda, cambiante como as manchetes, alterna-se o tempo todo como um campeonato de futebol. Por isso é viva, pulsante, continuamente abalada por fatos novos. Ela não tem forma, massa ou densidade: ela atravessa as pessoas e suas mentes e constitui um corte no tempo. O contínuo atmosférico é esse emaranhado de fatos da política, do esporte, das telenovelas, do último crime passionai, da nova tendência da moda, do escândalo da celebridade, que duram 15 minutos ou 15 dias, às vezes semanas ou meses, mas são voláteis, etéreos, gasosos.” (MARCONDES FILHO, 2012, p. 763)

A grade de programação atua em sintonia com a noção de nuvem comunicacional no que diz respeito à noção de audiência mediada e o imediato do Metáporo ao tentar atrair a atenção do telespectador, mesmo que para isso tenha que ser cambiável de maneira permanente. As grades podem ser, num ponto, persistentes como a da Rede Globo ou, em outro extremo, efêmeras como a Rede Record. No entanto, todas são efêmeras por princípio porque se não estabelecerem o pacto com o telespectador, mudam, substituem seus produtos por outros mais atraentes. Mas se ganharem atenção, permanecem como estão, desde que respeitem o já mencionado tripé de “credibilidade, audiência e faturamento” seguido à risca pelo departamento de programação em consonância com o departa-

mento comercial. O raciocínio segue na medida em que podemos ver a grade de programação como uma nuvem comunicacional à qual se refere Ciro Marcondes Filho, quando fala sobre o estudo do jornalismo. É possível alinhar as ideias com o pensamento dele no que diz respeito à grade de programação:

“a transformação da nuvem comunicacional e informacional em fenômeno social não desaparece, ao contrário, torna-se modelo das democracias norte-americana e europeia. Ela unifica e agrega a esfera pública harbermasiana; ela dota a noosfera de Teilhard de Chardin de um caráter jornalístico transitório; ela funda, por fim, um novo fenômeno social: o inconsciente impregnante”. (MARCONDES FILHO, 2012, p. 764)

A impregnação da grade de programação resulta no hábito e mais uma vez podemos ler nas palavras de Marcondes Filho, características da grade de programação. O “inconstante impregnante” parece ser uma das noções da grade de programação. Não necessariamente ou apenas o programa, mas a programação de TV é o que se aloja no inconsciente do telespectador e o que faz com que ele volte para ela como que doutrinado por uma ideia. Fica impregnado e é inconstante porque ele assiste, mas pode mudar a qualquer momento e em um ato de abandono momentâneo transformar desejos dependendo da aceitação geral de público. É impregnado de TV que o espectador volta todos os dias para a frente da televisão esperando encontrar o que sempre teve, mesmo que algo tenha mudado.

### **Grade de programação e sociedade: mútuas impregnações**

Morley e Silverstone dividem os significados da televisão em dois grupos. Um deles

“construído por produtores e consumidores (e consumidores como produtores) no que diz respeito à venda e à compra dos objetos e do uso deles numa mostra de estilo, como uma chave para a integração de uma comunidade ou subcultura”. (MORLEY e SILVERSTONE, 1990, p. 36).

O segundo grupo é o dos meios mediados pelas tecnologias disponíveis para a negociação e para a transformação.

“A estruturação de ambas na criação e divulgação de máquinas como ‘commodities’ (*bens, mercadorias ou transações comerciais — os três significados se aplicam aqui — Nota da Autora*) e na criação de programas de computador, da programação e programas narrativos, afirma modalidades de consumo da relação com a televisão e da ligação das retóricas geral e específicas da televisão na vida cotidiana.” (MORLEY e SILVERSTONE, 1990, p. 36)

O historiador Anthony Giddens (*apud* MORLEY *et* SILVERSTONE, 1990, p. 36) dizia que à primeira vista nada parece mais banal e pouco inteligente do que afirmar que a atividade social acontece no tempo e no espaço. O que vemos na esfera da comunicação de massa é que ela acontece no tempo e no espaço doméstico e cria uma relação entre o público e o privado. Assim, as relações das audiências da mídia contemporânea com as instituições de *broadcasting* podem ser entendidas dentro do contexto de uma análise “(a) do desenvolvimento da esfera doméstica e (b) da organização do tempo dentro da sociedade industrial.” (MORLEY e SILVERSTONE, 1990, p. 37).

A sociedade industrial cria unidades de tempo para regulamentar o ritmo social: do trabalho, do lazer, da vida em geral. Acompanhando esse pensamento, é possível deduzir que assistir televisão tornou-se uma atividade social que rege o tempo e de certa forma domestica a vida em sociedade ao criar uma cultura de temporalidades através do seu bem mais específico: a grade de programação. É a grade que divide o tempo, estabelece horários e reorganiza o cotidiano. A inserção da TV na vida como o espetáculo diário que entra em casa e num ambiente confortável, torna o público, privado.

A grade segue o princípio da razão durante e estabelece um diálogo direto com este na Nova Teoria da Comunicação porque, como fenômeno eternamente ao vivo, ela acontece de maneira permanente. E é com base na teoria de Ciro Marcondes Filho que vemos que a grade é o que repercute na vida social ‘pós programa’, e vai se tornar acontecimento nos ambientes públicos e privados. É o que deixa o espectador impregnado de programação. Se olharmos a grade como

um produto audiovisual, ela é o acontecimento provocador de outros acontecimentos. As grades das diversas emissoras disputam a audiência e buscam “mais espaço no contínuo mediático atmosférico”. (MARCONDES FILHO, 2012, p. 766). Importante ter em mente que, segundo esta teoria, “a ocorrência da comunicação remete, necessariamente, a uma produção de sentido, que se dá naquele exato momento, e não se confunde com ‘sentidos’ outros atribuídos a acontecimentos e produtos midiáticos”. (MARCONDES FILHO, 2012, pp. 770-771)<sup>4</sup>. Portanto, o papel da grade é ser caixa de ressonância para as estratégias das emissoras e as transformações da comunicação. É fundamental perceber as mudanças tecnológicas e históricas para compreender as características da TV que vemos hoje e da TV que veremos no futuro.

## Conclusão

Mídias móveis, celulares, *tablets*, games, TVs, *smart TVs*, segunda, terceira, quarta tela, 3D, resoluções impressionantes, DVDs, HDs, cabo, satélite. Centenas de canais e de recursos que geram infinitas possibilidades de assistir TV, ou de assistir qualquer produto numa tela. O professor e pesquisador norte-americano, Neil Postman escreveu ainda em 1986 — quando de toda essa tecnologia só a TV, os VHSs e alguns jogos primitivos existiam —, o livro *Amusing Ourselves to Death*<sup>5</sup> (em tradução livre: *Divertindo-se até Morrer*), e cujo sentido geral em uma sociedade absolutamente midiaticizada é de o receber o fluxo até o fim, de maneira contínua, num hábito/grade/fluxo/metáporo sem fim, numa programação que nunca termina, num momento sempre presente da comunicação.

É possível ter a percepção de que a grade de programação existe como uma linguagem específica da televisão e que, portanto, a TV é a grade. As estratégias utilizadas na grade da TV brasileira se apresentam baseadas tanto nas pesquisas de audiência realizadas por instituições como por estratégias empíricas

---

<sup>4</sup> No texto citado, o pesquisador destaca que ‘sentido’ “se constrói no próprio momento da comunicação e reorienta as posições, não é algo associado a direção, coerência, lógica e ou traduzibilidade, ou seja, algo a ser reconhecido ou desvendado”. (MARCONDES FILHO, 2012, p. 774)

<sup>5</sup> O livro trata do discurso público na era do *show business*. É provocador, polêmico e mais de vinte anos depois de escrito ainda gera discussões pertinentes sobre o universo televisivo e de mídia em geral.

adquiridas com o conhecimento acumulado ao longo da experiência do fazer televisivo.

Ao mesmo tempo em que idade, gênero, classe social, número de aparelhos ligados ou desligados são determinantes para que um produto se estabeleça ou não na grade, há também a percepção de que a audiência é algo flutuante e que são criadas estratégias de acordo com as necessidades comerciais e sempre ideológicas de cada empresa. Em meio a uma prática de grade de programação que parece calcada, em grande parte, pelo acerto e pelo erro e pelas idas e vindas de alguns produtos, a TV brasileira tenta entrar no século XXI acompanhando o desenvolvimento tecnológico. Mas ainda estuda maneiras de utilizar e explorar a convergência de mídias com as novas telas e dispositivos nos quais a TV pode se fazer eternamente presente no dia a dia do telespectador.

Se a TV está ligada, o espectador assiste como se aquela emissão exercesse sobre ele um poder irresistível e muito maior do que o contato humano num ambiente público ou privado. As tecnologias mudam e é visível que a TV também vai mudar porque faz parte da nossa vida de uma maneira tão profunda que, no dia a dia, não nos damos conta. Fazemos parte dessa revolução e o prazer de ter consciência do presente durante e reside justamente nisso: saber que as transformações da maneira como nos relacionamos com os meios de comunicação passam por nós, hoje. E que a comunicação está mudando todos os dias enquanto assistimos TV.

## Referências

- BAILÉN, Amparo Huertas. *La Audiencia Investigada*. Barcelona: Gedisa Editorial, 2002.
- CRISELL, Andrew. *A Study of Modern Television — thinking inside the box*. Londres: Palgrave MacMillan, 2006.
- DI GUGLIELMO, Hugo. *La Programación Televisiva en Guerra*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones, 2010.
- FECHINE, Yvana. *Televisão e Presença — uma abordagem semiótica da transmissão direta*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008.
- FONNET, Laurent. *La Programmation d'une Chaîne de Télévision*. Paris: DIXIT Editions, 2003.
- \_\_\_\_\_. *La Programmation de La Télévision à L'ère Numérique*. Paris: DIXIT Editions, 2010.
- GORTON, Kristyn. *Media Audiences — television, meaning and emotion*. Edimburgo: Escócia, Edinburgh University Press, 2009.
- GABLER, Neil. *Vida, o Filme*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- HALL, Stuart. *Da Diáspora: Identidades e Mediações Culturais*. Belo Horizonte: UFMG/Unesco, 2003.
- HERREROS, Mariano Cebrián. *Información televisiva*. Mediaciones, contenidos, expresión y programación. Síntesis, Madrid: 1998. (1ª reimpressão, 2003).
- \_\_\_\_\_. *La Información en Televisión — obsesión mercantil y política*. Barcelona: Gedisa Editorial, 2004.
- JOST, François. *Comprendre la Télévision*. Paris: Editora Armand Colin, 2005.
- \_\_\_\_\_. *Seis Lições sobre Televisão*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2009.
- MARCONDES FILHO, Ciro. *O Escavador de Silêncios*. Formas de Construir e de Desconstruir Sentidos na Comunicação — Nova Teoria da Comunicação II. São Paulo: Paulus, 2004.
- \_\_\_\_\_. *O Princípio da Razão Durante*. Comunicação para os Antigos, a Fenomenologia e o Bergsonismo. Nova Teoria da Comunicação

III – Tomo I. São Paulo: Editora Paulus, 2010.

\_\_\_\_\_. Por que a Nova Teoria é uma forma diferente de se pesquisar o jornalismo. Revista *FAMECOS* – mídia, cultura e tecnologia. V. 19, n. 3, pp. 759-774, setembro/dezembro 2012. Porto Alegre: 2012.

\_\_\_\_\_. *O Rosto e a Máquina* – o fenômeno da comunicação visto pelos ângulos humano, medial e tecnológico. Nova Teoria da Comunicação – Volume I. São Paulo: Editora Paulus, 2013.

MORLEY, David et SILVERSTONE, Roger. Domestic Communication – Technologies and Meanings. In: *Media, Culture and Society*. Volume 12, pp. 31-55. Londres: SAGE, 1990.

DE SILVA, Javier Pérez. *La Televisión ha Muerto* – la nueva producción audiovisual em la era de internet: la terceira revolución industrial. Barcelona: Gedisa Editorial, 2010.

SILVERSTONE, Roger. *La Moral de los Medios de Comunicación* – sobre el nacimiento de la polis de los médios. Buenos Aires: Amorrortu editores, 2010.

\_\_\_\_\_. *Televisión y Vida Cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu editores, 2010.

TURNER, Graeme et TAY, Jinna (editores). *Television Studies After TV*. Oxon, Inglaterra: Routledge, 2009.

WILLIAMS, Raymond. *Television: technology and cultural form*. Londres: Routledge, 1974 (reimpressão, 2003).

## **Sitiografia**

BALTAR, Mariana. Engajamento Afetivo e as Performances da Memória. In: *Revista ECO-PÓS* – v. 10, n. 2, pp. 96-112, julho./dez. 2007. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www.pos.eco.ufrj.br/ojs-2.2.2/index.php/revista/issue/view/2/showToc>. Último acesso em 23 de setembro de 2013.

ERTHAL, Claudia. Um Domingo Qualquer. Estratégias de grade de programação de domingo na TV aberta brasileira. Dissertação de Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais defendida em junho/2013. Escola

de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27161/tde-27022014-164638/pt-br.php> . Último acesso em 10/11/2014.

FECHINE, Yvana. Programação Direta da TV: sentido e hábito. In: *Significação – Revista Brasileira de Semiótica*, n. 22, pp. 41-57, São Paulo: Annablume, 2004. Disponível em: <http://www4.pucsp.br/cos/cps/pt-br/arquivo/Biblio-Yvana4.pdf> . Último acesso em 23 de setembro de 2013.

LOPES, Luis Carlos. *A Centralidade da TV nas Redes Intersubjetivas Brasileiras*. Disponível em: <http://www.gmjei.com/journal/index.php/hip-text/article/view/192/176> . Último acesso em 23 de setembro de 2013.

LOPES, Luiz Carlos. *A TV Aberta Brasileira: economia, política, cultura e comunicação*. 2006. Disponível em: <http://www.ucm.es/info/especulo/numero33/tvaberta.html> . Último acesso em 23 de setembro de 2013.

# Sganzerla modelizante: a passagem de Orson Welles pelo Brasil<sup>1</sup>

**Daniel Felipe Espinola Lima Fonseca<sup>2</sup>**

*Orientadora: Irene de Araújo Machado*

## **Resumo**

O estudo trata da modelização, entendida aqui como o processo de renovação dos códigos, nas obras do cineasta Rogério Sganzerla que recriam a passagem de Orson Welles pelo Brasil no ano de 1941. Welles esteve no país para filmar dois episódios de um longa-metragem que se chamaria *It's All True* — jamais concluído devido a pressões do governo brasileiro e à mudança no comando da produtora R.K.O. Analisaremos os diferentes contextos em que certas imagens e assuntos aparecem, sobretudo as que são recorrentes em vários dos filmes em questão. Desse modo, o objetivo é observar como ocorrem as apropriações de elementos distintos (fotografias, trechos de cinejornais etc.), a polifonia e como os signos se renovam em tais obras.

---

**1** Trabalho apresentado na IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA-USP). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 5 de dezembro de 2014.

**2** Mestrando em Meios e Processos Audiovisuais pela USP, pela linha de pesquisa Cultura Audiovisual e Comunicação.

**Palavras-chave**

Rogério Sganzerla; Orson Welles; modelização; Política da Boa Vizinhança; cinema brasileiro

**Abstract**

*Sganzerla modeling: the passage of Orson Welles in Brazil*

*The study deals with modeling, comprehended as the process of renewal of codes in the works of the filmmaker Rogério Sganzerla, which recreate the stay of Orson Welles in Brazil in 1941. Welles was in the country to film two episodes of a feature film called *It's All True* — the full length footage was never concluded as it was the target of the Brazilian government's pressure and because of management changes in R.K.O. producer. We will analyze two different contexts in which certain images and subjects appear, especially those which are recurrent in several films related to this issue. Thus, the objective is to observe how the use of distinct elements (photography, sections of newsreel) occurs, the polyphony, and in what way the signs renew themselves in those works.*

**Keywords**

*Rogério Sganzerla, Orson Welles, modeling, Good Neighbor Policy, Brazilian cinema*

A carreira fílmica de **Rogério Sganzerla** (1946-2004) é intermitente e atravessa quatro décadas: de meados dos anos 1960 até os meses que antecederam a morte do diretor, na primeira metade dos anos 2000. A despeito de sua obra cumprir preceitos propostos por seus textos críticos, ela possui facetas (ou inspirações, motivações) diferenciadas ao longo desse percurso.

Postulamos aqui que seus filmes podem ser separados em três fases criativas. Uma primeira, com filmes distribuídos, que vai até o longa-metragem *A Mulher de Todos* (1969). Uma segunda, que abandona as construções sintagmáticas, que vai das produções da produtora Belair (1970) até *O Abismo* (1977), obra que prenuncia a fase seguinte.

Em 1978, com o curta *Mudança de Hendrix*, tem início uma terceira fase. Podemos batizá-la de “fase de obsessões”<sup>3</sup>. Sganzerla dialoga com artistas pelos quais possui verdadeiro fascínio, como, entre outros, Noel Rosa, Jimi Hendrix, João Gilberto e, a presença mais marcante, Orson Welles — relação sobre a qual trataremos aqui.

Muitos desses criadores já haviam aparecido previamente em obras sganzerianas, fosse na trilha sonora ou através de relações intertextuais. Nos casos de Noel, Jimi e João Gilberto, o tom é de ode à obra alheia. Mas, em se tratando de Hendrix e Rosa, há também que se notar que ambos conquistaram notoriedade ainda jovens — suas carreiras foram curtas, interrompidas pela morte precoce<sup>4</sup>.

---

3 Outro nome possível seria “fase de projeções”. Refiro-me a projeções em um sentido *próximo* ao usado pela psicologia. Isto é: no caso de Sganzerla, dialogando com outros criadores, ele reflete também sobre si mesmo e sua obra.

4 João Gilberto também ganha notoriedade jovem, mas tanto Hendrix quanto Noel me parecem símbolos de juventude criativa como Sganzerla, que começou na crítica antes dos 20 anos e lançou *O Bandido da Luz Vermelha* (1968), ainda seu filme mais lembrado, aos 22 anos. Ao contrário do longo pai da Bossa Nova, que lançou o disco *Chega de Saudade* (1959) aos 28 anos.

Orson Welles esteve no Brasil em 1942 para gravar dois episódios — *Jangadeiro* e *Carnaval* — de um filme que se chamaria *It's All True*, naquele que seria o projeto seguinte a *Cidadão Kane* (1941). O filme, que seria produto da “política de boa vizinhança” entre os governos brasileiro e norte-americano, nunca foi concluído, devido a pressões do governo brasileiro e à mudança no comando da produtora R.K.O.

Por recriações da passagem de Welles entendemos aqui um grupo composto por cinco filmes realizados por Sganzerla: *Brasil* (1981), *Nem Tudo é Verdade* (1986), *A Linguagem de Orson Welles* (1991), *Tudo é Brasil* (1997) e *O Signo do Caos* (2005). É comum lermos, seja em pesquisas acadêmicas ou em textos publicados na imprensa, tratar-se ou de uma trilogia — são três longas-metragens acerca de Welles no Brasil —; ou de uma tetralogia — os longas se somariam a *A Linguagem de Orson Welles* —, mas creio que podemos incluir o curta-metragem *Brasil* nesse conjunto.

A obra trata da gravação do disco homônimo de João Gilberto no Rio de Janeiro. Contudo, se a dividirmos pela metade, veremos que a temática Welles/*Jangadeiros/Carnaval* ocupa na banda imagem quase tanto tempo quanto João Gilberto e os tropicalistas Gil, Caetano e Bethânia: cerca de 6', de um total de 13'.<sup>5</sup> Já a banda sonora é ocupada pelos ritmos brasileiros, do princípio ao fim. Como se Sganzerla incitasse que o Brasil cantado por João Gilberto e companhia tivesse, em alguma medida, a mesma grandeza que aquele filmado pelo cineasta estrangeiro, com a diferença fundamental de que a empreitada de Welles não obteve sucesso.

Se *Brasil* não retrata diretamente a passagem de Orson Welles como as obras seguintes o fariam, a utilização de materiais oficiais do Departamento de Imprensa e Propaganda, mesclados a outros elementos — o desenho animado *Zé Carioca*, imagens filmadas pelo próprio Sganzerla e canções dos músicos supracitados — já se fazia presente. O curta-metragem, assim, funciona como uma espécie de embrião do ambicioso e obsessivo projeto sganzerliano acerca dos dias brasileiros do reverenciado cineasta estadunidense.

---

5 A primeira metade da banda imagem do curta é dominada pelo tópico “Welles”, e só próximo ao final dela, há os primeiros *inserts* com os músicos brasileiros; na segunda metade, essa relação domínio/*inserts* se inverte.

Também podemos falar num sexto elemento, extrafílmico: em 1986, ano de lançamento de *Nem Tudo é Verdade*, e pouco após a morte de Welles, ocorrida no ano anterior, Sganzerla assina a organização de um volume da coleção “O pensamento vivo”, da editora Martin Claret, dedicado ao americano. A vinda de Welles para o Brasil aparece, mas é comentada apenas *en passant*. Há um único texto assinado por Rogério em todo o volume: um excerto da crítica “O Legado de Kane”, publicada por ele em agosto de 1965, no *Suplemento Literário* do jornal *O Estado de S. Paulo* – dois anos antes de sua estreia na direção com o curta *Documentário* (1967), portanto.

Sganzerla também aparece em um segundo momento, agora na figura de entrevistado, já próximo do final do livro. Uma reportagem da *Folha de S. Paulo*, publicada em maio de 1985, fala sobre “os oito anos de pesquisa” (SGANZERLA, 1986, p. 103) que levaram à conclusão de *Nem Tudo É Verdade*, lançado no ano seguinte.

Excetuando-se esses dois momentos, e também o crédito dado à Sganzerla nas referências do livro, o nome do organizador da obra aparece pouco nela. Sganzerla não assina uma introdução ao que será apresentado na sequência, tampouco faz comentários nos rodapés das páginas. No entanto, podemos notar certo *modus operandi* sganzerliano na “organização”/apropriação do livro. Unindo os sistemas de signos gráfico e verbal, Sganzerla acumula recortes: entrevistas de e sobre Welles, críticas a respeito de sua obra, dados biográficos, trechos de roteiros e desenhos de Orson, pensamentos esparsos do artista multimídia.

Antes do índice, da epígrafe e do texto institucional da editora acerca da coleção, há uma nota, não assinada, sobre “o principal filme de Orson Welles” (SGANZERLA, 1986, p. 3), logo acima da ficha técnica de *Cidadão Kane*. Nela, pode-se ler: “Este filme, considerado uma das maiores obras-primas da filmografia mundial, constitui (*sic*) um dos raros momentos de reinvenção da linguagem cinematográfica. Nenhum filme teve tal poder de transformar — sozinho — a forma da nova arte” (*idem*). Pressupondo que tal nota tenha sido mesmo escrita por Rogério — a eloquência no trabalho com a linguagem verbal é muito mais parecida com outros textos sganzerlianos do que com a sobriedade do texto institucional da Martin Claret, que aparece cinco páginas depois —, ela pode ser reveladora em relação ao seu projeto de recriações da passagem de Welles pelo Brasil.

## A renovação dos códigos

De acordo com Machado (2003, p. 287), em se tratando de significação, “nada está definido *a priori* nem para sempre”. Quando falamos em “Sganzerla modelizante”, deixamos claro que o que pretendemos compreender aqui é esse processo de renovação dos códigos, num conjunto de filmes específico do realizador. Códigos entendidos aqui por seu caráter correlacional: “uma convenção a partir da qual surgem outras representações. (...) O código vincula-se à informação e a determina ou modeliza porque nela há uma esfera reservada à previsibilidade” (MACHADO, 2003, p. 299).

Em suas formulações, o semioticista Iuri Lotman faz uma distinção entre as línguas naturais e as linguagens artísticas, que estariam em outra categoria, a das linguagens secundárias. Citando o discurso poético como demonstração de tal diferença, ele escreve que

“em relação à língua natural, ele é consideravelmente mais complexo. E se o conjunto da informação contido no discurso poético (verso ou prosa, nesse caso, isso não tem importância) e no discurso usual fosse semelhante, o discurso artístico perderia todo direito à existência e desapareceria sem dúvida nenhuma”. (LOTMAN, 1978, p. 33).

Partindo desse raciocínio, podemos compreender que se às línguas naturais cabe o papel de “o mais poderoso sistema de comunicação na linguagem humana” (LOTMAN, 1978, p. 37), às linguagens artísticas caberia a função de serem sistemas mais sofisticados. Mais sofisticados, podemos postular, porque é inerente à atividade artística a busca — ainda que nem sempre objetivada por todos os criadores, ainda que nem sempre realizada com sucesso por todos aqueles que a almejam — de reinvenções *provocadas* dos códigos — não *naturais*, portanto —, de novas formas produtoras de sentido.

No caso de Sganzerla, através de procedimentos variados, ele conta — e reconta — a mesma história. Acrescenta novas camadas, produz novos sentidos. Resignifica imagens e sons, mesmo que muitas dessas imagens e muitos desses sons estejam em seus contextos originais, isto é: Welles no Rio permanece

sendo o Welles no Rio, mas não é mais o mesmo Welles mostrado pelo DIP. Em suma, executa um grande exercício modelizante.

Nos cinco filmes que compõem suas recriações da vinda de Welles para o Brasil, o diretor faz uso de uma série de elementos: trechos de cinejornais da época; cenas ficcionais e documentais filmadas por ele; trechos de filmes de Orson Welles, como *Cidadão Kane* (1941) e *A Marca da Maldade* (1958); trechos de desenhos animados; narradores distintos; trilhas incidentais; além, evidentemente, de som direto e dublagem.

Tais elementos não aparecem necessariamente em todos os filmes da pentalogia. *O Signo do Caos*, por exemplo, é a obra que mais se distingue das demais: o uso de atores é constante; imagens apropriadas aparecem apenas projetadas numa parede, vistas pelos censores; não vemos a figura de Welles, nem ouvimos sua voz — ao contrário do que acontece em *Tudo É Brasil*, onde sua voz, por vezes sozinho, por vezes em diálogo com Carmen Miranda, acaba conduzindo as imagens.

A questão da voz, aliás, como é constante na filmografia de Sganzerla, é um tópico a se salientar nos filmes em questão, e mereceria um trabalho à parte. A polifonia acontece em instâncias diferenciadas: em *Nem Tudo É Verdade*, por exemplo, o músico e compositor Arrigo Barnabé narra ora como Welles, ora em terceira pessoa, num tom à *la Tubarões Voadores* (disco homônimo de 1984); no mesmo filme, Grande Otelo interpreta a si mesmo numa reconstituição dos tempos de *Carnaval*, em seguida passa a conceder um depoimento, no formato entrevista, para logo voltar à interpretação de si mesmo; o mesmo Otelo, em *A Linguagem de Orson Welles*, aparece como um narrador em terceira pessoa, junto a depoimentos de e sobre Orson, além de trechos de radionovelas nas quais ele atuou.

Todas essas obras possuem duas coisas em comum. Todas elas, em maior ou menor grau, possuem, primeiro, imagens e/ou assuntos que se repetem em outros filmes da pentalogia, em encadeamentos distintos no corpo dos filmes; e segundo, imagens e abordagens diferentes das dos demais filmes, que acabam se relacionando com aquelas do primeiro grupo.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Também não podemos deixar de mencionar a apropriação, nesses filmes, de imagens e sons que já haviam sido apropriadas antes da pentalogia, como os discos voadores d'*O Bandido da Luz Vermelha* (1968) em *Tudo É Brasil*.

Sobre o primeiro tópico, podemos destacar três momentos recorrentes: 1) relação entre Orson Welles e William Shakespeare; 2) Welles desembarca no Rio de Janeiro; e 3) dança de Grande Otelo, festejos populares e bastidores das filmagens.

A descida do avião é talvez a sequência de imagens mais repetida nesse conjunto de filmes — repetida por vezes mais de uma vez na mesma obra. Mas a dança de Otelo (que normalmente vem acompanhada de perto pelos festejos populares e pelos bastidores das filmagens) não fica muito atrás.

É ao primeiro momento, entretanto, que gostaria de dedicar atenção especial, pois ela contém elementos que remetem às outras duas: o aeroporto e a figura de Grande Otelo. Intertextualmente, a comparação entre Welles e Shakespeare só não acontece em *Brasil*. Já a comparação direta, proferida verbalmente, entre eles, aparece em três obras, conforme se verá a seguir.

Em *O Signo do Caos*, o filme em que o diretor de Kane não aparece, a relação é estabelecida através de um diálogo entre os censores, ocorrido em um único plano: aquele interpretado por Sálvio do Prado, o único com sensibilidade às imagens brasileiras de Welles, conversa com Dr. Amnésio (Otávio Terceiro), e enaltece Orson, diz que ele “quis fazer cinema como Shakespeare, sua referência fundamental”. Uma menção simples e direta.

Em *Nem Tudo é Verdade*, temos, já no início, fotografias de Orson no período em que interpretou *Hamlet*, de Shakespeare, no teatro — imagens que serão exibidas, na mesma ordenação, em *A Linguagem de Orson Welles*: primeiro como Hamlet, imagem que ganhará a seguir um *close* na estátua feminina no canto inferior direito da tela; depois, vê-se uma pequena estátua de Shakespeare sendo observada por uma figura masculina; a seguir, Welles aparece atrás de uma estátua maior do dramaturgo britânico. Welles, na voz de Arrigo Barnabé, conta, em *off*, que ele começou a fazer teatro aos seis anos, quando sua mãe lhe deu, para aprender a ler, um exemplar que continha a peça *Sonhos de uma Noite de Verão*. As fotos de Orson misturam-se a um trecho e fotografias de Kane, quando Arrigo/Orson diz “para mim, Shakespeare ainda é tudo: os homens, a música, as mulheres, a arquitetura”. Nesse momento, as imagens deixam de ser fotografias do cineasta, passam a ser paisagens do Rio de Janeiro, ao mesmo tempo em que a música incidental passa do saxofone ao pandeiro, do jazz ao samba. Em outro

momento, mais adiante, Welles observará um coco à maneira que Hamlet observaria a caveira de Yorick.

Em *Linguagem de Orson Welles*, temos, também no início, uma espécie de inversão. É Grande Otelo, o Othelo brasileiro — ou aquele que poderia ser o Othelo brasileiro, caso o filme fosse finalizado —, quem narra. Ele diz: “Certa vez, um repórter perguntou a Orson Welles se o maior dramaturgo de todos os tempos é realmente Shakespeare. Não, disse Welles, deixando todo mundo em pânico por instantes. Shakespeare, continuou Orson Welles, não é o maior, é o único. E toda a obra de Orson Welles testemunha esse respeito e admiração”.

A imagem do início é do calçadão de Copacabana; depois, o próprio Grande Otelo, jovem, seguido por uma criança sentada numa calçada; em seguida, a foto de um cacique (mesma imagem que já aparecera em *Nem Tudo é Verdade*, possivelmente remetendo a um cacique que teria feito macumba para Orson porque não apareceria mais em *It's All True*, já que o filme havia sido cancelado, conforme Arrigo/Orson narra). Só então é que Welles aparece conforme no exemplo anterior: mesma sequência com suas imagens dos tempos como ator do *Mercury Theater*. Agora as imagens ganham movimento — Welles desce do avião, desembarca no Brasil. A trilha incidental muda, há uma espécie de tom jocoso quando figurões brasileiros aparecem em cena, contextualizando a perversão das imagens oficiais do DIP.

## O plano discursivo no contexto da renovação

Tais descrições não esgotam, é claro, a discussão acerca da renovação dos códigos nesses filmes. Tampouco dão conta de descrever os inúmeros achados de Sganzerla nas obras que compõem o *corpus*. Contudo, foram escolhidas pela quantidade com que ocorrem e por conseguirem exemplificar o movimento modelizante.

Se Sganzerla busca modos distintos de trabalhar a linguagem, contar e recontar a mesma história, podemos perceber que, no campo do discurso, ele caminha sempre para as mesmas direções nesse conjunto de filmes, a saber, mostrar o Brasil como um país das possibilidades infinitas, que contrastam com o atraso burocrático.

Também podemos observar na pentalogia, o diálogo estabelecido entre o Sganzerla criador e o crítico, conforme sugerido no início deste texto: recriando a passagem de Welles pelo Brasil, ele colocou em prática preceitos teorizados em meados dos anos 1960. Preceitos posteriormente revisados, mas cujo núcleo conceitual já está em seus primeiros escritos.

Sganzerla tentou realizar, uma vez mais nos filmes em questão, o chamado cinema do corpo mais alma, capaz de unir forma e conteúdo, ficção e documentário, e que trata o cinema ontologicamente como “arte das evidências enganosas” (SGANZERLA, 2001, p. 9).

Recriar em cinco filmes diferentes, a passagem de Welles pelo Brasil é, assim, um grande exercício de reinvenção da linguagem cinematográfica, de renovação dos seus códigos. Além de um testemunho de “respeito e admiração” pelo cineasta estrangeiro. Não reproduzir fórmulas prontas: esta pode ser uma boa explicação para a busca sganzerliana em realizar um “cinema sem limites”.

## Referências

- LOTMAN, Iuri. *A estrutura do texto artístico*. Lisboa: Editorial Estampa, 1978.
- MACHADO, Irene. O ponto de vista semiótico. In: Antonio Holfeld; Luiz C. Martino; Vera França. (Org.). *Teorias da Comunicação. Conceitos, escolas e tendências*. 3ª ed. Petrópolis: Vozes, 2003, p. 279-309.
- METZ, Christian. *A significação no cinema*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2014.
- PAIVA, Samuel. *O cinema sem limite de Rogério Sganzerla*. 2008. Disponível em: <http://www.rua.ufscar.br> . Acesso em 15 de janeiro de 2014.
- SGANZERLA, Rogério (Org.). *O pensamento vivo de Orson Welles*. São Paulo: Martin Claret Editores, 1986.
- \_\_\_\_\_. *Por um cinema sem limite*. São Paulo: Azougue, 2001.
- \_\_\_\_\_. *Textos críticos 1*. Florianópolis, Editora UFSC, 2010.
- \_\_\_\_\_. *Textos críticos 2*. Florianópolis, Editora UFSC, 2010.
- XAVIER, Ismail. A alegoria histórica. In: RAMOS, Fernão (org.). *Teoria Contemporânea do Cinema*, Volume 1. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.



# O consumo da/na telenovela na era da convergência<sup>1</sup>

**Mariane Harumi Murakami<sup>2</sup>**

*Orientadora: Rosana de Lima Soares*

## **Resumo**

A telenovela brasileira, por sua onipresença nos mais diversos espaços da sociedade, acaba por se tornar uma importante ferramenta de legitimação de padrões comportamentais para os telespectadores. A novela assume assim o papel de uma vitrine, que familiariza o espectador com diversos comportamentos — sociais e de consumo, representando, assim, um terreno fértil para a publicidade, misturando ficção e realidade. A publicidade em telenovelas, presente desde o surgimento do gênero, começa a se transformar no atual contexto da convergência e nas novas possibilidades de participação do telespectador via mídias digitais. Sendo assim, este artigo pretende debater essas transformações do consumo com o surgimento desse novo fenômeno cultural.

---

**1** Trabalho apresentado na IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA-USP). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 5 de dezembro de 2014.

**2** Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Universidade de São Paulo. Bolsista CAPES.

**Palavras-chave**

Telenovela; consumo; *merchandising*; convergência

**Abstract**

*The consumption of/in telenovela in the convergence era*

*The Brazilian telenovela, by its relevance in various areas of society, became an important tool to legitimize behavioral patterns for viewers. The telenovela assumes the role of a showcase, which familiarizes the viewer with many social and consumption behavior, representing a fertile place for advertising, mixing fiction and reality. The advertising in telenovelas, present since the emergence of the genre, begins to transform in the current context of convergence and new opportunities for participation of the audience via digital media. Thus, this article aims to discuss these changes in consumption with the emergence of this new cultural phenomenon.*

**Keywords**

*Telenovela, consumption, merchandising, convergence*

## Telenovela e espaço público na era digital

A televisão, como uma das mais populares formas de mídia, passa a assumir um papel fundamental em diversas áreas da atividade humana — na arte, na produção de conhecimento, nas ideologias, na política. Onipresente nas residências brasileiras (muitas vezes com mais de um aparelho em cada casa), a televisão transformou-se em referência simbólica dos sujeitos contemporâneos. Como discute Bucci (1997, p. 11),

a televisão é muito mais do que um aglomeramento de produtos descartáveis destinados ao entretenimento de massa. No Brasil, ela consiste num sistema complexo que fornece o código pelo qual os brasileiros se reconhecem brasileiros. Ela domina o espaço público (ou a esfera pública) de tal forma, que, sem ela, ou sem a representação que ela propõe do país, torna-se quase impraticável a comunicação — e quase impossível o entendimento nacional. [...] O espaço público, no Brasil, começa e termina nos limites postos pela televisão. [...] O que é invisível para as objetivas da TV não faz parte do espaço público brasileiro. O que não é iluminado pelo jorro multicolorido dos monitores ainda não foi integrado a ele.

A televisão oferece a difusão de informações acessíveis a todos sem distinção de pertencimento social, classe social ou região geográfica, disponibilizando repertórios anteriormente da alçada privilegiada de certas instituições socializadoras tradicionais como a escola, a família, a Igreja, o partido político. A TV dissemina a propaganda e orienta o consumo que atua na formação de identi-

dades e pode ser considerada uma janela para o mundo e também uma janela sobre o sujeito (HAMBURGER, 1998). Pela tela chegam informações sobre o mundo, modelos de comportamento, configurando-se como uma espécie de guia prático cultural. Mais que isso, entretanto, a tela passa a ser um lugar almejado. Nesse sentido, a televisão — a telenovela em particular — passa a ser emblemática do surgimento de um novo espaço público, no qual o controle da formação e dos repertórios disponíveis muda de mãos, deixando de ser monopólio de intelectuais, políticos e governantes (HAMBURGER, 1998).

Segundo Hamburger (1998), ironicamente esse espaço público surge exatamente sob a égide da vida privada (uma vez que suas narrativas são essencialmente sobre a família e cotidiano brasileiros) e, por isso mesmo, o programa de maior popularidade e lucratividade da televisão brasileira é a telenovela. Para Lopes (2004), essa esfera híbrida de significação deveria ser vista como uma forma de organização sociocultural e socioespacial do cotidiano, uma zona cinzenta entre o público e o privado, enfatizando o processo do uso da mídia dentro deste.

A telenovela como lugar de fórum de debates da sociedade, que Lopes (2004) e diversos pesquisadores colocam como “narrativa da nação”, transforma-se consideravelmente com a introdução das novas tecnologias de comunicação no cotidiano das famílias brasileiras (assim como aconteceu com a própria televisão na década de 1950). Aliás, autores concordam que o próprio processo de comunicação vem sofrendo uma evolução no modo como ela se mostra aos outros. As interações comunicacionais passaram do telefone e da carta para o e-mail, para os messengers e para as redes sociais, tornando-se mais públicas e menos particulares, em espaços especialmente construídos para a interação e comunicação. Essa transformação para mídias mais interativas, segundo Benkler (2006), cria uma esfera pública interconectada que lança mão de suportes e plataformas que possibilitam com que o usuário se torne mais participante e ativo, diferenciando-se das mídias massivas verticais.

Assim, na história da telenovela brasileira, o próprio processo de interação do telespectador com o meio televisivo tem sofrido modificações e, com o uso simultâneo da Internet e do celular, essa relação está, rapidamente, modificando-se.

Assim, é possível transpor essa ideia desenvolvida acerca da televisão para a lógica da sociedade em rede multiconectada que propicia acesso às mídias digitais que, no caso da ficção televisiva, materializa-se pela e na convergência dos diferentes dispositivos (TV digital, TV pela Internet, celular, *tablets*, ônibus). Nesse contexto, como um novo espaço público, uma praça, uma rua, que reverbera manifestações e opiniões, as redes sociais ecoam temas e campanhas veiculados por outras mídias e, em nosso caso específico, pelas telenovelas.

### **Modernização da telenovela brasileira**

A modernização da telenovela brasileira, com a inserção de conteúdos digitais atuando na construção da narrativa ficcional mostrou que o trabalho exercido nos meios de comunicação passa a ser compartilhado entre profissionais e amadores, produtores e consumidores em seus papéis de interatores, distribuidores e editores das informações midiáticas. Trata-se de um fenômeno cultural no qual as grandes empresas de comunicação perceberam ser imprescindível estarem inseridos para a própria sobrevivência no mercado — tanto que todas as emissoras hoje produzem conteúdo virtual para suas tramas, em níveis de interatividade diferentes.

Segundo Manuel Castells (2009), o componente principal do atual sistema midiático é o surgimento e novas formas de entretenimento baseadas principalmente na Internet e nas mídias de caráter digital — *videogames*, televisão digital, etc. Atualmente, segundo o autor, o agenciamento do usuário (aqui, telespectador) também como interator mostra-se ser cada vez necessário, não somente em termos mercadológicos e de consumo, mas no intuito de atualizar gêneros midiáticos televisivos mais tradicionais, como no caso da telenovela, preservando o interesse da audiência em tempos de convergência. Na telenovela, o jogo comunicativo que se estabelece entre o conteúdo exibido na TV e o que circula nas redes digitais dá novos contornos ao gênero, um dos produtos culturais de maior presença e influência no país.

No caso da telenovela, segundo Médola e Redondo (2009), a cultura da convergência mobiliza produtores e receptores de ficção televisiva, desencadeando uma nova prática midiática no cenário cultural brasileiro. Aqui, chamamos

a atenção para a perspectiva adotada em relação a esse tipo de interação, que na carona de preceitos teóricos da ciberdemocracia de Pierre Lévy celebram que nesse novo ambiente midiático, os telespectadores seriam convocados a exercer algum tipo de participação nos programas estabelecendo novos níveis de diálogo entre emissor e receptor. Assim, ao interagir simultaneamente em diversas plataformas midiáticas, este novo espectador ativo consumiria um produto cultural também como coautor, ao compartilhar conhecimento com seus pares, gerando e produzindo conteúdo nas redes sociais.

Dessa forma, fica claro que a chamada revolução digital não deixou incólume essa tradicional narrativa ficcional. Na guerra pela audiência, faz parte também a corrida pelas inovações tecnológicas, exclusividades não só do conteúdo, mas também da tecnologia utilizada e das formas de agenciamento do espectador por meio de mídias diversas.

### **Telenovelas como vitrines virtuais**

A telenovela brasileira, por sua onipresença nos mais diversos espaços da sociedade, acaba por se tornar uma importante ferramenta de legitimação de padrões comportamentais para os telespectadores. Segundo Esther Hamburger (2005),

As referências ao universo exterior à narrativa, que durante anos foram consolidando a novela como uma espécie de vitrine de moda, notícia e comportamento, assumiram papel explicitamente de intervenção em histórias que se ofereceram ao público também como prestadoras de serviços (HAMBURGER, 2005, p. 131).

A novela assume assim o papel de uma vitrine que familiariza o espectador com diversos comportamentos — sociais e de consumo. Vale-se aqui do papel que a televisão possui, segundo os profissionais de marketing e publicidade, na transformação do público em mercado consumidor ativo, criando disposição ao consumo (ALMEIDA, 2007). Por meio dos personagens da trama, o telespectador tem acesso a padrões de ação, de sociedade e de estilos de vida — que

incluem os mais diversos tipos de produtos e serviços. Dessa forma, a telenovela brasileira torna-se uma grande vitrine, aderindo a diversas formas de marketing e publicidade. Segundo Anna Maria Balogh (2003, p. 164), “a Globo, como líder de audiência, detém os espaços mais valorizados da TV em horário nobre estimulando várias inserções de merchandising nas suas novelas”, fazendo com que suas tramas despertem cada vez mais o imaginário coletivo e desenvolvendo o mercado consumidor. Afinal, trata-se da inserção do telespectador, via identificação que estabelece com os personagens das telenovelas, em um processo de consumo que se baseia no desejo de assumir características da identidade almejada. Como afirma Almeida (2003, p. 192):

No sentido de se identificar ou não com certos personagens é possível notar como a novela funciona de modo semelhante aos anúncios: além de demonstrar didaticamente o uso de certos bens, ela permite uma identificação entre o produto e o usuário ideal daquele produto (...) É esta identificação com o usuário e seu estilo de vida que favorece com que os consumidores identifiquem-se com o produto.

Dessa forma, a publicidade de produtos e serviços no interior das tramas cria uma realidade interpretada em que essa utilização de produtos e serviços pelos personagens é associada a determinado valor simbólico. As telenovelas representam, assim, um terreno fértil para esse tipo de publicidade, misturando ficção e realidade. Segundo Feltrin (2011), o *merchandising* televisivo lança mão do engajamento do telespectador com a trama, instituindo uma projeção entre o telespectador e o produto apresentado.

No atual contexto da convergência e nas novas possibilidades de participação do telespectador via mídias digitais, esse cenário começa a se transformar. Nessa cultura em que as mídias se integram e se fundem, existe, portanto, um caráter fundamental de interação, que, se por um lado depende da capacidade de âmbito tecnológico das novas mídias em possibilitar a interatividade e a participação dos telespectadores; por outro, demarca a emergência de um fenômeno que não é novo na cultura midiática, mas que na cultura da convergência ganha novos contornos: o grande interesse da sociedade em interagir com as narrativas de ficção. Dessa forma, faz parte da busca da audiência essa busca pelas inova-

ções no que tange às formas de agenciamento do espectador — seja para o consumo da trama, seja para consumo de produtos — por meio de mídias diversas.

Assim, a utilização de plataformas de mídias digitais na expansão de universos ficcionais vira item obrigatório na produção de teledramaturgia da emissora global. Hoje, todos os produtos midiáticos da Rede Globo contam com uma página no ciberespaço; no caso das telenovelas, trata-se do tipo de produção multi e transmidiático mais sofisticado de todos os gêneros veiculados.

Nesse tipo de estratégia, ganha força o caráter mercadológico da telenovela, de alimentação do consumo; e isso se potencializa com as mídias digitais. Se antes a espectadora podia usar um turbante à moda de Viúva Porcina (*Roque Santeiro*, 1986), hoje ela encontra nos *blogs* e nos sites oficiais das tramas, os canais diretos para saber exatamente qual a marca do batom, da bolsa e dos objetos de decoração dos personagens (*Figura 1*). Ou então pode, com alguns cliques, comprar os produtos de desejo na loja oficial da Globo Marcas (*Figura 2*). Assim, segundo Hamburger (2011), ao colocar em circulação narrativas sobre estilos de vida, moda e hábitos de consumo, a telenovela,

além de turbinar vendas, possibilita que, via consumo, o espectador se sinta parte do universo narrativo. Há aqui um embrião da estrutura em rede: espectadores se relacionam entre si e com os personagens através da adoção de certos modismos que fazem sentido enquanto a novela está no ar. — A novela gera então simultaneamente a inclusão no universo interno e externo à narrativa ficcional (2011).

Atualmente, o próprio caráter do *merchandising* comercial modificou-se; aumentou o número de publicidades inseridas na trama, mas sua inserção é diferenciada. Não é mais necessário citar de maneira artificializada o produto. Basta que os produtos apareçam associados às personagens. Portanto, é como se, ao vestir um figurino semelhante ao da personagem, ou utilizar a mesma marca de telefonia celular ou ser cliente do mesmo banco, o telespectador pudesse expressar sua liberdade de manipular signos e construir personas (HAMBURGER, 2011). Isso tem a ver com a própria consciência do telespectador das possibilidades que ele tem de ser ativo sobre as mídias. Ao ver um sapato ou bolsa que chama a



**Figura 1** — Página “Estilo” da trama *Em Família* (2014), com matérias sobre o estilo dos personagens da trama.



**Figura 2** — Site da Globo Marcas, seção da novela *Geração Brasil* (2014), com anúncio da sandália da personagem Verônica (Taís Araújo).

sua atenção, o telespectador sabe que poderá encontrar a marca, o valor e onde comprar o produto acessando a Internet.

É por isso que aumentam cada vez mais os canais e as formas de interatividade da emissora com os telespectadores. Da participação por meio de cliques limitados, o telespectador da telenovela, que acessa conteúdos sobre ela na Internet pelos websites oficiais, passa a ter a possibilidade de enviar textos e vídeos relacionados ao conteúdo da trama, seja em comentários nos *blogs* de personagens, seja para comentar sobre eventos ocorridos com eles. No entanto, trata-se de um movimento iniciado não apenas com a possibilidade de interação via Internet, mas intensificado por ela. Tratando-se mais especificamente de produtos e serviços, podemos citar, além dos sites das tramas e da loja oficial de produtos, o *CAT* — *Central de Atendimento ao Telespectador*, canal de relacionamento criado pela emissora e que pode ser acessado *on-line* e pelo telefone, que permite ao telespectador tirar dúvidas sobre a programação e dar sugestões, mas que tem sido amplamente utilizado para perguntas sobre produtos — roupas, sapatos, esmaltes, bolsas, etc. — utilizados pelos personagens da programação da emissora. Mais recentemente, foi criada a “Rolou na CAT”, seção no portal da emissora que reúne informações sobre os produtos mais pedidos pelos telespectadores por meio do canal (*Figura 3*).

22/02/2013 14h55 - Atualizado em 02/03/2013 09h48

## Rolou na CAT: bolsa amarela de Helô, de Salve Jorge, fica em primeiro lugar

Delegada ainda conquistou outras duas colocações com seu visual



Ela é linda e poderosa! Heloisa (Giovanna Antonelli), de *Salve Jorge*, passou a semana se dividindo entre o treinamento para a Polícia Federal e as investigações para encontrar Morena (Nanda Costa). Nem por isso deixou de agradar os telespectadores e bater cafeitinha na lista dos mais pedidos da Central de Atendimento ao Telespectador - [Fale com a Globo](#).

A **bolsa amarela** que a personagem de Giovanna Antonelli usou foi o item mais procurado pelo público. A mãe de Drika (Mariana Rios) ainda conquistou outras duas colocações da lista desta semana. A **capa de celular estilo soco inglês** ficou com o quarto lugar da lista da CAT.

**Figura 3** — Seção “Rolou na CAT”

Segundo Terra (2011), para atuar em mídias sociais, as organizações precisam se preocupar com conteúdo interativo, ambientes colaborativos, confiança, atualização e diálogo. As redes devem ser aproveitadas para interação e colaboração, uma vez que outras alternativas existem para autopromoção. Atualmente, as emissoras parecem cada vez mais querer dialogar com os espectadores e estar aberta para essas vozes que vêm de fora. O CAT, assim, é hoje o principal canal de interação da empresa com seus “clientes”; são responsáveis por monitorar e atender reclamações, opiniões, sugestões e requisições de telespectadores através de telefones, e-mail e, especialmente, pelas mídias sociais. Há também um grande número de escritores contratados responsáveis pela construção de conteúdo exclusivo para as mídias digitais — e pela interação dos personagens fictícios e os telespectadores. Segundo Saad Corrêa (2009, p. 318), assistimos à quebra dos limites entre espaços organizacionais e individuais, “refletindo no campo corporativo a outra simbiose recorrente da sociedade da informação: a diluição do limite entre as esferas pública e privada”. Portanto, cabe à comunicação organizacional potencializada pelas tecnologias digitais assumir o papel de integrar discursos e processos sempre se pautando pelo planejamento sistemático para o seu êxito. Quanto mais integrada a comunicação com os públicos no meio digital, mais complexo o sistema de representação; quanto maior a complexidade, maiores as possibilidades de ações de relacionamento eficazes com os públicos.

Ainda estamos longe de ter, de fato, um espectador que é coprodutor das narrativas, mas é certo que cada vez mais a velha conhecida opinião pública cede a vez para o saber público. E as emissoras descobriram que o ambiente virtual é o lugar perfeito para propiciar esse relacionamento mais próximo e direcionado.

### **Consumo e participação em telenovelas**

De acordo com o que discutimos até então, é possível afirmar que a telenovela, que já envolve o indivíduo pela exploração dos sentimentos de identificação com os elementos culturais e sociais, seja pelas tendências comportamentais e de consumo estampadas pela narrativa ou pela sedução dos recursos do audiovisual, com o desenvolvimento tecnológico, alia-se ao meio digital para

dar um tom de “participação” da trama. Essa “participação” pode ser ilusória, no sentido de que o telespectador-consumidor se sente “parte” do mesmo mundo dos personagens ao consumir os mesmos produtos e serviços. Por outro lado, a cultura da convergência, como já dito, pode possibilitar um outro tipo de participação mais ativa.

Há, nesse contexto, uma constituição de um novo tipo de consumidor cultural, visto não mais apenas como receptor, mas também como um consumidor-produtor conectado e interativo (ou prosumidor), que utiliza e manipula diferentes mídias ao mesmo tempo, diluindo as fronteiras frágeis entre produção e recepção de conteúdos midiáticos.

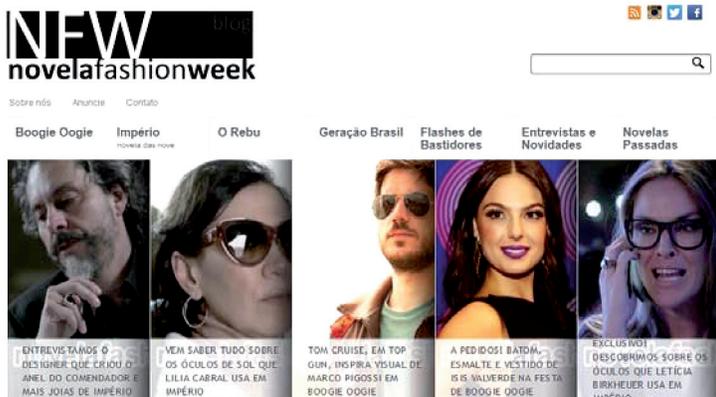
No caso da telenovela, segundo Médola e Redondo (2009), a cultura da convergência mobiliza produtores e receptores de ficção televisiva, desencadeando uma nova prática midiática no cenário cultural brasileiro. Nesse novo ambiente midiático, os telespectadores seriam convocados a exercer algum tipo de participação nos programas estabelecendo novos níveis de diálogo entre emissor e receptor, de diferentes maneiras. Assim, ao interagir simultaneamente em diversas plataformas midiáticas, este novo espectador ativo consumiria um produto cultural também como coautor, ao compartilhar conhecimento com seus pares, gerando e produzindo conteúdo nas redes sociais.

Essas novas possibilidades de participação e agência, aliadas ao processo de identificação do telespectador, acabam por gerar novas formas de publicidade, mobilizando de diversas formas marcas e emissoras. A sede do telespectador em consumir e participar desse mundo ficcional com o qual se identifica faz com que ele procure nas redes sociais e páginas na Internet os produtos desejados e publicize a si mesmo consumindo-os (*Figura 4*).

Podemos citar o site mais proeminente sobre a temática telenovela e moda, *Novela Fashion Week* (*Figura 5*), página que não possui relação com nenhuma emissora e é editada por uma jornalista e uma arquiteta. No site, as autoras publicam referências e informações sobre estilos, marcas e produtos utilizados nas telenovelas brasileiras: os óculos de Maria Marta (Lília Cabral, *Império*), o anel do Comendador José Alfredo (Alexandre Nero, *Império*), os brincos de Megan Marra (Isabelle Drummond, *Geração Brasil*), entre muitos outros.



**Figura 4** — Fotos publicadas no *Instagram* por telespectadoras com acessórios utilizados pela personagem Helô (Giovana Antonelli) na trama *Salve Jorge* com a hashtag #modade-novela



**Figura 5** — Site *Novela Fashion Week*, página não relacionada à TV Globo, com informações sobre produtos utilizados nas telenovelas.

As matérias publicadas no site são escritas principalmente levando em consideração os pedidos de telespectadoras, que recorrem à página quando não descobrem por canais oficiais as marcas de produtos de personagens de suas novelas preferidas. Esses pedidos são feitos pelas telespectadoras por e-mail ou pelas redes sociais:

Facebook (<https://www.facebook.com/NovelaFashionWeek>)

Twitter (<https://twitter.com/novelafw>)

Instagram (<http://instagram.com/novelafashionweek>).



**Figura 6** — Página do Facebook *Novela Fashion Week* com pedidos de telespectadoras de informações sobre produtos utilizados pelos personagens de novelas.

Esse tipo de participação, muitas vezes, é gerado por uma publicidade espontânea, ou seja, as marcas dos produtos desejados e procurados pelas telespectadoras não pagaram a emissora para a inserção de seu produto na trama. O esmalte azul de Giovanna Antonelli (na trama *Em Família*), por exemplo, tornou-se um dos produtos mais pedidos e procurados pelas telespectadoras, a ponto de se esgotarem nas plateleiras e gerando “memes” (imagens que se espalham pela Internet). O produto, que na verdade é de uma linha lançada pela atriz Giovanna Antonelli, não esteve presente nos créditos de *merchandising* da trama e se espalhou pela Internet por meio de sites e *blogs* de beleza e pelas redes sociais — pelas próprias telespectadoras.

Jenkins (*apud* TERRA, 2011) afirma que o conteúdo postado pelos usuários é uma forma gratuita de *marketing*: “os consumidores/produtores compõem um sistema de alimentação de conteúdos para os ambientes corporativos”. Segundo o autor, esses conteúdos atraem e agrupam pessoas com interesses comuns e oferecem a elas algo para debater; no caso da telenovela, de se identificar.



**Imagem:** O esmalte de Clara (Giovanna Antonelli, *Em Família*). Meme viralizado pelas redes sociais (esq.) e foto de telespectadora publicada em *blog* ([www.pausaparafeminices.com](http://www.pausaparafeminices.com)).

### Considerações Finais

Os estudos de telenovela diversos apontam uma modernização da telenovela brasileira que vai do melodrama fantasioso ao realismo; a publicidade, nesse sentido, acaba por se beneficiar dessa transformação. Afinal, é mais fácil inserir produtos em tramas contemporâneas; melhor ainda se for em espaços reconhecíveis pelos telespectadores. O telespectador “se vê” nos personagens, identifica-se com eles e pode consumir os mesmos produtos e serviços.

As narrativas digitais surgem, nesse contexto, para expandir a narrativa para além das telas televisivas, modificando as formas de consumo. Melhor dizendo, na era da convergência o espectador não abandona a narrativa televisiva, mas pode buscar em outras mídias conteúdos para enriquecer a sua experiência ficcional ou de consumo. Nesse sentido, entendemos que a passagem para outros meios na verdade serve para aumentar o consumo de diferentes produtos (midiáticos e comerciais), num jogo duplo: a trama televisiva aponta para um conteúdo que é exterior à mídia televisiva, enquanto esse conteúdo insiste em um retorno à matriz (alimentando o consumo da primeira).

Assim, o desenvolvimento tecnológico que vivenciamos está modificando os nossos hábitos de consumo cultural e mercadológico. Na medida em que

o público passou a adquirir a função de mediador e de produtor de conteúdos, tanto as emissoras quanto a publicidade sentiram-se em estado de alerta. Não apenas as emissoras de televisão sentiram-se ameaçadas, mas também a publicidade (que investe naquele meio a maior parte de sua verba). Perceberam que não se pode mais enxergar o consumidor como mero espectador, mas como indivíduo capaz de produzir conteúdo e de influenciar outros possíveis consumidores.

## Referências

- ALMEIDA, Heloisa Buarque de. *Telenovela, consumo e gênero: muitas mais coisas*. Bauru, SP: EDUSC, 2003
- \_\_\_\_\_. Consumidoras e heroínas: gênero na telenovela. *Revista Estudos Feministas*, 1, 177-192, 2007.
- BALOGH, A. M. *O discurso ficcional na TV: sedução e sonho em doses homeopáticas*. São Paulo: Edusp, 2003.
- BENKLER, Y. *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven, Conn: Yale University Press, 2006.
- BUCCI, E. *Brasil em tempo de TV*. São Paulo: Boitempo, 1997.
- CASTELLS, M. *Sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 2009.
- FELTRIN, F. H. O Merchandising Editorial como Ferramenta de Persuasão e Encantamento. *Razón y Palabra* 74, 2011.
- HAMBURGER, E. Diluindo fronteiras: a televisão e as novelas no cotidiano. In: SCHWARCZ, L. M. (org.). *História da vida privada no Brasil: contrastes da intimidade contemporânea* (vol. 4). São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- \_\_\_\_\_. *O Brasil antenado: a sociedade da novela*. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.
- \_\_\_\_\_. Telenovelas e Interpretações do Brasil. *Lua Nova*, v. 82, p. 61-86, 2011.
- LOPES, M. I. V. (Org.). *Telenovela. Internacionalização e Interculturalidade*. São Paulo: Loyola, 2004.
- MÉDOLA, A. S. L. D. e REDONDO, L. V. A. Interatividade e pervasividade na produção da ficção televisiva brasileira no mercado digital. *Matrizes*, Ano 3, nº 1 ago./dez., 2009, pp. 145-163
- TERRA, C. F. *Usuário-mídia: Como a comunicação organizacional lida com o conteúdo gerado pelo internauta*. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes, 2011. Tese (doutorado) — Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Escola de Comunicações e Artes. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.



# Imagem e Visagismo: linguagens modelizadas em textos da cultura<sup>1</sup>

**Leandro Anderson de Loiola Nunes<sup>2</sup>**

*Orientadora: Irene de Araújo Machado*

## **Resumo**

*Visagismo* é o termo usado no Brasil para se referir à atividade de personalização e harmonização da imagem pessoal com foco na construção da aparência e beleza, cujo objetivo principal é o rosto e o corpo humano. Essa atividade se apoia em diferentes áreas do conhecimento e da cultura humana como, por exemplo, o design, linguagem visual, estética, estudos da proporção e simetria, cores, psicologia e estrutura das formas geométricas da matemática. Estrutura-se sobre os usos de imagens, especialmente a imagem humana, e seus desdobramentos ao longo do tempo. Esse artigo

---

**1** Trabalho apresentado na IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA-USP). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 5 de dezembro de 2014.

**2** Doutorando em Meios e Processos Audiovisuais pela Escola de Comunicações e Artes — ECA-USP. Pesquisa voltada para os estudos do Visagismo como texto da cultura modelizado por tradução intersemiótica. Mestre em Letras (Filologia e Língua Portuguesa), com ênfase na teoria dialógica do discurso. Bacharel em Letras, com habilitação em Linguística, pela Universidade de São Paulo / USP (2009). Professor de Semiótica Visual, Semiótica e Moda, Redação e Comunicação, Língua Portuguesa e de Pós-Graduação em Consultoria de Moda.

tem por objetivo introduzir a discussão teórica sobre algumas das relações possíveis de serem estabelecidas ao se considerar o uso da imagem como representação, a partir de noções semióticas específicas, que contribuem para o entendimento da imagem como signo e sua relação com o Visagismo, como texto da cultura.

### **Palavras-chave**

Visagismo; imagem; signo; texto da cultura

### **Abstract**

*Image and Visagism: modeled languages in culture texts*

*Visagism is the term used in Brazil to refer to the customizing and harmonization activity of personal image, focusing on building the appearance and beauty, whose main goal is the face and the human body. This activity is based on different areas of knowledge and human culture as, for example, the design, visual language, aesthetics, studies of proportion and symmetry, color, psychology and structure of geometric forms of mathematics. It is built on the uses of images, especially the human image, and its development over time. This article aims to introduce the theoretical discussion about some of the possible relations to be established when considering the use of the image as representation from specific semiotic notions, which contribute to the understanding of the image as sign and its relation to Visagism, as a text of culture.*

### **Keywords**

*Image, visagism, sign, text of culture*

## Introdução

Imagens fazem parte do cotidiano dos homens desde as mais primitivas experiências sensoriais na pré-história, milênios antes que o homem fosse capaz de produzir registros escritos; exercendo influência direta nos modos em que a humanidade se expressa e se comunica. Não é por acaso que estudos e pesquisas em torno das imagens tenham acompanhado o desenvolvimento intelectual e cultural do homem, se materializando desde disciplinas e teorias acadêmicas até outros produtos visuais como a fotografia, pintura e as mais recentes mídias que envolvem linguagem computadorizada (SANTAELLA, 2012, p. 13).

### 1 — Imagem e interpretação

Afinal, o que é imagem? Uma possibilidade é recorrermos a Platão na tentativa de responder essa questão. De acordo com a definição platônica, *imagem* refere-se às sombras, reflexos e representações; como quando um corpo é refletido na água, por exemplo. Ou seja, na concepção de Platão, a imagem seria o processo que emprega a *representação* de algo ou alguém, como o fenômeno que acontece quando nos colocamos diante de um espelho. Pode estar vinculada também com a ideia acerca da alma humana, ou espectro após a morte; já que um dos sentidos para a palavra *imago* em latim (originária do nosso substantivo *imagem*, em língua portuguesa), designa a máscara mortuária usada pelos romanos em seus funerais na antiguidade (JOLY, 2012, p. 13, 14, 18).

As origens da imagem remontam à era paleolítica, quando o homem

começou a deixar vestígios de sua capacidade mental imaginativa na forma de desenhos e figuras em pedras e nas paredes das cavernas. Desde seus primórdios, parece que o homem tem usado imagens para comunicar mensagens. Por meio de “petrogramas, se desenhadas ou pintadas; ou petroglifos, se gravadas ou talhadas — essas figuras representam os primeiros meios de comunicação humana” (JOLY, 2012, p. 18).

Considerando o fato de que, por trás dessas figuras ou imagens, houve, obviamente, um propósito ou intenção — a de expressar, comunicar, ou simplesmente registrar algo para um possível alguém, um receptor; logo, devemos admitir que não existe neutralidade de sentido ou interpretação associada a uma imagem e que, mesmo que a comunicação seja *casual* como “a nuvem que passa no céu, não certamente com a intenção de nos advertir de que está para chegar um temporal”, ela ainda pode ser passível de interpretação, de um possível temporal, por parte de quem a observa (MUNARI, 2012, p. 65).

Se é possível tornar “legível” uma imagem dita *casual* e resultante de um fenômeno natural, por exemplo, e tornada significativa pelo ser humano, há outra característica a ser considerada a respeito da *intencionalidade* no processo comunicativo via imagens. Diferentemente de levar em conta a interpretação possível resultado de uma causalidade, é necessário decodificar o significado pretendido pelo emissor de tal comunicação feita por meio de imagens. Podemos destacar dois aspectos característicos de uma comunicação visual dita intencional: o estético e prático. Para o autor, a *informação prática* refere-se a um desenho técnico, uma fotografia de reportagem, um sinal de trânsito etc.; já a *informação estética* pode ser entendida como uma mensagem que carregue informações a respeito da harmonia de determinadas linhas que compõem uma forma, relações de volume de uma construção tridimensional, possíveis transformações entre uma forma e outra etc. (MUNARI, 1997, p. 65, 68).

Para abordar o campo das imagens, é necessário penetrar em pelo menos dois domínios diferentes. O primeiro deles trata das imagens como representações visuais externas à mente humana, sendo que destas destacamos: a pintura, os desenhos, as gravuras, as fotografias e todas as imagens que compõem o mundo audiovisual (cinematográficas e da televisão). O segundo dos domínios possíveis de ser destacado ao nos referirmos à imagem diz respeito àquelas produzidas dentro da mente humana das quais citamos: as visões, fantasias, esque-

mas, imaginações e demais representações mentais (SANTAELLA, 2012, p. 15). Em outras palavras há um depósito de imagens que faz parte do mundo interior de cada ser humano, formado ao longo de sua experiência vivida, imagens conscientes ou inconscientes, ou ainda a “massa de imagens que cada um tem dentro de si” (MUNARI, 1997, p. 10).

Pensar a imagem como *medium* para comunicação humana pressupõe que haja, primeiramente, legibilidade visual. Caso contrário, perder-se-á a potencialidade comunicativa de uma certa imagem. Em outras palavras, diante de uma imagem cujas origens sejam desde a causalidade resultante de fenômenos naturais até a intencionalidade prática ou estética em se exprimir uma mensagem; sua legibilidade, a capacidade de ser lida, evoca pensar a imagem e sua relação com o ser humano a partir de pressupostos semióticos envolvendo o signo, a significação, a representação e de que forma(s) esse mecanismo semiótico colabora para o funcionamento da cultura “onde os sistemas modelizantes de signos são focalizados através das relações dinâmicas entre códigos culturais responsáveis pela geração das linguagens da cultura” (MACHADO, 2007, p. 15).

## 2 — Signo e significação

Se, conforme já exposto acima, para Platão, a definição de imagem estava associada a *representação*, por sua vez, várias são as atribuições encontradas para o que se pode entender por *representação*. Essa palavra tem sua definição associada a *signo ou imaginação*, ou usada como sinônimo para *signo* ou ainda como se referindo a *função sígnica* (SANTAELLA, 2012, p. 16). Ainda de acordo com a autora, Peirce define *representação* como tendo a função de apresentar um determinado objeto a um intérprete de um signo ou a relação entre signo e seu objeto. Ou seja, o conceito de representar pode ser entendido como um “estar em lugar de, isto é, estar numa relação com um outro que, para certos propósitos, é considerado por alguma mente como se fosse esse outro” (PEIRCE, 2012 [1839-1914], p. 61).

A definição acima “estar em lugar de”, apresentada por Peirce, pressupõe a própria definição para signo, também colocada por Peirce, como:

Qualquer coisa que conduz alguma outra coisa (seu *interpretante*) a referir-se a um objeto ao qual ela mesma se refere (seu *objeto*), de modo idêntico, transformado-se o interpretante, por sua vez, em signo, e assim sucessivamente *ad infinitum*. (PEIRCE, 2012 [1839-1914], p. 74).

Signo, portanto, é o interpretante (a representação) de algo em uma mente humana e que assume três distintas funções como sendo: o Ícone, o Índice e o Símbolo (PEIRCE, 2012 [1839-1914], p. 52). É necessário esclarecer que antes de classificar os signos e dividi-los nessas três denominações (Ícone, Índice e Símbolo), Peirce descreve uma outra relação conhecida como Primeira Tricotomia, na qual estabelece que um signo pode existir na categoria de Primeiridade, Secundidade ou Terceiridade. Podemos entender a Primeiridade como a relação de mera qualidade assumida por um signo, daí esse signo poder ser chamado de quali-signo, também chamado de signo-puro ainda não concretizado e existindo apenas como qualidade. No que refere a Secundidade, podemos entendê-la como um signo “corporificado”; ou seja são os chamados de sin-signo ou *tokens* pois se referem a algo existente e não à uma mera qualidade. Já a Terceiridade, refere-se à classe de signos fundamentados em leis sociais e convencionais, instituídas pelo ser humano; esses levam a denominação de legi-signos (NÖTH, 2003, p. 76-91).

Já que um Ícone, para Peirce, é “a qualidade” que um signo tem como potencial para se tornar um representâmen / signo, entendemos que um determinado signo só será realmente icônico se se ‘corporificar’, ou seja entrar numa relação de secundidade ou terceiridade. Em qualquer dessas relações, o signo icônico passa a ser conhecido como hipo-ícone. Parece que nossa conceituação para *imagens*, *nesse artigo*, podem estar classificadas e entendidas dentro dessa característica de representâmen, signo, *objeto perceptível* e *corporificado*, ou ainda *veículo que traz para a mente algo de fora* (NÖTH, 2003, p. 67); ou seja, numa relação de secundidade ou terceiridade para com seu objeto, estabelecidas por uma relação de semelhança: diádica (como no caso de *imagens*); analógica (diagramática) ou ainda por paralelismo (caso das metáforas); lembrando que, nesse artigo, não estamos considerando em maiores detalhes os aspectos indiciais e simbólicos possíveis de serem atribuídos às *imagens*.

Vale ressaltar que outros semioticistas, como Humberto Eco, não concordam com o caráter hipo-icônico baseado nessas relações por semelhanças (diádicas, diagramáticas e metafóricas), conforme estabelecidas por Peirce, já que tais semioticistas atribuem à iconicidade um caráter convencional “uma vez que se reportam a regras preestabelecidas, mais frequentemente parecem instaurar, eles próprios, regras” (ECO, 2012 [1932-]). Para Eco, a relação icônica é resultado de uma similaridade não entre imagem e objeto, mas entre imagem e um conteúdo previamente acordado na cultura (NÖTH, 2003, p. 80).

Eco (2012 [1932], pp. 14, 25) delimita fronteiras para os estudos semióticos, colocando que existe um limiar que separa o mundo semiótico do não-semiótico. Essa divisão reside na separação entre natureza e cultura. Para ele, os fenômenos naturais, de origem biológica, por exemplo, não constituem campo semiótico já que a semiose só ocorreria a partir de convenções sociais e códigos humanos, restringindo assim o campo semiótico para a cultura humana, somente. Para ele, comunicação e significação fazem parte de instâncias separadas uma da outra. Enquanto comunicação está mais relacionada aos sinais, que podem ser signos ou não, destinados ao homem ou não; a significação pressupõe signos e o homem como destino.

O critério do comunicativo, na definição de Eco, pressupõe uma mensagem codificada em um código convenicionado entre os participantes de uma da cultura. [...] o campo semiótico, no final do século XX, tem sido estendido a várias das áreas que Eco desejou excluir em sua teoria. [...] A semiótica à Eco é o estudo de códigos e um código tem sua base numa convenção cultura: Semiótica é, portanto, o estudo sígnico da cultura. Não há diferença entre a semiótica e uma semiótica da cultura, pois os fenômenos estudados por Eco (da arquitetura, da arte, da poesia, da literatura trivial, da língua e até da publicidade) são todos fenômenos culturais. (NÖTH, 2005, p. 170)

No entanto, o que nos interessa, a priori nesse artigo, é perceber e explorar a relação entre imagens e o homem nas maneiras pelas quais o homem as usa como linguagem; como medium possibilitador de interação entre si e o meio ambiente que o cerca. Ou seja, a partir de uma abordagem triádica do signo (re-

presentâmen, objeto e interpretante), abordagem essa pautada num caráter universal dos processos de semiose componentes do mundo, podemos buscar de que forma a imagem-signo é culturalmente mediada não apenas pela mente humana mas, sobretudo, considerando que o limiar semiótico baseia-se em interações e relações nas quais “a vida de todo ser representa uma interação complexa com o meio que o rodeia. Um organismo, incapaz de reagir às influências externas, [...] pereceria inevitavelmente” (LOTMAN, 1978, p. 29). Ou seja, para Lotman, o homem deveria ser capaz de receber a informação enviada pelo meio e compreendê-la, transformando os sinais em signos a serem empregados na comunicação humana.

Sobre as considerações acima sobre o processo envolvido na geração de linguagem, é destacada a arte como um meio de comunicação e isso é justificado pelo fato de que, estando provida de uma estrutura que lhe é própria, a arte torna-se então uma linguagem capaz de servir aos fins da comunicação. Ou seja, comunicação pressupõe linguagem e essa, por sua vez, pressupõe uma estrutura, ou modelização (LOTMAN, 1978, p. 30).

### **3 — Linguagem e Modelização**

Conceituando a modelização como sendo a produção de processos de linguagens, ou modelos estruturais, que articulam, organizam informações e sinais, assumindo novos papéis culturais em textos da cultura, por meio dos quais é possível a elaboração de novas linguagens e a produção de novos textos, é possível entender as considerações a respeito das formas de elaboração de organização interna, próprias de cada sociedade por meio da comparação com o modelo de funcionamento da linguagem da arte. Não pode haver sociedade sem arte, do mesmo modo em que não há sociedade sem organização ou estruturas internas (LOTMAN, 1978, p. 39-45).

A arte é a responsável pela organização do texto artístico e de seu funcionamento social. A partir dessa relação entre arte e sociedade surge a relação, trazida por ele, a respeito da noção de texto artístico e suas implicações. O funcionamento desses textos artísticos ilustram a capacidade do homem em reproduzir um processo que já ocorre naturalmente na vida orgânica complexa, ou

seja, reagir e interagir aos sinais constantes emitidos pelo meio ambiente que o cerca em um processo de deciframento de informações à medida que trava a luta pela sobrevivência e evolução. Sem essa decodificação dos sinais externos, espelhados no funcionamento da arte, não poderia haver qualquer possibilidade de linguagens e comunicação mantenedoras da vida; conseqüentemente, a própria manutenção da vida e sua estrutura pareceria inviável (LOTMAN, 1978, p. 50).

Do mesmo modo que, para compreender uma dada cultura, é necessário a compreensão de sua obra artística e linguagem, da mesma forma para entendermos o mundo e a vida que nos rodeia, bem como garantir a interação, é imprescindível a compreensão e o domínio de determinadas linguagens.

A arte é assumida como meio de comunicação, estabelecendo ligações dialógicas entre emissor e receptor, num processo muito mais complexo e além da simples interação física. Ou seja, a compreensão desse funcionamento da comunicação entre indivíduos torna possível o entendimento de que todo sistema cujo objetivo seja o de comunicar, pode ser definido como linguagem. Esse entendimento abrange o funcionamento e organização das línguas humanas tal como a portuguesa, a russa, a inglesa etc.; bem como também qualquer outra língua criada e organizada culturalmente para exprimir a linguagem do comércio, do teatro, das danças, das religiões etc.

Qualquer dessas línguas ou linguagens operam por meio de um sistema de signos próprios e particulares cujo funcionamento depende de definição e combinação de regras específicas operacionalizadas dentro de uma determinada estrutura, daí resulta em as línguas serem essencialmente simbólicas.

No que diz respeito às linguagens e modelização, as chamadas *línguas naturais* humanas como o russo, o francês, o português etc., constituem sistemas primários de modelização por suas estruturas linguísticas particulares e que, a partir desses, todas as outras formas de linguagens como: a religião, os mitos, as artes, a música, pintura, as imagens etc., configuram os sistemas secundários de modelização, uma vez que são construídos tomando como base as relações estruturais típicas das línguas naturais, apesar de não terem necessariamente que reproduzir as mesmas relações, muitas delas próprias apenas de material linguístico como relações sintáticas, semânticas etc. O ponto em questão é o fato de que a consciência humana é formada linguisticamente e, portanto, toda e qualquer

produção humana levada à consciência humana terá inevitavelmente a língua como modelo primário. Conseqüentemente, todos os outros modelos se tornarão e funcionarão como sistemas modelizantes secundários (LOTMAN, 1978, p. 37).

Com esses conceitos em mente, a respeito da relação entre sistema de modelização primário e secundário, é possível afirmar que a arte se comporta como um sistema modelizante secundário produtor de textos próprios dessa linguagem, ou seja, as obras de arte: pintura, música, danças, imagens etc. Assim, cada sistema modelizante na cultura produzirá seus respectivos textos cujos funcionamentos e relações refletirão a forma complexamente organizada, interna e peculiar de cada sistema. Não há como transmitir informação ou conteúdo algum fora de estruturas modelizantes / modelizadas pelo homem na cultura, pois o que resta fora dessas estruturas são apenas sinais, impulsos que não produzem por si só comunicação ou linguagem.

Não é possível pensar qualquer sentido ou significado a partir de uma determinada linguagem fora de seu sistema modelizante estruturador, da mesma forma que é inadmissível pensar a vida de um organismo vivo à parte de sua estrutura biofísica. O significado de algo, de uma obra, por exemplo, está complexamente organizado e contido em toda sua estrutura e dela é inseparável, o que torna possível que as linguagens estejam internamente organizadas e intrinsecamente relacionadas, funcionando como um código que servirá para que os participantes de determinada situação de comunicação (emissor, destinatário e um possível receptor) decifrem o que interessa na mensagem transmitida (LOTMAN, 1978, p. 39).

É possível, a partir das considerações acima expostas, entendermos que as linguagens têm dupla função: agem como um sistema de comunicação e também desempenham o papel de sistema modelizante, pois não só transmitem informação no papel de sistema de informação, como também constituem modelos da realidade do sistema que representam. Logo, cada sistema modelizante pode servir ao papel de comunicação ou sistemas de comunicação podem desempenhar funções de modelizantes. Importante lembrar, contudo, o fato de que embora essas funções possam ser intercambiadas, cada linguagem produtora de textos possui seus meios próprios para a combinação de signos e de regras não transmissíveis por outros meios mas que podem, muitas vezes, ser traduzidos.

Um exemplo de modelização é a noção da plasticidade do espaço como ambiente, tendo a arte como seu representante, conforme proposto por Marshall McLuhan. Essa noção trabalha com a hipótese de que o ambiente artístico envolve e “tem o poder de conjugar os órgãos sensoriais de modo a estimular os sentidos diferentes num mesmo tempo, ainda que sua expressão esteja vinculada a um código de base” (MACHADO, 2014, p. 162).

Desta forma, por meio de considerações a respeito da influência da visão e visualidade em provocar sensações a partir da imagem de uma pintura, por exemplo, permite-se que outras sensações como a *propriocepção*, cujas características exploram a sinestesia e o tato, a audição e o olfato e também a *kinesis*, conceito atribuído à capacidade de percepção pelos movimentos, sejam as responsáveis pela apreensão da sensação de espaço enquanto movimento invisível (MACHADO, 2014, p. 163).

Essas atribuições feitas por McLuhan mostram a possibilidade de explorar o espaço não apenas via sentido da visão, mas também via informações disponíveis que não sejam necessariamente visuais, mas modelizadas uma vez que pode-se traduzir movimentos, reverberações, sons por meio de traços, cores e linhas; ou seja, exploram-se outras possibilidades por meio das fronteiras sensórias, como o que acontece ao se representar um som estridente de maneira gráfico-visual tal como é possível observar por meio de ilustrações em histórias em quadrinhos, ou mesmo o voo de corpos no espaço desprovido de ar (MACHADO, 2014, p. 164).

Desta forma, por meio da modelização, é possível decodificar e traduzir uma linguagem a fim de se produzir outra; transmutações são realizadas a partir dos diversos meios para conseguirmos explorar as muitas possibilidades da percepção humana.

Portanto, o processo de decodificar e traduzir sinais, gerando signos numa dinâmica de produção de linguagem, opera mecanismos que estão além de um processo diádico e bipolar, composto por mera troca de informação entre emissor e receptor. Assim parece possível pensar uma imagem modelizada como correspondente ao fenômeno do interpretante postulado por Peirce. Ou seja, da mesma forma em que na relação entre representâmen e objeto criar-se-á um interpretante na mente interpretadora, ou seja, um signo novo, tantos quantos

forem as mentes interpretadoras; do mesmo modo, por meio da modelização, será possível um dinamismo criativo e inteligente que resultará em recodificações e conexões sígnicas na produção de mensagem nova, tantas quantas forem possíveis no dinamismo da cultura.

#### 4 — Imagem e Visagismo

*Visagismo* é um termo criado para designar o conceito e a atividade de personalização e harmonização da imagem pessoal com foco na construção de e aparência beleza cujos parâmetros ancoram-se em princípios que regem os estudos em imagem, design, linguagem visual, estética do corpo humano, estudos da proporção e simetria, cores, características de personalidade e estrutura das formas geométricas matemáticas (HALLAWELL, 2010, p. 15, 16, 18).

Um dos conceitos que regem a construção da imagem humana no Visagismo trata de uma regra de proporção matemática conhecida como Razão Áurea. Essa medida é guiada pelo princípio do “retângulo harmônico”, relação mais tarde encontrada para o crescimento de organismos no planeta, construções arquitetônicas etc. Essa razão matemática estipula que para haver harmonia geométrica aplicada na arquitetura, artes ou na estética, por exemplo, deve-se encontrar o valor arredondado da razão de 1,618 entre suas partes. Esse valor ficou conhecido também como *Proporção Áurea* ou *Divina Proporção* e desde a antiguidade tem sido usada em obras arquitetônicas como o Parthenon, a catedral de Chartres e em algumas pinturas de Leonardo da Vinci como a *Monalisa* (LAURO, 2005, p. 35-48 ).

Parece ter sido por meio do arquiteto romano Vitrúvio, o início do estudo das proporções aplicadas à composição das formas do corpo humano. De acordo com ele, o homem proporcional deveria poder ter o rosto segmentado horizontalmente em três partes simétricas: a primeira, do início do cabelo até as sobrancelhas; a segunda, desde as sobrancelhas até o nariz; e a terceira, entre nariz e o queixo (CAMARGOS *et. al*, 2009, p. 397).

Na Idade Média, a teoria do “homo quadratus” se baseava na existência de correspondências numéricas a partir de elementos da natureza, e que essas deveriam ser também correspondências estéticas. E como na natureza é frequente

encontrar correspondências com o número quatro: quatro pontos cardeais, quatro ventos principais, quatro fases da lua, quatro estações no ano; da mesma forma, de acordo com Vitruvius, o número quatro passa a ser “o número do homem, pois sua largura de braços abertos corresponderá à sua altura, o que equivale à base e à altura de um quadrado ideal”; o homem de moral perfeita “será chamado de tetrágono” (ECO, 2010, p. 72-77).

Aplicada à imagem humana, no Visagismo, a Razão Áurea é usada para obter as medidas antropométricas de rostos e corpos humanos ao estabelecer as proporções mais adequadas ou mais harmônicas para a beleza de formatos de rosto e corpo.

Platão, no entanto, adota duas concepções da Beleza: a Beleza como harmonia e proporção das partes (derivada de Pitágoras) e a Beleza como esplendor, exposta no Fedro, que influenciará o pensamento neoplatônico. Portanto, também para Platão, a Beleza proporcional estava associada às formas geométricas e em uma concepção matemática do universo (ECO, 2010, p. 48, 50). A concepção platônica da proporção se baseava na concepção de que o modelo de realidade para a perfeição seriam as ideias e essa filosofia orientou a produção arquitetônica grega, pelo fato de a civilização grega ter pretendido encarnar a perfeição das ideias em estátuas, pinturas etc.

Ainda no que se refere aos conceitos de Beleza expressa por meio do corpo humano, vale destacar que para os primeiros pitagóricos a concepção de beleza harmônica estava associada às ideias de oposição entre as partes, entre as relações de dualidades (bem/mal; par/ímpar; masculino/feminino; direita/esquerda etc.). Para os pitagóricos que vieram depois, entre os séculos V e VI a.C., conceberam a Beleza não pela oposição entre diferentes aspectos, mas sim pela simetria das características visuais, pelo equilíbrio entre duas partes opostas. A concepção de Beleza assume um caráter parecido para Heráclito uma vez que, para ele, a harmonia entre os opostos deve ser feita pelo equilíbrio dos contrastes (ECO, 2010, p. 61-63).

No século IV a.C., Policleto produz o Cânone. Trata-se de uma estátua na qual encarnava-se as ideias de justa proporção. No Cânone, todas as partes do corpo deveriam ser proporcionais num sentido geométrico: uma parte está para a outra, e essa para as outras sucessivamente. Para os Egípcios, diferentemente

dos Gregos, a proporção não se ligava à geometria, mas sim a “medidas quantitativas fixas”. Assim, “uma figura humana deveria ter dezoito unidades de altura, automaticamente o comprimento do pé era de três unidades, o do braço de cinco e assim por diante...” (ECO, 2010, p. 74).

A partir do século XVI, a Beleza dos corpos começa a estabelecer hierarquias na ordem de importância daquilo que podia estar visível aos olhos em se tratando das partes do corpo. A partir dessa época, “o olhar é orientado, submetido a um código de moralidade. É o que limita a beleza às esferas circunscritas do corpo. Impõe-se, sobretudo, um critério: o do descoberto ou o do escondido” (VIGARELLO, 2006, p. 17). A atenção e valorização da Beleza humana estava voltada para as “partes altas”, enquanto que as “partes baixas” do corpo não eram para ser mostradas ou tidas como relevantes. Essa visão hierarquizada pode ser também compreendida pelo fato de que “a ordem estética” passou, a partir do século XVI, a ser orientada “pela ordem cósmica” (VIGARELLO, 2006, p. 18). Ou seja, o céu, o alto, as partes altas serviam de valor transposto para as partes do corpo na representação da Beleza humana.

Se Visagismo, enquanto texto da cultura, trata da harmonização da imagem visual aplicada ao corpo e rosto, logo é central o estudo da experiência visual humana e suas relações na cultura.

Conforme colocado no início desse artigo, o homem, desde as cavernas até os nossos dias, tem demonstrado preferência à informação visual. Parece haver, portanto, o que podemos chamar de *sintaxe visual* responsável pela elaboração e leitura das imagens das formas humanas uma vez que dispomos de técnicas e métodos que nos possibilitam produzir sentido e significação pela comunicação visual (DONDIS, 2007, p. 18).

Existem alguns elementos necessários à composição do processo visual, aqui entendidos como articuladores de sintaxe visual. Todas as comunicações visuais são regidas por alguns elementos básicos como: o ponto; a linha; a forma; a direção; o tom; a cor; a textura; a proporção; a dimensão e o movimento. Esses elementos podem ser manipulados de acordo com o objetivo a ser comunicado visualmente via imagem (DONDIS, 2007, p. 23). Há um processo de intersemiose geradora de padrões estéticos dos formatos de rosto, corpo e conceitos que envolvem a construção da imagem humana, suas personagens/arquétipos, sua

beleza, e como estes se transformam em arte visual e são traduzidos e praticados no texto da cultura chamado *Visagismo*.

Portanto, podemos pensar o Visagismo como *medium* estabelecedor de signos na cultura, pela operação da lógica do dispositivo pensante da mente da cultura, na elaboração de relações modelizadoras por meio do entendimento do papel que as imagens representam nesse texto da cultura, já que as manifestações da mente da cultura, e isso inclui as representações das características humanas, não são de propriedade de uma única pessoa, mas pertencem às esferas sociais e culturais que exercem poder sobre o entendimento, aceitação e circulação, ou não, de determinados padrões e tendências, configurando novas práticas e novos espaços culturais, delimitando fronteiras de interação na dinâmica dos dispositivos da cultura.

São possíveis dois caminhos a percorrer em se tratando do processo de elaboração de significação a partir dos conceitos de imagem humana. Podemos partir de um texto cultural e desse ponto em diante elaborar um padrão específico, levando em conta possíveis relações a serem assumidas, ou também é possível, a partir de um padrão já em uso em determinado texto-imagem e personagem, já cristalizados na cultura, recuperar o rastro de conexões e relações a serem estabelecidas e que façam sentido dentro de uma dada esfera. Ou seja, um enunciado visual compõe um sistema semiótico ou texto, já exposto a um processo de modelização por códigos (visuais, linguísticos e/ou audiovisuais) e, conseqüentemente, possibilita que seja feita sua leitura em determinado contexto.

## **5 — Imagem e Visagismo como textos da cultura**

Se, por meio da imagem humana, e pelos processos de sua construção, podemos observar antecipações ideológicas, relações entre imagem, formas, cores, significados etc., e inferências dos mais diversos tipos, tornando o Visagismo um *medium* estabelecedor de conexões das diversas vozes ecoadas nas esferas da cultura audiovisual humana, parece oportuno destacar, também, o caráter intencional conferido à escolhas dos padrões visuais quando esses são atribuídos aos seres no mundo, já que

as linguagens e sistemas de signos em geral, são ampliações dos processos mentais do homem e suporte de seu pensamento e de sua sensibilidade. Basicamente, o homem constrói tecnologias para multiplicar a sua competência para a expressão (PLAZA, 2010, p. 65).

Uma vez que o processo envolvido para criar a imagem humana baseia-se no estabelecimento de conexões entre informações disponíveis nos textos da cultura e que o Visagismo, se comporta como *medium* possibilitador de relações, funcionando como signo, assumimos que o processo de caracterização e harmonização da imagem humana carrega consigo o potencial para se fazer inferências já que as informações veiculadas não estão dispostas em uma sequência, em algum tipo de linearidade, como ocorre, por exemplo, com o movimento de sentenças em uma língua, mas estão organizadas em locais de informação, dispostas em um plano de relações. A prática Visagista, por meio da imagem construída, ancora informações, internas e externas, disponíveis na cultura.

Parece plausível pensar esse processo a partir de sua existência dentro de um “espaço cultural habitado pelos signos”, o qual recebeu o nome de Semiosfera<sup>3</sup>. Dentro desse espaço de Semiosfera podemos tanto perceber quanto estabelecer relações diagramáticas na dinamicidade das diferentes possibilidades culturais propiciadas pelos elos dialógicos encontrados nas imagens e produzidos por elas, uma vez que entendemos a semiose como um processo de interpretação sógnica no qual os signos se interpretam gerando interpretantes em diferentes esferas de produção.

Esse espaço cultural da Semiosfera é permeado por *textos da cultura*, conforme as noções estabelecidas a partir da semiótica da cultura para o entendimento do significado de *texto*. Desta forma, as ideias aqui expressas para o estudo do Visagismo, e seus processos de construção via imagem, inserem-se e refletem essa acepção de *texto* como “mecanismo dinâmico da cultura, [...] um espaço semiótico em que há interação, onde as linguagens interferem-se e auto-organizam-se em processos de modelização” (MACHADO, 2007, p. 31).

---

3 *Semiosfera*: “conceito formulado pelo semiotista Iuri Lótman, em 1984, para designar o *habitat* e a vida dos signos no universo cultural” (MACHADO, 2007, p. 16).

A dinamicidade interacional dos *textos*, como mecanismos da cultura na Semiosfera, se faz presente e necessária uma vez que a própria estrutura da Semiosfera é “assimétrica” e permeada por “traduções internas” que resultam em geração de “consciência e informação” (LOTMAN, 2000, p. 127).

Nesse processo, o Visagismo age como *medium* entre o mundo e o ser, funcionando como modelizador, pois organiza informações, referências e associações a partir de várias vozes da cultura, estabelecendo conexões lógicas entre diferentes domínios, ancorando no mundo, por meio da imagem também modelizada e personalizada, essas representações mentais de natureza icônica, simbólicas e/ou indiciais.

O Visagismo funcionando como *medium*, possibilitando a ocorrência de intercâmbios entre “linguagens interagentes”, na cultura, promovendo “uma redescoberta do sensorio humano e de suas potencialidades expressivas” já que, por meio da construção da imagem humana, nos deparamos com um espaço fronteiro híbrido de interação de “signos da cultura” articulado por diversas formas de tecnologia responsáveis por uma “multiplicidade sensorial” (MACHADO, 2000, pp. 77, 78, 83, 84). Há, portanto, no processo de uso e transformação de imagens, um movimento de “hibridização dos meios, códigos e linguagens que se justapõem e combinam” (PLAZA, 2010, p. 13).

## Conclusão

Abordamos uma concepção de imagem e um dos usos que dela faz o homem, como exemplo do Visagismo, na produção de linguagem por meio de textos da cultura responsáveis pela geração e funcionamento de novos signos circulantes nas esferas culturais. Tratamos de alguns aspectos no emprego de imagens que as tornam, juntamente com o Visagismo, um *medium* possibilitador de interação a partir de características semióticas sígnicas. Introduzimos a discussão a respeito de modelização, a partir da semiótica da cultura, ao estabelecermos que o Visagismo funciona como modelizante, uma vez que cria novas estruturas a partir de linguagens já existentes em torno de imagens.

## Referências

- CAMARGOS, C. N.; MENDONÇA, C. A.; DUARTE, A. M. *Da imagem visual do rosto humano: simetria, textura e padrão*. Saúde Soc. São Paulo. v. 18, n. 3, p. 395-410, 2009.
- DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. Trad. Jefferson Luiz Camargo. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- ECO, Humberto (Org.). *História da Beleza*. Trad. Eliana Aguiar. 2ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2010.
- \_\_\_\_\_. *Tratado geral de semiótica*. Trad. Antônio de Pádua Danesi e Gilson Cesar Cardoso de Souza. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- HALLAWELL, P. *Visagismo. Harmonia e Estética*. 6ª ed. São Paulo: Senac, 2010.
- JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. 14ª ed. Trad. Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papyrus, 2012.
- LAURO, Maira Mendias. *A razão áurea e os padrões harmônicos na natureza, artes e arquitetura*. Exacta, São Paulo, v. 3, p. 35-48, 2005.
- LOTMAN, Y. *Universe of the mind: A semiotic theory of culture*. Indiana University Press, 2000.
- \_\_\_\_\_. *A Estrutura do Texto Artístico*. Lisboa: Editorial Estampa, 1978.
- MACHADO, Irene. Redescoberta do sensorium: rumos críticos das linguagens interagentes. In: MARIA HELENA MARTINS (Org.). *Outras leituras: literatura, televisão, jornalismo de arte e cultura, linguagem interagente*. São Paulo: Senac / Itaú Cultural, 2000.
- \_\_\_\_\_. (Org.) *Semiótica da cultura e semiosfera*. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2007.
- \_\_\_\_\_. *Vieses da comunicação*. Explorações de Marshall McLuhan. São Paulo: Annablume, 2014.
- MUNARI, Bruno. *Design e Comunicação Visual*. Contribuição para uma metodologia didática. Trad. Daniel Santana. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

- NÖTH, Winfried. *Panorama da semiótica de Platão a Peirce*. 3ª ed. São Paulo: Annablume, 2003.
- \_\_\_\_\_. *A semiótica no século XX*. 3ª ed. São Paulo: Annablume, 2005.
- PEIRCE, Charles S. *Semiótica*. Trad. José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. *Imagem. Cognição, semiótica, mídia*. 1ª ed. São Paulo: Iluminuras, 2012.
- VIGARELLO, Georges. *História da beleza. O corpo e a arte de se embelezar, do renascimento aos dias de hoje*. Trad. Léo Schlafman. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.



# Articulação de Linguagens nos Modelos de Comunicação em Saúde Pública: o Cinema de Animação e o Personagem *Zé Gotinha*<sup>1</sup>

**Patrícia Beatriz Souza Leite Campinas Pena<sup>2</sup>**

*Orientadora: Irene de Araújo Machado*

## **Resumo**

O Brasil é um país pioneiro em imunização, tendo como marco desse mérito a erradicação da poliomielite em 1994. Uma das engrenagens para a realização de tal feito foi o personagem *Zé Gotinha*, objeto de estudo deste artigo, que ao ganhar vida na animação e em sua mediação televisual pode ser apontado como peça importante na construção de ideários benéficos à saúde. Como o personagem é um ponto na malha cultural e tem por detrás a modelização semiótica de linguagens culturais e médicas, sendo portanto, formado sobre uma base de movimentos e modificação de linguagens em saúde que exibem os caminhos das mudanças da área da saúde pública,

---

**1** Trabalho apresentado na IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA-USP). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 5 de dezembro de 2014.

**2** Possui graduação em Desenho Industrial e especialização em Fundamentos da Cultura e da Arte. Atualmente é mestranda pela ECA-USP no Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais. Trabalhou como assistente de arte, designer editorial e ilustradora têxtil. Trabalha com animação desde 2010 desenvolvendo personagens para animação e *concept art* para filmes publicitários e animações.

este artigo buscará analisar as modelizações das linguagens em saúde e as instâncias significantes presentes nos signos da imagem que acarretaram no personagem, a fim de compreender como se deu a sua estruturação sígnica.

### **Palavras-chave**

Animação; saúde; educação; semiótica; desenho

### **Abstract**

*Articulations of Languages in the Communication Models in Public Health: The Animation Cinema and the Character “Little Drop Joe”*

*Brazil is a pioneer in immunization, and has as a mark of this merit, the polio eradication in 1994. One of the gears to perform such a feat was the character “Little Drop Joe”, object of study of this article, whose animation and televisual mediation can be considered an important part in building beneficial ideals to health. As the character characterize itself as a point in the cultural “tissue” and has behind it the semiotics models of cultural and health languages, forming itself on a base of health languages modifications and movements, who shows the paths of changes in public health, this article aims to analyze the modeling of health languages to observe the significant instances in the signs of the images that resulted in the character, in order to understand how its semiotic construction has been structured.*

### **Keywords**

*Animation, health, education, semiotics, drawing*

## 1 — Introduzindo a saúde à semiótica

As imagens das campanhas revelam mais do que formas de discurso que buscam convencer a população a aceitar a imunização em massa. Por entre as percepções imagéticas dos diversos materiais comunicacionais em saúde é possível observar concepções históricas de mecanismos científicos e médicos, conceitos sobre comportamentos socialmente adequados, assim como, nos entremeios dos signos icônicos das imagens podem-se perceber diferentes formas de se comunicar e educar. É fato que alguns desses discursos podem se mostrar mais coercitivos do que educativos, porém, acredita-se que atrás de desenhos e animações exista um potencial para a educação que se revela nas estruturas de código das linguagens produzidas na comunicação para a saúde.

Segundo Hochman (2011, p. 376), a partir da campanha pela erradicação da varíola, o Brasil passa a desenvolver uma “cultura de imunização”, que se solidificou e pode ser expressa pelos índices de aceitação da população à vacina que ainda encontram-se altos. Para este estudo, os Dias Nacionais de Vacinação criados para a erradicação da pólio são outro exemplo de como esses ideários se articularam. A mobilização nacional, em prol de um objetivo único e seu posterior sucesso (a prova palpável da funcionalidade) com o investimento maciço em propagandas (especialmente as animações televisionadas) coroou a “cultura de imunização”.

Uma das engrenagens fundamentais para que as metas comunicacionais das campanhas fossem cumpridas foi justamente o personagem *animado* Zé Gotinha, criado a princípio para ser uma marca que simbolizava a convocação e o compromisso da população com a erradicação da pólio.

A palavra *animado* é de suma importância para a compreensão do objeto pelo viés teórico que se pretende — o da semiótica da cultura —, pois a animação tem papel fundamental na formação do sistema *sígnico* de Zé Gotinha. Ao ganhar voz e vida através da animação — que é na sua vertente mais filosófica a projeção de alma em objetos que não os têm —, essa marca tornou-se “tridimensional”, transfigurando-se em *persona* e ganhando espaço na história das campanhas como signo “vivo” do compromisso com a saúde, sobrevivendo ao tempo e ampliando suas instâncias significantes abrangendo todo conceito de imunização. Acredita-se que o consolidar e a aderência deste personagem e, portanto, sua funcionalidade enquanto sistema comunicacional e educativo está diretamente relacionado com a escolha da técnica audiovisual da animação.

Tendo em vista que nosso problema configura-se como semiótico, ou seja, cujo esforço “[...] se endereça para a investigação dos modos como os mais diferenciados processos de linguagem engendram-se, codificam-se e funcionam comunicativa e culturalmente” (SANTAELLA, 2003, p. 27), uma análise dos desdobramentos das linguagens vistas em saúde anteriores ao personagem foi desenvolvida. A intenção era observar as formações e modificações de significados que os signos da saúde e do desenho adquiriam até aportarmos de fato no personagem. É importante salientar que Zé Gotinha foi um ponto em uma longa malha que se teceu em diversas áreas do conhecimento humano, abrangendo as questões culturais, médicas, sociais, propagandísticas, comunicacionais, educacionais e midiáticas.

Para tal investigação utilizou-se o conceito semiótico de Iuri Lótman (1998) de modelização o qual preconiza que as linguagens são modelos de mundo utilizadas para representar nossas intelecções e percepções sobre este mesmo mundo. As línguas naturais são o modelo de mundo mais importante sedimentado no núcleo cultural. Deste modelo fundamental, através do processo de modelização, surgem outros modelos de mundo: as linguagens. Todavia, segundo Machado (2003), apesar do processo de modelização ter origem na língua natural, quando decodificamos o sistema modelizante, não voltamos ao princípio de tudo e, sim, para o sistema que o originou.

Uma vez inseridas nos mecanismos de inteligência cultural (LOTMAN, 1998), todas as linguagens tornam-se modelizantes e modelizadas, interferindo umas nas outras e gerando informação, mensagens e linguagens novas, revelando

a mobilidade da cultura. A palavra *modelizar* difere assim da palavra *modelar*, pois não são moldes idênticos o produto desta operação, mas sim, modelos cujas estruturas permitem rearranjo.

No caso, em específico, o estudo da modelização dos códigos de linguagem auxiliou na compreensão do modo como informações de áreas médicas e artísticas, que aparentam ser tão antagônicas e oriundas de linguagens tão distintas, puderam interferir umas nas outras com a finalidade de comunicar, acarretando gradualmente em um uso sistemático da hibridização dos códigos de ambos os sistemas, dentro da área específica da comunicação para a saúde.

É por meio da linguagem que mensagens são codificadas, ou seja, que transformamos informação em comunicação. Porém, mensagem e linguagem são dois conceitos distintos e os sistemas de signos influem nos modos de comunicar. A mensagem pode ser verdadeira ou falsa, mas a linguagem não; ela é uma forma estrutural de signos, ou melhor, um sistema, que também produz significados através de sua estrutura (LÓTMAN, 1976). Portanto, não se podem compreender completamente os resultados que consolidaram a mudança de comportamento da “cultura de imunização”, sem observar os meios, as linguagens pelas quais ela foi codificada, analisando as características dos sistemas semióticos que influíram em sua formação.

Colocado o arcabouço teórico, o ponto de partida que mais se ofereceu aos objetivos do artigo foram as caricaturas da Revolta da Vacina. As caricaturas do levante são uma das primeiras manifestações imagéticas através do desenho sobre a vacina encontradas no Brasil, junto a isso, elas são uma linguagem cultural que se apropriou dos signos da saúde. No que diz respeito ao momento histórico deste período — o começo do século XX —, a saúde pública enquanto campo do conhecimento se estabelecia e a vacina injetável se apresentava como grande tecnologia. O Brasil, estando repleto de moléstias e de uma condição de vida humana miserável se rebelou contra a vacina. Todavia, passados menos de 60 anos da Revolta, na década de 1960, a situação se inverteu com a campanha de erradicação mundial da varíola (doença que gerou o levante) com uma aderência populacional enorme em um movimento o qual Hochman (2011) cunhou de “cultura de imunização”; o que explica a escolha de segundo ponto analítico.

O artigo segue, então, de fato, para o objeto de interesse e aporta nas

campanhas pela erradicação da pólio, fazendo uma análise do personagem em sua parte estática dentro das estruturas das campanhas. A análise segue então em direção ao desenho e a animação em conjunção com as instâncias significantes da parte de construção da forma do personagem no tocante a saúde, tentando perceber os modos de comunicar presentes nestas estruturas de linguagem.

## 2 — A Linguagem das Imagens

Uma das observações das análises dos objetos anteriores ao personagem tornou-se paradigma importante para a abordagem teórica. A investigação da parte imagética do desenho animado e estático evidenciou que a linha estava presente em todas as linguagens visuais e audiovisuais analisadas na pesquisa, o que acarretou em análises do que se denominou de desenho de linha: aquele construído apenas por linhas, ou linhas e cores chapadas, ou autocontraste e linhas. Acredita-se que pelo seu caráter expressivo que condensa e abre para novos significados e pelo seu emprego recorrente quando é preciso comunicar sem as possibilidades de rebuscamento pictográfico, a linha e suas linguagens foram constantemente utilizadas como ferramenta das comunicações para saúde.

A linha dentro do artigo foi compreendida então, como um modelizante, um signo que estrutura linguagens diversas pelas potencialidades do próprio processo de semiose<sup>3</sup> que permite sua reexploração, tornando-o fonte criadora e estruturante nas dinâmicas de modelização das linguagens. As linguagens que surgem deste modelizante são distintas umas das outras, como o desenho é diferente da animação, mas ambas encontram na linha um elemento organizador de suas composições já semiótizadas de maneiras distintas. O modelizante reproduz as concepções de informação empírica do real dentro daquela linguagem que modeliza o mundo.

Neste caso, a linha não existe na natureza, ela é a representação visual mais enxuta dos fenômenos luminosos que permitem a visão humana. Porém,

---

<sup>3</sup> De acordo com a teoria dos signos de Peirce (*Collected Papers*), a *semiose* é a atividade desenvolvida pelo signo; a geração de *interpretantes* na relação tricotômica que se estabelece entre o *objeto*, o *representamen* e o *interpretante*.

mesmo não sendo natural, ao provocar uma enorme quantidade de interpretantes lógicos (um simples círculo, já pode nos remeter a uma infundável série de materiais esféricos), a linha interfere em nossas percepções. Ela possibilita a criação e exteriorização de algo que antes não existia no mundo e que ao estar presente no mundo poderá interferir nos pensamentos de outrem.

A linha possibilita o desenho e este, por mais simples que pareça, possui uma linguagem lúdica permeada por aspectos profundos de nossa psique. Ligados às referências de um mundo mental que reinterpreta o mundo em que vivemos, o desenho e a linha são inteligíveis a todos. Por essa reinterpretação que faz, a linha pôde desdobrar-se em animação ao colocar na duração longa os aspectos que representam a vida dos signos desenhados.

O examinar da linha levou a outra observação importante que também pautou o seguimento das análises: as linguagens que se formaram em saúde caminharam compassadas com as linguagens culturais. Na Revolta da Vacina, temos as caricaturas e na era da televisão temos a animação. Isso sugere o que se buscará apresentar nas análises no que diz respeito aos processos modelizantes: o sistêmico e extra-sistêmico se antagonizaram e se fundiram quando o ambiente cultural lhes propiciava isso; fosse por razões sociais, como no caso da Revolta da Vacina, ou por razões de necessidade de comunicação, como nas campanhas da varíola e da poliomielite.

### **3 — As caricaturas da *Revolta da Vacina*: breve contexto histórico**

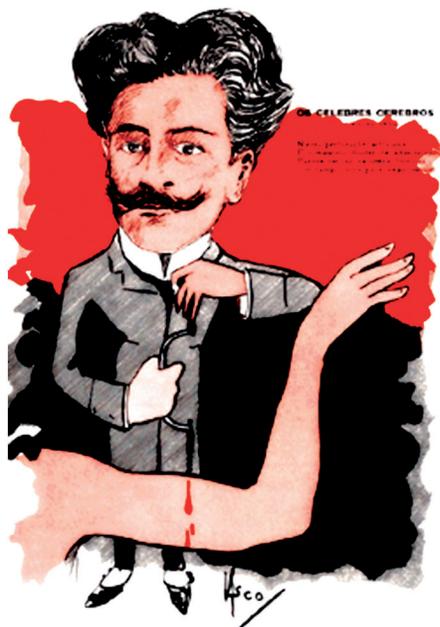
No início do século XX, com a industrialização e a imigração, o Brasil estava perdendo muitas possibilidades de empreendimentos financeiros devido às péssimas condições de saúde. Enfermidades como a febre amarela, a varíola, a tuberculose e peste bubônica, relacionadas às condições de higiene e vida humana, assolavam a cidade do Rio de Janeiro, então capital do país, o que levava estrangeiros a temerem aportar nas costas pestilentas do Brasil. Quando Francisco de Paula Rodrigues Alves assumiu a presidência, anunciou que uma de suas metas seria “o saneamento e reurbanização da capital da República”. (*Revista da Vacina*, disponível em <http://www.ccms.saude.gov.br/revolta/revolta.html> . Acesso em 16/06/2012).

Oswaldo Cruz, ainda em exercício da medicina na época, foi nomeado para o saneamento básico (SEVCENKO, 1993) e iniciou concomitantemente com as reformas urbanas seu programa sanitário. De forma unilateral foi instituída a lei da vacinação compulsória, algo que segundo Sevcenko (1993) serviu perfeitamente como o estopim necessário para inflamar os ânimos da população. Para o autor, o que se colocava em cheque pelos opositores não era o caráter medicinal da vacina e, sim, os métodos pelos quais a mesma estava sendo aplicada.

Segundo Bertolli Filho (2004), a população nunca havia passado por processos como aqueles que Oswaldo Cruz propunha. E por longo período, a ajuda médica foi fornecida exclusivamente por curandeiros. Pelas mãos de Oswaldo Cruz, a ciência passava agora para o cotidiano populacional, porém, sem a compreensão necessária sobre o que eram aqueles artefatos científicos ou aquelas medidas de saneamento básico. Uma visão arrogante dos médicos não dava crédito ao esclarecimento populacional e os métodos coercitivos eram vistos como o único recurso. Conjecturando-se, portanto, um desagrado advindo de uma série de medidas agressivas com uma manobra de forças políticas, a ciência tornou-se trampolim para uma insurreição violenta.

E uma das formas mais utilizadas para repudiar as medidas do doutor foram as caricaturas, que chegaram a ser publicadas diariamente por revistas da época (FALCÃO (Org.), 1971).

Em termos de linguagem, a caricatura está ligada a técnica, pois ela demanda um grande acesso a imagem, então seus processos de reprodução em série interferem na estética e na linguagem, assim como a animação. Porém, cada escolha técnica desenvolve uma estética, então se é selecionado um pincel, uma caneta nanquim ou um lápis para se fazer uma linha, cada um destes aparatos técnicos irá gerar uma estética por si só, conjuntamente aos modos de representar o mundo que são muito peculiares de cada desenhista. A opção por olhos maiores ou menores, próximos ou distantes e mesmo a forma de representar os olhos reflete como o artista modeliza o mundo em um discurso subjetivo. No caso específico das caricaturas da Revolta, não eram apenas as deformações imagéticas escarninhas da figura de Oswaldo Cruz que estavam expostas através das caricaturas, mas também as apreensões científicas que se podiam obter por parte do público leigo.

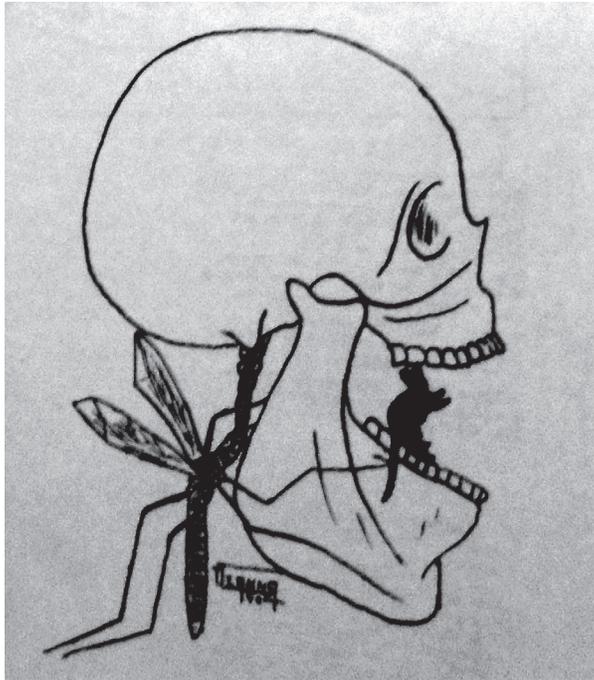


**Figura 1** — Caricatura de Oswaldo Cruz. Rio de Janeiro. Data: 02 de set. de 1904. Não temos dados sobre a revista que a publicou.

Legenda original: “Os célebres cérebros. Nessa perfuração arteriana. É o másculo doutor de altas ciências. Parece ver na natureza humana. Um campo vivo para experiências”.

Em: E. de C. Falcão (org.). *Oswaldo Cruz Monumento Histórica: a incompreensão de uma época. Oswaldo Cruz e a caricatura*. Brasiliense Documenta vol. VI, tomo 1, São Paulo, 1971. Acervo pertencente ao acervo do Museu de Saúde Pública Emilio Ribas.

De acordo com o conceito de modelização de Lótman (1998), uma vez emersos na cultura e sendo produzidos por seres sociais que somos, medicina e arte puderam tornar-se sistemas modelizados e modelizantes. Visto isso, se pode entender porque seringas, a cor vermelha, o esqueleto e outros artefatos médicos assumiram a forma de signos que carregavam uma “estética da ciência” a fim de assustar a população em relação às medidas adotadas pelo doutor, em um reaproveitamento das ideias que um objeto pode gerar na semiose que provoca enquanto signo, que o faz descolar-se de suas funções primárias para assumir outras funções sígnicas. Isto não faz com que as caricaturas modifiquem sua linguagem, mas fez com que estas caricaturas, em específico, assumissem um tom próprio derivado tanto do meio quanto do mote.



**Figura 2** — Charge da época. Rio de Janeiro. S.D. Artista: Tagarela. Não temos dados sobre a revista que a publicou.

Em: E. de C. Falcão (org.). *Oswaldo Cruz Monumento Histórica: a incompreensão de uma época. Oswaldo Cruz e a caricatura*. Brasiliense Documenta vol. VI, tomo 1, São Paulo, 1971. Acervo pertencente ao acervo do Museu de Saúde Pública Emilio Ribas.

Entre 10 a 16 de novembro de 1904 ocorreu a insurreição popular contra a obrigatoriedade da vacina, a Revolta da Vacina, na cidade do Rio de Janeiro, que teve estado de sítio decretado devido ao levante, deixando cerca de 30 mortos e 100 feridos no confronto entre amotinados e militares. Após o controle da situação, o governo voltou a aplicar a vacina compulsoriamente (SEVCENKO, 1993). Contudo, após o incidente e conforme os métodos do Dr. Oswaldo Cruz foram surtindo efeito, a população passou a ter um olhar menos desconfiado em relação às políticas de saúde pública; somando-se a isso, a sedimentação gradual de intelectões sobre a necessidade das comunicações para a saúde, a população passou lentamente a aceitar as medidas sanitárias.

## O QUE SE DIZ



**Figura 3** — Charge da época. Rio de Janeiro. Data: 11 de agosto de 1904. Artista: Tagarela. Não temos dados sobre a revista que a publicou.

Legenda original: “A que ponto chegou! Nem do nosso próprio corpo somos donos! Havemos de nos deixar vacinar embora contra a nossa vontade! Prefiro a cadeia!...”

Em: E. de C. Falcão (org.). *Oswaldo Cruz Monumento Histórica: a incompreensão de uma época. Oswaldo Cruz e a caricatura*. Brasiliense Documenta vol. VI, tomo 1, São Paulo, 1971. Acervo pertencente ao acervo do Museu de Saúde Pública Emilio Ribas.

## 4 — Campanha da Varíola

Posteriormente à Revolta da Vacina, outras doenças ocuparam a agenda médica como a febre amarela e a malária. A forma benigna da doença, a varicela, passou a se manifestar juntamente com sua forma letal dificultando o diagnóstico médico e acarretando em uma convivência social com a doença, fazendo com que a varíola praticamente desaparecesse da agenda dos programas de saúde (HOCHMAN, 2011, p. 37).

Concomitante às mudanças relativas à varíola, os processos de industrialização datados das décadas de 1910-1920, que já haviam se iniciado com as oligarquias cafeeiras no início do século XX, trouxeram novos tipos de pensamentos, como os de trabalhador sadio, de necessidade de mão de obra forte para indústria e de ambiente não insalubre, redirecionando, desta forma, visões e concepções acerca dos novos elementos de interesse dos agentes sanitários e dos locais de saúde, mudando-se os objetivos destas instituições para uma atuação “sobre o corpo do trabalhador, mantendo e restaurando sua capacidade produtiva” (ROCHA, 2003, p. 796).

Segundo Morettin (2013), nas décadas de 1930-1940, Getúlio Vargas fez uso do poder das imagens e do som. A união do país pelo que o professor Roquete Pinto chamou de “laços de fita” se deu com a formação do Instituto Nacional do Cinema Educativo (Ince).



**Figura 4** – Cartaz encontrado no acervo do Museu de Saúde Pública Emílio Ribas. SD.

Quando a Organização Pan-Americana da Saúde (OPAS) e a Organização Mundial da Saúde (OMS) começaram a discutir a possibilidade de erradicação da varíola em escala mundial, a doença voltou às pautas das agendas brasileiras.

E a estratégia das campanhas se abalizou no imagético com a utilização de figuras públicas vacinando-se para dar credibilidade e visibilidade à campanha (PORTO e PONTES, 2003). Cartazes, pôsteres e cadernos ilustrados explicativos foram desenvolvidos para explicar à população sobre as diferenças no diagnóstico da varíola e da varicela e sobre a importância de se tomar a vacina.

No estudo específico das imagens, considerando a semiose que signos podem desenvolver, foi percebido que a varíola como mal que deixava marcas físicas nos doentes, a presença visual da infecção no corpo que denunciava o enfermo, foi um fato científico de suma importância para tecer uma relação entre saúde e doença, fazendo das cicatrizes no corpo o grande agente comunicacional visual.



**Figura 5** — Página de livro explicativo *Sintomas da Varíola* sobre o diagnóstico da varíola encontrado no Museu de Saúde Pública Emílio Ribas. SD.

A vacina antivariólica também deixa uma cicatriz única no braço direito de um imunizado, no caso do Brasil, devido a uma reação imunológica. Esta cicatriz deixada no braço tornou-se bastante característica da campanha contra a varíola ao gerar uma oposição entre os corpos marcados da doença e da vacina. A marca no braço tornou-se um signo icônico que começava a se expandir para os conceitos de cuidados com a saúde iniciando-se as correlações imagéticas entre vacina e saúde.

A campanha pela erradicação da varíola atingiu seus objetivos de forma plena, com cerca de 100% da população imunizada, o que garantiu ao Brasil a certificação internacional da erradicação da varíola em 1973 (HOCHMAN, 2011).

## 5 — Campanha Sabin

A pólio foi uma doença bastante complicada para o Brasil quando os surtos começaram a acometer o país. Sendo vista de forma esporádica, ela não era tida como epidêmica. Surtos de certa magnitude começaram a ser registrados nas décadas de 1930 e 1940. Porém, os governos afirmavam veementemente que a poliomielite não era epidêmica e, sim, uma negra nuvem passageira que pairava por alguns municípios. Para cuidar do problema, na década de 1960, em uma deliberação médica, se escolheu a vacina oral de Albert Sabin para ser implementada em campanhas para estes municípios pelo país. Porém, com essa constante ignorância por parte dos governos, as campanhas aconteciam sempre atrasadas em relação às epidemias e quando os surtos de vacinação chegavam os surtos da doença já estavam em declínio (CAMPOS *et al.*, 2003).

Nos desenhos da pólio anteriores ao personagem, já se tinha o mesmo ideário visto nos cartazes pela erradicação da varíola. No caso específico dos cartazes de vacinação Sabin, a relação tecida era entre saúde, doença e vítima. A poliomielite, cognominada de paralisia infantil, ataca principalmente crianças e as priva do direito de andar, então a criança estava sempre em ação vacinando.

No ano de 1971, frente a tantas ocorrências de repetidos surtos de pólio, o Ministério da Saúde instituiu o Plano Nacional de Controle da Poliomielite; programa o qual posteriormente englobou a multivacinação e tornou-se o PNI

**Figura 6** — Cartaz encontrado no acervo do Museu de Saúde Pública Emílio Ribas. SD.



(Programa Nacional de Imunização). Este programa era um projeto-piloto para instaurar campanhas maiores. (CAMPOS *et al.*, 2003).

Dentro das circunstâncias sociais e políticas que iriam acarretar nos Dias Nacionais de Vacinação, os quais posteriormente motivariam a criação de Zé Gotinha, têm-se algumas figuras políticas importantes cansadas da ignorância em relação à pólio fazendo denúncias na televisão sobre a cegueira do Ministério perante o problema (NASCIMENTO, 2011).

E, em 1980, é realizado o primeiro Dia Nacional de Vacinação, o qual apresentou uma mudança operacional de imunização, visando aumentar consideravelmente (nível nacional) a cobertura vacinal. A resposta foi imediata e as quedas nos casos de pólio maciças, fazendo com que, a cada ano, as campanhas se aproximassem mais do número zero de casos. Com os resultados brasileiros, a OMS e a OPAS vislumbram novamente a possibilidade de erradicação de uma moléstia

em escala global e o Brasil, que estava mais bem estruturado, foi o escolhido para iniciar a erradicação (NASCIMENTO, 2011).

## 6 — Criação de Zé Gotinha

Para a tarefa de erradicação da pólio, o Ministério percebeu a importância de um agente imagético unificador. Em 1986, foi solicitado ao artista plástico mineiro Darlan Rosa a criação de uma logomarca que pudesse representar o compromisso de pais e responsáveis pela luta na erradicação da poliomielite (NASCIMENTO, 2011).



**Figura 7** — Figura encontrada no artigo de Porto e Pontes (2003). Esquema de metas em metáfora com o desenvolvimento do personagem.

Darlan Rosa foi escolhido pelo Ministério por possuir uma boa experiência com um programa televisivo infantil, juntamente com sua “[...] especialidade em ilustrar rótulos”, adequando “a linguagem da saúde para o público leigo [...]” (PORTO e PONTES, 2003, p. 736). Dentro do escopo da pesquisa é creditado às experiências híbridas de Darlan, o bom resultado de sua criação. Como o boneco deveria carregar conceitos educativos sobre o ato de se vacinar e, em mesma medida, ser lúdico, Darlan que trabalhava nas duas frentes pôde ter a bagagem necessária para miscigenar ambos os códigos.

Algumas percepções importantes trazidas por Darlan diferiam seu boneco das criações imagéticas anteriores como, por exemplo, seu entendimento sobre a necessidade de afetar o público, ou seja, sua criação deveria agir pelo

afeto e não pelo medo, indo ao polo positivo da mensagem. Darlan percebeu que quem sofria o ato eram as crianças e, dessa forma, quem deveria ser mais afetado pelo personagem e quem deveria criar vínculo afetivo com ele eram as crianças, pois quem iria perpetuar o ato na fase adulta seriam estes infantes, portanto quem deveria relacionar o ato de se vacinar a algo benéfico e prazeroso era o público infantil.

É importante salientar que não era uma intenção do Ministério transformar a logomarca em personagem. Contudo, é possível perceber no próprio desenho de Darlan, aspectos da vida latente dos desenhos que se desdobram na animação. Como a relação entre estático e movimento é muito mais forte no caso do personagem, pois a doença privava as crianças da locomoção, a logomarca proposta por Darlan parecia transpirar, nas concepções que o artista usou para confeccioná-la, o próximo passo que sua criação daria.

Partindo do pressuposto de que a linguagem que serve a comunicação deriva de intenções de criação de personalidade em desenhos, que se evidenciam na percepção originária da projeção de vida e narrativa, podemos então compreender como imagens podem carregar a existência que se estenderá nas possibilidades dos mecanismos que a “inteligência da cultura” produz (LOTMAN, 1996), como será o caso do desenho, da caricatura e da HQ, que acarretará na animação, por meio do cinematógrafo, e, mais especificamente para este artigo, do desenho da logomarca de Darlan que se transformará em um personagem vivo e mutável culturalmente.

## **7 — Composição semiótica da animação**

Animar, de maneira bastante resumida, significa *dar anima*, ou *dar alma* a objetos e seres que não a teriam em princípio. Porém, antes mesmo do surgimento da animação como técnica, o ser humano já experimentava a questão perceptiva de conferir alma à objetos, não apenas trabalhando a atribuição animista figurativamente, mas carecendo desta percepção de mundo para compreender e interagir com o ambiente ao seu redor.

O ato de conferir vida, de se estender para fora de seu corpo através de desenhos ou objetos carregando-os de existência, sempre nos acompanhou,

fazendo com que o ato de dar o sopro vital ao inanimado tecesse relações com o desenvolvimento das mais variadas organizações humanas, tornando-se algo enraizado em nossas percepções atuais. A questão da *anima* abrange desde um simples olhar furioso como se dá a um alguém intencionado para um objeto que está em nosso caminho e nos fere, até questões filosóficas do que seria a própria psique e inteligência humana.

A animação se utiliza da inteligência animista para construir perceptivamente seu ambiente semiótico brincando com as fronteiras das nossas percepções do que é realidade e do que é imaginação, servindo-se da linguagem icônica dos desenhos e suas possibilidades expressivas, em conjunção com algo que é essencial na nossa compreensão do que é vida: o movimento. Muitos filósofos como Aristóteles, acreditavam que o movimento era a expressão da existência de uma alma, sendo a alma nossa substância e o movimento a revelação de sua presença (ABBAGNANO, 2007).

Segundo Denis (2010), muitos artistas que se tornaram animadores foram caricaturistas, pois descobriram no movimento as possibilidades expressivas que eram das palavras e que por vezes lhes eram negadas por questão de espaço. Complementando com McLoud (2005), as histórias em quadrinhos também funcionaram como modelizantes da animação, ao gestarem, na dança silenciosa dos quadros sequenciais justapostos à percepção narrativa da sequência temporal.

Todas estas linguagens, assim como o desenho de linha (ou de cartazes) trabalham com a expressão do maior número de informações, nas mais condensadas formas gráficas, expressas pela linha que estrutura seus signos. Derivado disto, elas se ligam aos meios e processos que permitem a reprodução em série, transformando a técnica em agente influenciador das possibilidades estéticas. Isso explica a razão pela qual caricaturas e HQs puderam gestar a animação: os personagens destas linguagens, da mesma forma que na animação, devem possuir o máximo de informação com o mínimo de linhas, fazendo com que o desenho ultra-humanizado não se encaixe para a animação.

Evidentemente que a linguagem da animação também está ligada à linguagem do cinema, por isso só podemos de fato falar em cinema de animação quando nasce o cinema, “[...] entre 1891 (Kinetoscópio) e 1895 (cinematógrafo), ou seja, a partir do emprego de um a técnica de reconstituição do movimento

através de uma fita perfurada e projetável em público” (DENIS, 2010, p. 44). Essas duas linguagens caminharam misturadas até o amadurecimento do cinema, que fez com que se distanciassem, colocando o fotograma do lado do espectro da realidade fidedigna, compromisso o qual a animação não possui. “A animação coloca problemas na busca da definição da ilusão e do real, dado que faz regressar o cinema às origens gráficas que o cinematógrafo dos irmãos Lumière desde logo expulsou” (DENIS, 2010, p. 54).

## **8 — A fase estática da animação em Zé Gotinha: *Concept art* e *Character Design***

Para que um desenho animado atinja de fato o público, o personagem precisa transmitir empatia traçando um laço emocional com a audiência. E dentro dos processos da animação existem construções estáticas prévias a emulação do movimento, que já devem exibir os aspectos da vida e do mundo dos personagens. Os trabalhos denominados atualmente de *concept art* e *character design* fazem exatamente o alicerce gráfico-conceitual que constrói a empatia e dá tridimensionalidade a personagens animados em seu estágio de planejamento estático. O ilustrador destas áreas concentra-se em produzir um universo imagético rico de informações, de questionamentos sobre o universo do personagem, dando o maior número possível de subsídios emocionais, que serão recodificados para formas gráficas.

Estas funções são relativamente novas apesar de estarem presentes de modo discreto durante a história da animação e do cinema. Derivado desta relativa jovialidade das funções, se buscou outra fonte que já exibia, de maneira menos formalizada, esses papéis para explicar a importância dos pensamentos que produzem as estruturas prévias de desenho e que se arquitetam a fim de produzir impressões de vida na ausência de movimento. Para melhor compreendermos essas estruturas, analisaremos os Doze Princípios da Animação, arquitetados dentro dos estúdios Disney e que são uma espécie de manual basilar para animadores. Segundo Lucena (2002) estes princípios fazem parte da composição da sintaxe da linguagem de animação.

É importante ressaltar que Darlan não conhecia as máximas, mas acre-

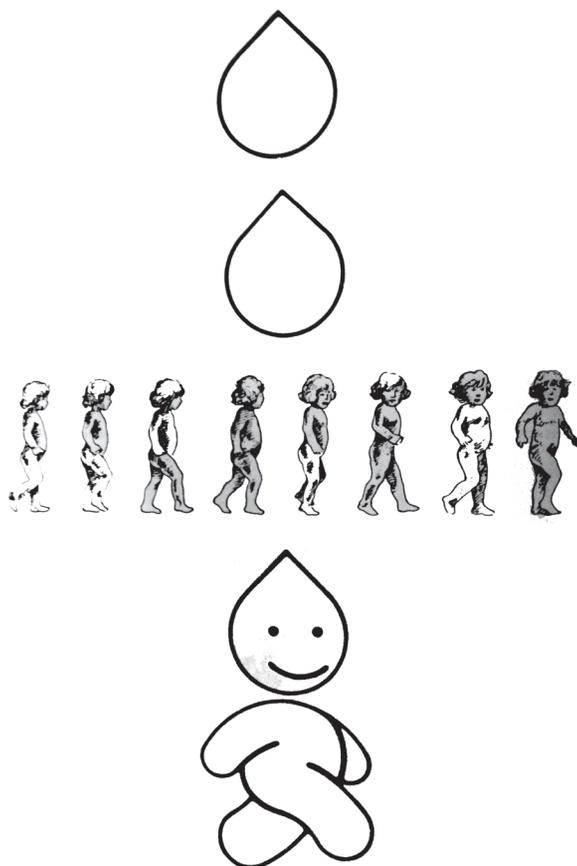
dita-se que por elas serem fruto de observação de ambos os meios — cinemático e artístico — e serem as operações do artista e do animador muito próximas, crê-se que muitas das máximas estão presentes de uma maneira indutiva no trabalho de Darlan. Toma-se o devido cuidado adotando critérios para não encontrar princípios onde eles não estão de fato presentes, já que não foram utilizados de modo racionalizado.

Acredita-se que a qualidade das animações produzidas para Zé Gotinha, na década de 1980, seja fruto do emprego destas máximas. Especialmente se localizarmos a produção de animação brasileira, que estava começando a ganhar algum fôlego na década de 1980 com, por exemplo, os estúdios Mauricio de Souza. Como estes princípios são inerentes, como Lucena (2002) irá colocar, à linguagem da animação, é plausível que peças de qualidade os apresentem mesmo que seja de maneira intuitiva.

Desse modo, a primeira máxima que se considera importante para esclarecer nossas hipóteses e que serve para análise da construção do personagem é o Apelo.

O princípio do Apelo, segundo Thomas e Johnston (1981), não quer dizer de maneira nenhuma — conforme os autores frisam — que os desenhos devam ser simples e de fácil assimilação no pior sentido da expressão, não significando também, o oposto, ou seja, que os desenhos devam ser demasiadamente cheios de detalhes, já que isso dificulta o bom entendimento das expressões do personagem. O Apelo qualifica-se pela produção da forma gráfica mais equilibrada entre a temática do desenho, a estética que se propõe para a história do personagem e as qualidades e sensações de cunho estético que devem transparecer no desenho da figura dramática, como o charme, o carisma, o magnetismo e claramente se o personagem for antagonico a repulsa, a raiva, etc.

A simpática Gotinha parece-nos transparecer por intermédio de suas formas diagramáticas um carisma que o Apelo preconiza. Por ser um herói que protege especificamente as crianças, Zé Gotinha não aparenta força física de um adulto, mas a inteligência e sagacidade de um herói que dialoga com o mundo infantil diretamente. Ele é antropomórfico, já que se baseia na sequência de fotos da criança de Muybridge (*Fig. 08*), porém não é humano, sendo então externo ao nosso mundo, mas próximo a nós. Zé Gotinha se transforma então por meio



**Figura 8** — Página 4 do manual: *A Marca de um Compromisso*, de 1986. Material coletado do Museu de Saúde Pública Emílio Ribas.

do Apelo em um ser “mitológico”, como seres imaginários de contos de fadas e histórias infantis, podendo estar presente em ambas às realidades.

O princípio do Apelo também se refere à técnica e como muitos artistas irão desenhar o mesmo personagem, o Apelo da forma precisa ser o mais esquemático possível para que qualquer um possa reproduzir o desenho. Darlan também pensou em termos de formas esquemáticas para a reprodução, porém em termos de apropriação por parte da população, especialmente por parte da jovem população a qual o personagem se destinava.

Finalizando as relações entre o Apelo e Zé Gotinha, o princípio descreve que as formas deveriam condizer com a animação e personagens arredondados facilitariam a deformação necessária à expressividade. Muitas formas orgânicas naturais são arredondadas e o movimento das articulações, não só humanas, produz arcos.

Darlan<sup>4</sup> queria propor uma forma bem projetada que comungasse com um imaginário de um ser elemental: uma gota antropomórfica. O arredondar das formas de Zé Gotinha tem relação mais com a conceituação pretendida pelo artista, orgânica pelas próprias relações que são tecidas pela temática da vacina, do que pela ideia de fazê-lo posteriormente animado, já que, segundo Darlan, a ideia de promovê-lo como personagem na televisão veio posteriormente. Todavia, as linhas orgânicas de Zé Gotinha não deixaram, por sua vez, de fazer parte do Apelo e facilidade para animação que sua forma evocava.

O segundo princípio que se relaciona com a parte de proposição de vida ainda em fase estática é o Desenho Sólido (*Solidy Draw*). Para Marc Davis, animador da Disney, quanto melhor o animador desenhar, melhor ele irá animar (THOMAS e JOHNSTON, 1981). No princípio do Desenho Sólido se faziam os seguintes questionamentos: O seu desenho tem peso, profundidade e equilíbrio? (THOMAS e JOHNSTON, 1981). Em se tratando de desenhos bidimensionais e, principalmente, compostos apenas por linhas, essa era uma pergunta bastante peculiar. Podemos perceber como a ação da linha retorna na composição da animação nesta fase de desenvolvimento de personagem que, anterior à fase animada em si, deveria por intermédio desta ferramenta gráfica emanar as características intrinsecamente volumétricas e de vida latente na imagem.

O questionamento feito sobre a forma no Desenho Sólido visava corrigir um problema denominado de “desenhos gêmeos”, conforme Thomas e Johnston (1981) assim o chamaram. Este é um problema que aparece em muitos desenhos, derivado de uma maneira intuitiva de trabalhar. Somos seres de simetria bilateral, mas nossos corpos não são idênticos e não se movem em simetria perfeita. A tendência do jovem aprendiz de desenho é justamente propor um lado de sua figura

---

4 Entrevista concedida via e-mail, que consta nessa pesquisa como anexo, pelo artista plástico Darlan Rosa, Brasília (DF), à pesquisadora Patrícia Pena, mestranda do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais em 14/04/2014.

e, em seguida, copiá-la usando o primeiro lado feito como orientação, acarretando assim em um “gêmeo” daquele lado, quebrando a sensação de naturalidade e, em consequência, de volume e profundidade.

O primeiro Zé Gotinha, em preto e branco, sem insinuações volumétricas e sem dedos nem pés da logomarca do PNI (Programa Nacional de Imunizações), já não estava em posição de perfeita simetria. Em todas as peças impressas que pudemos localizar, temos o personagem em posição de movimento assimétrico, ou seja, Zé Gotinha era sólido por meio de linhas. Cabe ressaltar que, de acordo com o documento *A Marca de um Compromisso* (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 1986), um dos conceitos-chave era o movimento, pois as sequelas da doença era a privação do direito de andar. Possivelmente, resultante desse movimento que o Ministério intuía correlacionar com vacina e com a doença, Darlan acabou gerando um desenho que respeitava a máxima do Desenho Sólido.

Outra parte deste princípio que está paralelo ao personagem Zé Gotinha reportar-se a premissa de que bons personagens devem se prestar a vida, não podendo ser descomedidamente retangulares; quanto mais orgânicas são as formas que compõe o personagem, mais ele se encaixa na técnica de animação quadro a quadro<sup>5</sup>. É utilizado inclusive o termo “plasticidade” sendo que, “[...] a simples definição da palavra parecia transmitir a sensação da potencial atividade inserida no desenho” (THOMAS e JOHNSTON, 1981, p. 68).

Zé Gotinha, mesmo antes de se tornar animação, já se remetia à gota: forma aquosa sensorial, que dava a impressão que essa máxima implica. As gotas da vacina, segundo Darlan<sup>6</sup>, já eram elas mesmas repletas de possibilidades e o artista tirou partido dessa informação. Apesar da gota em questão estar vinculada as doses necessárias para completar a vacina, para imunização e para a forma de reação ao vírus, a gota, vista isoladamente, é o princípio da vida. A palavra *gota* por si só, tem uma carga semiótica que pode abarcar desde conceitos mais

---

5 É importante colocar que com as novas tecnologias de animação 2D digital essa questão da forma arredondada encontrou relativa facilitação, com o emprego de *plug-ins* de softwares que proporcionam uma animação bastante orgânica. A utilização do *Inverse Kinematics* (DuIK Tools), no *Adobe After Effects*, pode produzir animações muito fluidas em personagens bastante retangulares.

6 Entrevista concedida via e-mail, que consta nessa pesquisa como anexo, pelo artista plástico Darlan Rosa, Brasília (DF), à pesquisadora Patrícia Pena, mestranda do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais em 14/04/2014.

biológicos como dosagem ou secreções humanas, até questões mais abrangentes de vida, quando a geração de interpretantes lógicos leva à água.

O interessante é perceber que essa forma fluida compôs o personagem de maneira “animável”, pois além de representar o volume, trabalhou a evocação de outra característica importante na animação, a flexibilidade. Traçando um paralelo de ideias e usando as palavras de Thomas e Johnston (1981), podemos afirmar que Darlan encontrou para Zê Gotinha um formato que possuía “força sem ser rígido”.

Portanto, é possível perceber que de forma intuitiva ou direta, a construção do personagem na fase estática já foi bastante elaborada, dando grande subsídio para a animação. Segundo Lótman (1978, p. 38):

“[...] A complexificação do caráter da informação arrasta inevitavelmente a complexificação do sistema semiótico utilizado para transmitir. Além disso, num sistema semiótico bem construído (ou seja, num sistema que atinge o fim para o qual foi elaborado), não pode haver complexidade supérflua, não justificada.”

Dessa forma, podemos aferir que a construção complexa e não supérflua de Zê Gotinha apresenta um potencial educativo utilizado nas campanhas, pela sua construção híbrida dos códigos da ciência e os códigos do desenho.

## **9 — Considerações finais**

Existiu com as mudanças graduais de comportamentos que foram sendo incorporadas tanto pela população como pelos órgãos públicos, uma maturação e uma intelectualização de que não era possível impingir sobre ninguém uma medida sanitária. Não era possível se obrigar ninguém a adotar comportamentos saudáveis. Era preciso ensinar as razões destes comportamentos.

Para se atingir tais metas foi percebido que era necessário servir-se de aparatos comunicacionais, os quais deveriam, para realizar suas funções de forma plena, hibridizar informações científicas e signos culturais.

Todavia, esta tarefa não é tão simples quando aparenta, pois colocar em pauta a vacina é tocar em questões bastante íntimas, que cerceiam mundos diferentes, de níveis sociais distintos, crenças religiosas variáveis, mitos e medos, direito individual e coletivo. Os discursos tecidos nas campanhas oscilam no limiar entre a informação, convencimento e educação, já que precisam dar certo número de informações, de forma compreensível, mas, sem causar pânico.

O personagem em questão foi um híbrido empregado de forma sistemática e bem elaborada dos diversos códigos que formam os sistemas comunicacionais em saúde: os códigos da linguagem científica médica e os códigos das linguagens artísticas do desenho e da animação, algo que ainda não havia sido elaborado perfeitamente<sup>7</sup>. Como um sistema oscilante entre as duas vertentes que se acredita serem necessárias na comunicação *para* a saúde, sendo elas: o diálogo e a informação, em uma equalização adequada dos sistemas formantes, Zé Gotinha e suas animações conseguiram auxiliar na erradicação da poliomielite e, como prova de sua funcionalidade, sobreviver ao tempo e adquirir novos significados importantes dentro da cultura.

---

<sup>7</sup> Isso é afirmado, pois mesmo o personagem animado *Sujismundo* (1972), apesar do sucesso breve que teve, além de desaparecer culturalmente, adquiriu significados opostos ao desejado em sua criação. Atualmente *sujismundo* é sinônimo de pessoa sem higiene e não de pessoa que busca melhores condições de vida através da higiene. (Disponível em: <<http://acervo.oglobo.globo.com/em-destaque/sujismundo-fez-sucesso-nos-anos-70-acabou-virando-sinonimo-de-porcalhao-8971169>> . Acesso em: 23 de dez. de 2014.

## Referências

- ABBAGNANO, Nicola. *Dicionário de Filosofia*. Tradução da 1ª edição brasileira coordenada e revista por Alfredo Bosi; revisão da tradução e tradução dos novos textos Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- ARNHEIM, Rudolf. *Arte e Percepção Visual: Uma Visão Criadora*. São Paulo: Thompson Pioneira, 1980.
- BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde, Departamento de Vigilância das Doenças Transmissíveis. *Programa Nacional de Imunizações (PNI): 40 anos* Brasília: Ministério da Saúde, 2013.
- BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde, Departamento de Vigilância das Doenças Transmissíveis. *Programa Nacional de Imunizações (PNI): 25 anos* Brasília: Ministério da Saúde, 1998.
- CAMPOS, NASCIMENTO, MARANHÃO. A História da Poliomielite no Brasil e seu Controle por Imunização. *História, Ciências, Saúde*. Mangueiras, v. 10, n. 2, p. 573-600, 2003.
- CYTRYNOWICZ, M.; CYTRYNOWICZ, R.; STÜCKER, A. *Do Lazareto dos Variolosos ao Instituto de Infectologia Emílio Ribas*. São Paulo: Narrativa Um, 2010.
- DENIS, S. *O Cinema de Animação*. Tradução: Marcelo Felix. Lisboa: Mímésis, 2010.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- FILHO, Bertolli Claudio. *História da Saúde Pública na Brasil*. São Paulo: Editora Ática, 2004.
- FILHO, C.B, MEIHY, J. C. *História Social da Saúde: Opinião Pública versus Poder, a Campanha de Vacina 1904*. Estudos CEDHAL, 1990.
- FINKELMAN, Jacobo. *Caminhos da Saúde Pública no Brasil*. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2002.
- FALCÃO, E. de C. (org.). *Oswaldo Cruz Monumenta Histórica: a incompreensão de uma época. Oswaldo Cruz e a caricatura*. São Paulo: Brasileira Documenta, vol. VI, tomo 1, 1971.

- FONSECA, Joaquim. *Caricatura: a Imagem Gráfica do Humor*. Porto Alegre: Artes e Ofícios 1999.
- GAZÊTA, A. A. B. *Uma Contribuição à história do Combate à Varíola na Brasil: Do Controle à Erradicação*. Tese de Doutorado no Programa de Pós-Graduação em História das Ciências e da Saúde apresentado para a Casa de Oswaldo Cruz, Rio de Janeiro. 2006.
- GOMBRICH, E. H. *A História da Arte*. Tradução: Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: LTC, 2008.
- HOCHMAN, Gilberto. Vacinação, varíola e uma cultura da imunização no Brasil. *Revista Ciência & Saúde Coletiva*, Rio de Janeiro, v. 16, n. 2, pp. 375-386, 2011.
- LOTMAN, Y. *Estrutura do texto Artístico*. Lisboa: Editora Estampa, 1978.
- \_\_\_\_\_. *La Semiosfera I: Semiótica de La Cultura y Del Texto*. Madrid: Ediciones: Cátedra, 1996.
- \_\_\_\_\_. Sobre o mecanismo semiótico da cultura. *La semiosfera III. Semiótica de las artes y de la cultura*. (Desidério Navarro, org.). Madrid: Cátedra, 1998.
- LUCENA JÚNIOR, Alberto. *Arte da Animação: Técnica e Estética através da História*. São Paulo: Ed. Senac, 2002.
- MACHADO, Irene. *Gramática dos meios no contexto das linguagens icônicas*. *Revista Logos*, São Paulo, Ano 36, n. 01, pp. 06 a 18, 1º semestre, 2012.
- \_\_\_\_\_. *Línguas entre Linguagens*. Tese de Livre Docência apresentada à Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, 2011.
- \_\_\_\_\_. Comunicação de sínteses em perspectiva semiótico-evolutiva: modelização de linguagens, de formatos, do signo informático, de temporalidades. *Revista Fronteiras — estudos midiáticos*, Ano 12, pp. 95-104, maio/agosto, 2010.
- MALTIN, L. *Of Mice and Magic: a history of American Animated Cartoons*. New York: Penguin Book, 1987.
- MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 2005.

- NASCIMENTO, Daniele Raimundo. As campanhas de vacinação contra a poliomielite no Brasil (1960-1990). *Ciência & Saúde Coletiva*, Rio de Janeiro v. 16, n. 2, p. 501-511, 2011.
- PEREZ, Clotilde. *Mascotes: semiótica da vida imaginária*. São Paulo: Cengage Learning, 2011.
- PORTO A.; PONTES C. F.. Vacinas e campanhas: As imagens de uma História a ser Contada. *História, Ciências, Saúde*. Manguinhos. v. 10, n. 2, pp. 725-42, 2003.
- ROCHA, Cristina Maria. Comunicação Social e Vacinação. *História, Ciências, Saúde*. Manguinhos, Rio de Janeiro, v. 10 n. 2, p. 795-806, 2003.
- SADOUL, Georges. *História do cinema mundial origens aos nossos dias*. Lisboa: Horizonte, 1983.
- SANTAELLA, Lúcia. *Cultura das Mídias*. São Paulo: Editora Experimento, 2003.
- SCHAPIRO, Meyer. *A Arte Moderna Séculos XIX e XX: Ensaios Escolhidos/Meyer Schapiro*; tradução Luiz Roberto Mendes Gonçalves. São Paulo: Edusp, 1996.
- SEVCENKO, N. *A Revolta da Vacina: Mentis Insanas em Corpos Rebeles*. São Paulo: Scipione, 1993.
- THOMAS F.; JOHNSTON O. *The Illusion of Life, Disney Animation*. Nova York: Disney Editions, 1981.
- WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators*. London: Faber an Faber, 2001.

## Sites

- CARDOSO, J. M., ARAÚJO I. S. Comunicação e Saúde. Rio de Janeiro: Fiocruz. Disponível em: <<http://www.epsjv.fiocruz.br/dicionario/verbetes/comsau.html>>. Acesso em: 03 de fev de 2014.
- CVE. Recomendações para a Administração Parenteral das Vacinas do Calendário de Rotina. Disponível em: <[http://www.cve.saude.sp.gov.br/htm/cve\\_im.html](http://www.cve.saude.sp.gov.br/htm/cve_im.html)>. Acesso em: 25 set. 2012.

- CUEVA DE LAS MANOS. Disponível em: <<http://whc.unesco.org/en/list/936>>. Acesso em 03 de jan de 2014.
- ROTARY. *End Polio Now*. Disponível em: <<http://www.endpolio.org/pt>>. Acesso em 20 de jun. de 2012.
- LOPES, M. B. *Corpos Ultrajados: Quando a Medicina e a Caricatura se Encontram*. Hist. cienc. saúde-Manguinhos vol. 6, nº 2 Rio de Janeiro July/Oct. 1999. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S0104-59701999000300002>>. Acesso em 1 de maio de 2013.
- REVISTA DA VACINA. Distrito Federal: Ministério da Saúde, Centro Cultural da saúde. Disponível em <<http://www.ccms.saude.gov.br/revolta/revolta.html>>. Acesso em: 16 de jun. de 2012.
- The Original Star Wars Concept Art Is Amazing*. Incredible illustrations by artist Ralph McQuarrie. Disponível em: <[http://www.buzzfeed.com/danieldalton/stunning-star-wars-concept-art-ralph-mcquarrie?sub=3187440\\_2820928](http://www.buzzfeed.com/danieldalton/stunning-star-wars-concept-art-ralph-mcquarrie?sub=3187440_2820928)>. Acesso em: 02 de abril de 2014.

## Filmes

- Anima Brasil*. Zé Brandão, Erica Valle, Cabra Quente Filmes. Brasil: Fiocruz, 2009. 1 DVD, 47 min., son., color.
- A Princesa e o Robô*. Direção: Maurício de Souza. Brasil, Estúdios Maurício de Souza. Brasil, Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=-O8NGhCTsgo>>. Acesso em: 6 de jan. 2014. 1 hora e 30 mi, color, son.
- Cinematógrafo Brasileiro em Drésden*. Eduardo Thielen e Stella Oswaldo Cruz Penido. Brasil: Fiocruz, 2011. 1 DVD, 21 min., son., color.
- ROSA, Darlan. *Zé Gotinha, a História*. Disponível em: <[http://www.youtube.com/watch?v=hfkSORTX8\\_s](http://www.youtube.com/watch?v=hfkSORTX8_s)>. Acesso em: 14 jun. 2012.
- BRAZIFABIO. *Chamada Campanha de Vacinação — Zé Gotinha*, 1988. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=XyjCD2P1CkI>>. Acesso em: 14 jun. 2012.
- MINISTÉRIO DA SAÚDE. #zegotinha — Filme oficial da campanha contra paralisia infantil. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=z\\_VJNSeGO6w](https://www.youtube.com/watch?v=z_VJNSeGO6w)>. Acesso em: 26 jun. 2012.



# Vídeos Amadores de Acontecimentos: definição e análise de uma categoria de imagens<sup>1</sup>

**Felipe da Silva Polydoro<sup>2</sup>**

*Orientadora: Rosana de Lima Soares*

## **Resumo**

Neste texto, procuramos definir uma categoria de imagens e levantar elementos teóricos e empíricos relevantes para analisá-las. Investigamos aqui o que chamamos de *vídeos amadores de acontecimentos*: filmagens operadas por “pessoas comuns” que flagram um evento de relevância midiática, muitas das quais acabam veiculados em telejornais, outros programas de televisão e/ou sites de notícias. O enfoque dá-se tanto na dimensão estética (associada aos novos realismos) quanto na dimensão documental, que realça a qualidade referencial da imagem.

## **Palavras-chave**

Imagens amadoras; acontecimento; análise da imagem

---

**1** Trabalho apresentado na IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA-USP). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 5 de dezembro de 2014.

**2** Doutorando no Programa em Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da ECA/USP, com o projeto de pesquisa “Uma ontologia dos vídeos amadores de acontecimentos”, que tem o apoio da Fapesp. Mestre em Comunicação Social pela PUCRS.

## **Abstract**

*Amateur Videos of Events: definition and analysis of a category of images*

*In this paper, we define a type of images and indicate theoretical and empirical references useful to its analysis. The subject here is “amateur videos of events”: raw footage made by “common people” that captures a relevant event. Part of those amateur images is incorporated by the “traditional” journalism. We emphasize the aesthetic dimension (linked to the new realisms) and the documental dimension, which underlines the referential quality of image.*

## **Keywords**

*Amateur images, event, image analysis*

Desde o princípio, esta pesquisa evolui num movimento duplo: o processo de investigação e análise de um objeto audiovisual de disseminação recente convive com um esforço simultâneo de delimitação deste mesmo objeto. Refletimos sobre o estatuto de um tipo de imagem — mas o delineamento dessa categoria imagética, o trabalho de distinguir seus contornos em meio ao caos comunicacional, é parte fundamental dessa reflexão.

Pesquisamos aqui o que chamamos inicialmente — talvez de forma provisória — de *vídeos amadores de acontecimentos*: filmagens operadas por “pessoas comuns” que flagram um evento (ou um instante ou fragmento deste) de relevância midiática, muitas das quais acabam veiculadas em telejornais, outros programas de televisão e/ou sites de notícias. Isto é, vídeos captados por sujeitos não vinculados a empresas de comunicação, instituições ou qualquer outro grupo organizado (em geral sem formação nem preparo no ofício de filmar) que registram um fato na duração de sua própria ocorrência, ao vivo. Há, nestes vídeos, simultaneidade entre o fato em sua realidade efetiva (cujo *status* de acontecimento decorre de significação posterior) e sua captura em um equipamento de registro audiovisual.

Entre os exemplos de flagrantes de acontecimentos difundidos em sites como o *YouTube*, a maioria incorporada em matérias de televisão, portais de Internet, filmes documentários, etc., estão os vídeos que mostram os ataques ao World Trade Center (em especial, a filmagem do choque do primeiro avião, captado inesperadamente); as imagens da execução de Saddam Hussein; os diversos registros das manifestações de rua mundo afora (inclusive no Brasil); as filmagens de desastres naturais como os *tsunamis* no Sudeste Asiático, em 2004, e no Japão, em 2011 — a lista é interminável, dada a proliferação de registros anônimos.

Essa imagem que nos interessa pode tanto flagrar uma irrupção quanto captar uma ocorrência já em andamento. Isto é: tanto o vídeo que testemunha o choque do primeiro avião com o World Trade Center (quando uma operação de filmagem conduzida com outros propósitos é subitamente invadida por um elemento externo que instaura o evento<sup>3</sup> em questão) quanto aquele que presencia o *tsunami* já tomando conta da cidade (neste caso, o operador aciona a câmera como resposta a um fato que o surpreende, embora essa surpresa não esteja inscrita na imagem, seja ligeiramente anterior).

No telejornalismo, a imagem que é objeto deste trabalho costuma ser categorizada como produto de um “cinegravista amador” e serve como matéria-prima na montagem de telerreportagens — um fragmento incorporado como um dentre vários elementos na composição de uma narrativa. Porém, nesta pesquisa, nossa ideia é analisar as imagens em sua versão original<sup>4</sup>: não na forma que ganham pós-apropriação pelos veículos de comunicação hegemônicos, mas na sua existência bruta tal como circulam na *web* e estão armazenadas, por exemplo, no YouTube, às vezes com audiência massiva. Ao tratar os registros de cinegrafistas amadores como elemento constitutivo de um discurso com lugar de enunciação marcado e de uma narrativa dotada de um fio condutor, o telejornalismo altera fundamentalmente o vídeo amador: sua duração, ritmo, estrutura. Geralmente, esses vídeos constituem-se de um único plano-sequência com duração longa e uma certa demora na solução das ações para o olhar de um espectador contemporâneo acostumado a montagens ágeis. Ainda assim, tais imagens são intensamente acessadas em sites como o *YouTube*, o que justifica uma análise autônoma.

A motivação inicial na escolha do objeto desta pesquisa foi, ainda em uma observação preliminar, o espanto e o choque provocados por algumas dessas imagens, resultante de um específico efeito de real dos registros de flagrantes. Podemos citar, entre os operadores realistas que incitam a recuperação

---

3 Os termos “acontecimento” e “evento” aqui são usados como sinônimos.

4 Como veremos adiante, há certa contradição em falar numa “versão original” de uma imagem numérica com circulação na *web*, cujas particularidades mais essenciais são a ausência de origem, a contínua transformação e a falta de ligação física com um referente. Aqui, o termo “original” é usado apenas para diferenciar uma imagem que circula na *web* de sua eventual apropriação por veículos jornalísticos.

do questionamento sobre a referencialidade dessas imagens: a câmera tremida; a textura granulada; a captação do evento na sua própria duração (imediatividade temporal e espacial, instantaneidade entre uma ocorrência não-encenada, por vezes imprevista, e o seu registro); a inscrição do acaso na imagem, nascida do choque com o inesperado; a suposta neutralidade de um sujeito não vinculado formalmente a uma empresa ou instituição; a revelação de um fato, por vezes, da ordem da intimidade.

Outro aspecto que move esta pesquisa é o valor de evidência documental adquirido pelo registro amador de um fato. Este registro torna-se particularmente eficaz como discurso referencial, convincente na promessa de correspondência entre o enunciado e o fato tal como ocorreu na realidade efetiva – seja porque gravado “ao vivo”, seja por um certo efeito de neutralidade (ilusória, é claro). Insere-se em um regime de verdades em que o registro visual da própria coisa — o próprio ato, na sua própria duração, tomado por um agente que testemunha ou até mesmo envolve-se na ocorrência — como que autolegitima-se enquanto portador da verdade do fato.

Percebe-se esse duplo apelo das imagens amadoras — realismo calcado na urgência e na imediatividade combinado com um valor documental potencializado — nos modos como estas são apropriadas no cinema comercial de ficção, que emula os maneirismos da filmagem amadora/caseira como recurso estético realista, e no telejornalismo, que invoca o já mencionado valor de verdade factual do flagrante amador — uma imagem de outra natureza, outra materialidade, que funciona, no interior de uma reportagem televisiva de resto tecnicamente apurada, como uma janela direta para o real; algo como um rasgo na tela hiper-real do midiático.

Neste trecho, Bruno (2006) sintetiza a potência e a atratividade do que ela denomina “estética do flagrante”:

O apelo destas imagens na captura da atenção de outros espectadores espalhados diante de diferentes telas (de computador, de celular, de televisão) parece residir não somente no seu conteúdo, mas também naquilo que, na sua forma, indica as condições de sua produção, tornando-as ainda mais efetivas como imagens de vigilância. Os ruídos das imagens amadoras indicam uma casualidade, uma urgência,

um ar não intencional, improvisado e não retocado que amplia o seu efeito de real e de vigilância. Além disso, a excitação do flagrante presente na imagem supõe um observador oculto, colocando o espectador na condição de *voyeur*.

Estamos lidando com uma estética na qual, curiosamente, a evidência do dispositivo (a assunção deliberada da câmera, do cinegrafista e, em última análise, da própria mediação) e das circunstâncias da captação (precárias, urgentes) transmitem um efeito de presença, proximidade e imediatismo. Em certo sentido, essa imagem autoconsciente que, embora da lavra de um anônimo e produtora de ilusão de neutralidade, alerta constantemente para a ação mediadora, desafia a noção tradicional de transparência no audiovisual, baseada no apagamento de todos os vestígios do aparato fílmico em favor da presença límpida da própria realidade. Talvez pelo esgotamento dos efeitos de real, do cansaço da proliferação desmedida de signos e de tantas iniciativas — teóricas, artísticas — de desconstruir a força mimética da imagem; também como resultado de uma intensificação da midiaticização (ou mesmo virtualização) do mundo; mas o fato é que os efeitos de real mais competentes hoje — aqueles que transmitem autenticidade, franqueza, naturalidade e mesmo o efeito de presença dos referentes — são obtidos em discursos audiovisuais opacos.

A imagem obtida pelo celular remete, também, ao protagonismo desses equipamentos eletrônicos nas experiências do vivido e mesmo no processo de construção de subjetividades. Se a transparência clássica reproduzia um mundo que aparecia diáfano ao olhar, os ruídos, sujeiras e demais precariedades da imagem de celular condizem com uma cultura visual consciente da mediação permanente. Os projetos realistas voltados a desanuviar as imagens do mundo não mais investem na nitidez, mas ampliam os espaços e ações dados a ver por meio de câmeras — iluminam uma parcela cada vez maior da realidade (vide o alastramento da estética dos bastidores e de imagens em abismo na televisão contemporânea).

Cavell (1979), numa chave fenomenológica, ilustra este movimento e impulso da câmera:

It seems that there should be some stronger connection between an

assertion and the world it asserts than *my* asserting of it is empowered to make [...] One almost imagines that one could catch the connection in the act — perhaps by including a camera and crew in the picture (presumably at work upon *this* picture), but that just changes the subject. [...] One can feel that there is always a camera left out of the picture: the one working now” (CAVELL, 1979, p. 127).

Numa cultura que se relaciona com o mundo físico através de telas, na qual os sujeitos se produzem sobretudo nessa externalidade luminosa — e todos têm cotidianamente a prática de gravar suas experiências por meios de dispositivos eletrônicos móveis —, uma imagem capturada por celular é especialmente efetiva na obtenção de uma identificação com o espectador; trata-se de uma câmera subjetiva potente. Nos vídeos amadores que flagram acontecimentos, a remissão à mediação da telinha do celular — e ao processo de subjetivação — convive com um protagonismo do referente. Há, nessas imagens, uma primazia do objeto filmado no jogo entre sujeito, câmera e mundo. Se o ato de ligar a câmera resulta de uma escolha, nos flagrantes amadores, muitas vezes, essa escolha funciona como uma resposta a um chamamento que parte do mundo. E são os eventos próprios ao referente, acontecimentos decorrentes de contingências externas ao sujeito, que governam a operação da filmagem (enquadramentos, movimentos de câmera, *zoom*, duração do plano). O sujeito situado diante do acontecimento filmado, sobretudo responde a este chamado do mundo. E os eventos que interpelam e governam o *cameraman* acidental são também aquilo que atrai o olho do espectador.

Isso parece que fica ainda mais patente em registros de desastres naturais, como os *tsunamis*, ou de deslizamentos, quando deparamos com a potência da natureza, uma força que atropela (literalmente) o sujeito. O sujeito construído aqui é um sujeito atropelado, ameaçado. É um sujeito midiático, conectado, digitalizado, virtualizado, porém atropelado pela força da natureza — é como se todo o progresso tecnológico, ali naquele evento representado pelo equipamento eletrônico digital, seja incapaz diante de um fenômeno natural de tal magnitude.

Ao fundo dos impasses e vacilações no esforço de delimitação e aprofundamento do objeto desta pesquisa estão as reincidentes dificuldades da reflexão sobre a imagem, a começar pela suposta separação entre esta e a realidade

referencial que representa. Em um contexto teórico contemporâneo que privilegia o estatuto discursivo da imagem e a vinculação inextricável entre estética e política (embora persista um anacrônico positivismo no jornalismo e no senso comum), soa ingênua qualquer aproximação aberta a uma separação estanque entre imagem e referente (mundo físico, material, concreto), reapresentação presente de ocorrência passada. Mais do que registros, documento ou representações da realidade — e ainda que sejam fruto da ação de uma máquina sobre o mundo físico — as cada vez mais abundantes imagens digitais (e os equipamentos eletrônicos que a produzem) são sintomas de uma cultura midiaticizada/virtualizada; são fabricantes de subjetividades e do que chamamos convencionalmente de “realidade”. Faz menos sentido pensar essas imagens como evidência de um fato ocorrido no mundo histórico e mais como componentes de um dispositivo a ensejar modos de ver e de ser; não o valor de representação e, sim, a competência da performance; não a remissão ao fato passado e mais o retrato do presente e os efeitos no futuro.

No vocabulário foucaultiano: os equipamentos eletrônicos que filmam e fotografam integram o conjunto das tecnologias de si contemporâneas e sua disseminação resulta de uma estratégia de poder caracterizada pela dispersão da vigilância e do controle (processo de domesticação em que o discurso da liberdade individual esconde uma configuração na qual cada um vigia a si e ao próximo). Um domínio do espetáculo (Debord), do simulacro (Baudrillard), da vigilância (Foucault) e do controle (Deleuze), quando as subjetividades perdem toda a substância e se constroem projetadas em telas; de relações sociais mediadas por imagens (Debord)<sup>5</sup>.

A predileção por imagens oriundas do universo das “pessoas comuns” guarda relação com o diagnosticado apreço pelo real conforme apontam, a partir de diferentes pontos de vista, autores como Baudrillard (1991), Badiou (2007), Žižek (2003), Jaguaribe (2007), Lins & Mesquita (2008). Para Black (2002), a cultura visual contemporânea vive sob a égide do “imperativo gráfico”: estágio representacional em que todas as dimensões da existência tendem a tornar-se

---

<sup>5</sup> Por se tratar de um texto introdutório e de uma pesquisa ainda em andamento, não hesitamos em citar vertentes teóricas por vezes incompatíveis entre si. Ainda estamos evitando aderir a uma ou a poucas linhagens teóricas, decisão que poderia restringir excessivamente a observação dos objetos dessa pesquisa.

visíveis e a serem registradas em imagens, fixas ou em movimento, o que envolve também a transposição da vida privada para a esfera do público. O autor sublinha dois termos que sintetizam as características do imperativo gráfico: físico e explícito. Este paradigma — ou o ímpeto por transparência total, como define Baudrillard (2006) — alinha-se a um trajeto da cultura da imagem que remete, pelo menos, ao início do século XIX, quando emerge um renovado interesse pela documentação visual da natureza e do real tal qual estes aparecem para nós. Aumont (2004, p. 48) detalha essa transformação na pintura que expressa um tipo de demanda mais tarde vinculada à invenção da fotografia e do cinema:

O núcleo dessas mudanças é a verdadeira revolução que acontece entre 1780 e 1820 no *status* do esboço a partir da natureza, com a passagem do esboço — registro de uma realidade já modelada pelo projeto de um futuro quadro — ao estudo — registro da realidade “tal como ela é”, por ela mesma.

O apelo dessas imagens alinha-se a uma coleção de iniciativas nos mais variados campos em busca de “novos realismos estéticos” (o que inclui, como dissemos, a emulação do amador, visando carregar no realismo). Tais novos realismos, por sua vez, responderiam (ou estariam associados) a uma cultura entre cujas particularidades está a demanda por signos do vivido, imagens que simulam um contato mais direto com os referentes do mundo histórico.

Na verdade, a instantaneidade entre o fato e o registro, uma das grandes inovações da fotografia — comparada, por exemplo, ao intervalo de tempo entre um acontecimento e sua documentação em pintura —, tornou-se instantaneidade entre fato, registro, distribuição, exibição e recepção. O sujeito munido de um celular com câmera pode compartilhar uma fotografia ou um vídeo imediatamente após a captação. Neste contexto, o mundo inteiro encontra-se virtualmente duplicado.

O apelo de representações e narrativas tomadas de maneira mais direta e imediata da “vida real” aparece em fenômenos como os *reality shows*, no boom dos documentários, na pornografia supostamente caseira, além dos já citados vídeos amadores produzidos por anônimos e exibidos, sobretudo, no *YouTube*

(embora circulem hoje principalmente em redes sociais, como o *Facebook*, o *Twitter* e o *Instagram*, ou seja, dão-se a conhecer nesses espaços virtuais e depois, só depois, ganham espaço na “grande mídia”).

Black (2002) oferece uma explicação um tanto simplória para a demanda contemporânea por signos da realidade vivida: na sociedade do espetáculo (DEBORD, 1997), uma época cada vez mais dominada pelas imagens, a realidade deixa de ser autoevidente. Há toda uma safra de filmes produzidos nos Estados Unidos – para Eco (1984), o país hiper-real por excelência – que apontam para o temor contemporâneo de perda do senso de realidade (só para citar alguns: *O show de Truman*, *A ilha do medo*, *A origem*, e, exemplo maior, a trilogia *Matrix*<sup>6</sup>).

Reality is never more in demand than it is in our global mass-mediated film culture, where it has become ‘a scarce resource’. And while reality has never been more in demand, it has also never been more at issue. Reality in liberal, democratic, mass-mediated societies no longer is self-evident, but is constantly contested and up for grabs” (BLACK, 2002, p. 15).

Jaguaribe (2007, p. 30) é precisa nesta descrição do mesmo fenômeno:

A câmera fotográfica, o cinema e posteriormente, no final do século XX e no século XXI, a realidade virtual potencializaram o “efeito de real”. A realidade tornou-se mediada pelos meios de comunicação e os imaginários ficcionais e visuais fornecem os enredos e imagens com os quais construímos nossa subjetividade. O surgimento dos novos realismos na literatura, fotografia e cinema dos séculos XX e XXI atesta uma necessidade de introduzir novos “efeitos do real” em sociedades saturadas de imagens, narrativas e informações. Esses “efeitos do real” serão distintos daquele do século XIX, não se

---

6 *O Show de Truman* (*The Truman Show*, 1998), de Peter Weir; *Ilha do Medo* (*Shutter Island*, 2010), de Martin Scorsese; *A Origem* (*Inception*, 2010), de Christopher Nolan; *Matrix* (1999), *Matrix Reloaded* (2003), *Matrix Revolutions* (2003), de Andy Wachowski e Lana Wachowski.

pautam somente na observação empírica ou distanciada, mas promovem uma intensificação e valorização da experiência vivida que, entretanto, é ficcionalizada.

Portanto, o período contemporâneo convive com um jogo ou batalha de imagens, narrativas e outras formas de discurso realistas que se apresentam como autênticos representantes da realidade. Para Baudrillard (1996), o surgimento dos movimentos estéticos realistas, no princípio do século XIX, nas artes visuais e depois na literatura já indicavam um abalo na noção moderna de realidade. Afinal, a realidade social é um construto. No paradigma da época moderna e do racionalismo, a noção de real remete ao ente efetivado que existe de maneira evidente, que pode ser tocado, sentido, visto, reproduzido, calculado. Real como oposto à ilusão, à fantasia, à representação, aos produtos da imaginação — em linha com a origem etimológica de “real”, o latim *res*, coisa material, concreta. “No sentido de fato e factual, o ‘real’ se opõe ao que não consegue se consolidar numa posição de certeza e não passa de mera aparência ou se reduz a algo apenas mental” (HEIDEGGER, 2008, p. 44).

Ao abordar a carência de um contato mais imediato e direto com a materialidade física do mundo, Zizek (2003) buscou em Alain Badiou a expressão “paixão pelo real”. A referência é a psicanálise lacaniana. No pensamento de Lacan (1988), o real é aquilo inapreensível pela dimensão da linguagem e, assim, permanece alheio às ordens do imaginário e do simbólico, um ser cujo estatuto ontológico é negativo. Ainda assim, eventualmente, o real irrompe na forma de um corte, numa espécie de remissão à fenda situada na estrutura mesma dessa realidade engendrada pela operação dos significantes. A intrusão do real desmonta e fura, ainda que por um instante, a teia de semblantes que forma o eu e a realidade, fundamentalmente ilusórios.

Ocorre que, conforme Zizek (2003), em uma sociedade dominada por imagens, esse real que irrompe assume quase que imediatamente o caráter de semblante. Um exemplo é o ataque ao World Trade Center, em 11 de setembro de 2001: ao observarmos as imagens do instante do choque – ainda que já as tenhamos visto incontáveis vezes – sentimos o abrupto e o vazio instantâneo de sentido. Porém, dado o vasto repertório de cenas de explosões e violência de

um espectador ocidental, a imagem traumática ganha ares de já-visto (o real já irrompe com o *status* de semblante).

Teríamos, portanto, que inverter a leitura padrão, segundo a qual as explosões do WTC seriam uma intrusão do Real que estilhaçou a nossa esfera ilusória: pelo contrário [...] o que aconteceu foi que, no dia 11 de setembro, esse fantasma da TV entrou em nossa realidade. Não foi a realidade que invadiu a nossa imagem: foi a imagem que invadiu e destruiu a nossa realidade (ou seja, as coordenadas simbólicas que determinam o que sentimos como realidade. (ZIZEK, 2003, p. 30).

No vocabulário da psicanálise lacaniana, a propalada crise no senso de realidade envolve um abalo na estabilidade sedimentada pelos registros do simbólico e do imaginário, cujo trabalho articula o que o senso comum designa pela palavra “realidade”. Decorrente da inflação das imagens e da ordem do imaginário?

Como exemplo de imagens desestabilizadas por uma intrusão, pode-se destacar aqueles registros factuais que flagram a irrupção do acontecimento no instante de sua ocorrência. Pensar o acontecimento como irrupção acarreta definir um início, um instante e ato inaugural, um movimento específico no qual um fato/ocorrência provoca uma ruptura, “rompe a superfície lisa da história” (RODRIGUES, 1993, p. 27). Um acontecimento esconde todo um processo de fermentação, um preparo, quando ainda não ganhou visibilidade ou impacto massivos (o que não significa que não estivesse “acontecendo”, no sentido mais raso da palavra). O acontecimento entendido como irrupção instantânea — como um fato que subitamente emerge — enquadra-se em uma noção midiática e jornalística do que vem a ser um acontecimento (ou mesmo de uma prática cultural de sempre localizar um início, uma origem). Isso leva à leitura desse suposto ato inaugural como um centro produtivo de onde emanam enunciados. Como é de conhecimento geral, acontecimento é uma noção importante em outros campos como a história e a filosofia, mas com um entendimento um pouco diverso.

Portanto, a ideia de se filmar o acontecimento — registrá-lo em imagens, inscrevê-lo enquanto elemento visual em uma materialidade — acarreta

um entendimento específico do conceito. Essas imagens que flagram uma ocorrência diante da câmera reforçam a noção de que há um assalto à estabilidade da realidade (embora, num plano ampliado, possa-se pensar que os sucessivos acontecimentos, cada qual uma ruptura, organizam e estabilizam a vivência no longo prazo).

Esse efeito dá-se, sobretudo, nas imagens nas quais o agente causador e o elemento que irrompe encontram-se fora de campo: ou saem de uma situação fora de campo e adentram o quadro ou ficam de fora permanentemente. O fato provocado por este agente está enquadrado, documentado — podemos discerni-lo visualmente com alguma nitidez. Trata-se de um fragmento, um pedaço e não todo o fato; vemos a aeronave adentrar a torre do World Trade Center, mas não a explosão lá dentro, o despedaçamento dos corpos, a destruição dos escritórios. Conforme Didi-Huberman (2012), do ponto de vista documental, as imagens (e ele pensa sobretudo na fotografia) revelam verdades lacunares e é um equívoco solicitar delas toda a verdade.

Este instante de irrupção, os elementos internos ao vídeo que desviam/saltam (aquilo que irrompe e a “cena” da irrupção, a própria ruptura e o choque captado) funcionam como uma espécie de *punctum*<sup>7</sup> (BARTHES, 1989). O espectador da nossa cultura irá inevitavelmente sentir a pungência do instante do choque do primeiro avião no WTC. É um susto – e também um desvio, um tropeço. Se nos detivermos exclusivamente no vídeo, tentarmos isolá-lo, o que temos é um efeito de imprevisto, acaso. O fato captado emerge totalmente alheio ao sujeito que filma; o desenlace, repleto de substância “evenemencial”, foge às intenções originais — perceptíveis, conscientes — do cinegrafista. Essa surpresa, a captação acidental, e a ausência de intencionalidade fazem sentido em uma perspectiva mais pragmática. Há uma impressão de acaso, transmite-se um efeito de acidente e o vídeo carrega o imprevisto inscrito como efeito linguístico, discursivo e estético. Percebe-se, ainda, um interessante jogo de controle e descontrole. Se pensarmos que o ato de filmar sempre pressupõe um certo controle sobre a realidade filmada, um vídeo como o do WTC implica a súbita perda de controle por parte do operador. Perda ocasionada pela invasão de um objeto e/ou um agente na cena.

---

7 Desenvolvida por Barthes no livro *A câmera clara* (1989), a noção de *punctum* designa o detalhe — ou ponto — em uma imagem fotográfica que impacta e abala o espectador.

Ocorre que, se na particularidade de um vídeo, do fato específico ali enquadrado, a cena foge ao controle, a configuração tecnocultural que responde pela proliferação de câmeras — e a circulação acelerada das imagens produzidas — e o registro de eventos inesperados pode ser definida, conforme Deleuze (1992), como sociedade do controle. Nota-se, no contexto das redes sociais, *YouTube*, especial apreço por vídeos nos quais a situação foge ao controle — de episódios relevantes a situações corriqueiras (abundam vídeos de erros de gravação em telejornais e programas de TV, por exemplo).

Seria esse efeito de descontrole — e de tropeço e desvio, de transgressão ao comando original — especialmente atrativo ao espectador no contexto das mídias digitais? A computação é a tecnologia do controle *per se*, domina e administra na integralidade os objetos sobre os quais atua (objetos numéricos, de materialidade digital, cujo traço mais essencial é se oferecer a uma metamorfose permanente), algo como uma intensificação do projeto moderno de domínio sobre o espaço e o tempo.

A realidade<sup>8</sup> digitalizada em arquivo pode ser manipulada e, assim, transformada continuamente, particularidade determinante, segundo Mitchell (1994), para a constituição de um novo estatuto da imagem: um objeto digital já sem referente, vazia, uma imagem de simulação, uma era pós-fotográfica. Seria a dialética entre o controle e o descontrole, o programado e o desviante, o previsto e o inesperado (num contexto de roteirização, programação intensificada) responsável pela potencialização de um efeito de espontaneidade, de genuíno acontecimento? A busca desta emergência espontânea na cena é o projeto de uma vertente do documentário contemporâneo, alinhada à defesa de Comolli (2008) de um cinema (necessariamente documentário) aberto ao risco do real.

O flagrante costuma obedecer esta estrutura: capta um desvio. O espalhamento de câmeras multiplica a probabilidade de encontro com o imprevisto; é uma configuração em que boa parte do mundo encontra-se “sob o risco do real” (COMOLLI, 2008). Ocorre que este acaso é — ou talvez seja — ilusório. Não é por acaso que os fatos são captados, pois, falando grosseiramente, as câmeras foram espalhadas para, entre outras coisas, filmá-los. Filmá-los ou, quem sabe,

---

<sup>8</sup> O ciberespaço e suas ferramentas não espelham ou reproduzem o real, mas são parte constituintes da nossa “realidade”.

prioritariamente, para barrar ocorrências. Conforme Bruno (2004), os dispositivos de vigilância contemporâneos servem essencialmente à dissuasão. A câmera instalada no estacionamento do shopping pretende dissuadir o roubo. Seu ideal é o vazio de acontecimentos. Porém, se o roubo ocorre (ou outro dano ao patrimônio do estabelecimento e de seus clientes), desviando do propósito dissuasivo inicial, então o dano estará registrado em imagens. Sendo assim, onde estará o verdadeiro desvio?

Mas percebem-se registros, por câmeras de vigilância, de eventos que parecem ser alheios a qualquer intenção original. Ou mesmo de situações que afrontam a estratégia de poder subjacente a este estágio de vigilância. Vimos em episódios recentes, envolvendo manifestações no Brasil, uma boa quantidade de registros que servem menos à repressão (afinal, o aparato vigilante não impediu as manifestações) do que à denúncia do aparelho repressivo. Há uma boa quantidade de vídeos circulando nas redes que, a partir de evidências visíveis, desmonta com particular eficácia a versão hegemônica dos acontecimentos. Desmentem a narrativa da polícia e dos grandes veículos de comunicação. Emergem como contradiscursos, mas que se valem do mesmo tipo de retórica calcada no discurso referencial cujo valor de verdade advém da evidenciação visual da ocorrência — reforçando o poder revelador das imagens e chancelando a vigilância ostensiva (a ideia de que basta a câmera estar no lugar certo e na hora certa e a imagem nos propiciará o acesso à verdade). Em suma, este contradiscurso alinha-se à estratégia do poder em sua etapa de biopoder, domesticação, disciplina e controle, quando o celular vira arma constantemente disponível para fotografar e filmar o outro.

Talvez possa-se pensar que o verdadeiro acontecimento, ao mesmo tempo singular e efetivo politicamente, é a denúncia e a desconstrução (análise, ato de destrinchar) desta mecânica de poder. Neste sentido que remete à teoria de Foucault (1987), o poder encontra-se subjacente tanto no aparato de vigilância quanto nos movimentos que se valem deste mesmo regime de visibilidade (e de verdade) para confrontar discursos, práticas e outros aspectos do poder hegemônico.

Paradoxo do ciberespaço: lugar de uma indústria altamente oligopolizada, fruto de uma tecnologia do controle, que dá visibilidade a novos discursos, de novos atores. Ferramentas como o *Facebook* propiciam uma organização

mínima de enunciados com pontos de vista e versões dos fatos que contestam as versões hegemônicas. Grupos ativistas como Mídia Ninja, Anonymus, entre outros, fizeram uso dessas ferramentas para noticiar os protestos desde o interior. A mensagem: nosso testemunho de dentro revela que os demais discursos são de fora (e adotam outro ponto de vista), de uma perspectiva determinada, marcada. Além disso, trata-se de um discurso audiovisual que angaria seu valor de verdade, sobretudo da sua posição de contradiscurso em relação ao discurso hegemônico da grande mídia e de outras instituições de poder, cujo lugar enunciativo localiza-se (literalmente) ao lado da repressão policial.

Já expusemos uma porção de contradições inerentes aos vídeos digitais amadores de acontecimentos. Há um choque, por exemplo, entre o artificialismo e o traço assumidamente construtivista das linguagens digitais (vazia de referentes na sua representação numérica e discreta) e a crueza realista alcançada por algumas dessas imagens, efeito estético que remete a um contato mais direto com o real. Dialética entre a imanência dos objetos virtuais (universos fechados, formados por signos voltados para dentro de si) e a transcendência que caracteriza as imagens digitais representativas do real, a remeter para referentes algures, por vezes carregadas no realismo, graças à precariedade na captação, distribuição e exibição. Contradição entre uma imagem numérica feita para ser modificada, cujo estatuto é de liberação do signo e de incerteza quanto à realidade do referente, e o de um registro percebido pelo senso comum como neutro, direto, imediato e autêntico na apresentação e presentificação desta mesma realidade. Choque do ceticismo diante de vídeos digitais cuja materialidade favorece a manipulação já no nascedouro (cujo potencial metamorfoseador está geneticamente entranhado), com o estatuto de evidência factual e reveladora da verdade.

São oposições na dimensão imagética de um ambiente digital, de uma rede mundial e de uma tecnologia da computação marcados por contradições essenciais: um espaço sem poder central com inédita liberdade de expressão, troca de ideias e opiniões e mobilização política que também propicia mecanismos ferrenhos de controle e vigilância típicos da sociedade de controle; um princípio de colaboração e igualdade que convive com poderosos oligopólios.

No nível da materialidade, os vídeos digitais amadores de acontecimentos são imagens numéricas. E as imagens digitais, sejam de que tipo forem, são um objeto já feito para ser modificado. A aptidão à metamorfose é um traço

essencial da fotografia e do vídeo digitais. Domínio de uma ontologia modular, que compreende os objetos como estruturas desmontáveis, pedaços manejáveis autonomamente. Conforme Lévy (2007), a mutabilidade intrínseca aos objetos numéricos resulta da codificação digital, pois é esta que “condiciona o caráter plástico, fluído, calculável com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo e, resumindo, virtual da informação que é, parece-me, a marca distintiva do ciberespaço” (p. 92). Em síntese, as especificidades técnicas e estruturais das imagens digitais (fixas e em movimento) têm correspondência – e, de certa forma, condicionam – as estéticas e as formas narrativas sobressalentes.

Para Manovich (2001, p. 45),

The structure of a computer image is a case in point. On the level of representation, it belongs on the side of the human culture, automatically entering in dialog with other images, other cultural “semes” and “mythemes”. But on another level, it is a computer file that consists of machine-readable header, followed by numbers representing color values of pixels. On this level it enters into a dialog with other computer files. The dimensions of this dialog are not the image’s content, meanings or formal qualities, but rather file size, file type, type of compression used, file format, and so on. In short, this dimensions belong to the computer’s own cosmogony rather than to human culture.

Essa ontologia da informática gradativamente domina as formas das imagens, das narrativas audiovisuais e, de maneira mais ampla, a cultura como um todo. Neste ser computacional, ainda conforme Manovich (2001), a imagem é uma interface para um banco de dados. E o *database* alça-se à posição de forma narrativa predominante. Duas consequências: os objetos se aprofundam, tornam-se imersivos e tridimensionais; e a narrativa linear reinante durante séculos dá lugar a uma estrutura não-hierarquizada, interativa e hipermediática. Sai o domínio da estrutura sequencial-temporal, entra em cena a narrativa espacial. Nas mídias tradicionais, se é espectador passivo. Nos meios digitais, o público entra para fazer alguma coisa.

E aqui aparece outro ponto fundamental: o destino de eventos de inten-

sa repercussão midiática e, posteriormente, histórica é o de constituir-se de um banco de dados repleto de documentos visuais. Uma coleção de registros, muitos dos quais redundantes, com discretas variações de ponto de vista quanto ao mesmo fato. As noções de banco de dados e de coleção, conforme a teoria de Manovich (2001), definem a estrutura apropriada à computação e à linguagem digital.

O caso do atentado às Torres Gêmeas novamente é exemplar. Há pelo menos dois importantes sites que armazenam centenas de vídeos e fotografias dos atentados. Um deles, na verdade, é uma seção enorme dentro do portal norte-americano *Internet Archive*, dedicada apenas a imagens do 11 de setembro<sup>9</sup>. Esse arquivo informa conter mais de três mil horas de material audiovisual sobre o ataque, prioritariamente conteúdo televisivo. O outro site é uma iniciativa do *National September 11 Memorial & Museum*, museu situado no local onde ficavam as duas torres: um espaço na web batizado de *Make History*<sup>10</sup>, que estimula as pessoas a postarem fotos, vídeos e histórias escritas sobre experiências individuais na ocorrência do atentado.

Os *websites*, em geral, são um exemplo notório de uma estrutura de banco de dados, que se organiza em torno de uma coleção de conteúdos e que não obedece a uma lógica linear. O usuário que navega dentro de um site pode fazer o caminho que bem entender. Nos sites citados, o internauta poderá ver primeiro os vídeos do desabamento das torres e só depois aqueles que mostram os aviões se chocando, eventos cronologicamente anteriores. A forma como o *YouTube* apresenta as sugestões de “vídeos relacionados” também remete ao modelo de coleção não-linear — na verdade, um tanto caótica — que caracteriza os meios digitais.

A capacidade de manipulação e de processamento da tecnologia digital e computacional representa um considerável avanço em relação a técnicas anteriores. Conforme Lévy (2007, p. 52),

A informação digitalizada pode ser processada automaticamente, com um grau de precisão quase absoluto, muito rapidamente e em

---

<sup>9</sup> Endereço da seção sobre o 11 de setembro no site *Internet Archive*: <http://archive.org/details/911>

<sup>10</sup> Endereço do site *Make History*: <http://www.911memorial.org/blog/tags/make-history>

grande escala qualitativa. Nenhum outro processo a não ser o processamento digital reúne, ao mesmo tempo, essas quatro qualidades.

Nesta passagem, Lévy (2007) resume as modificações na dimensão sócio-cultural que acompanham o meio digital:

Quanto à imagem, perde sua exterioridade de espetáculo para abrir-se à imersão. A representação é substituída pela virtualização interativa de um modelo, a simulação sucede a semelhança. O desenho, a foto ou o filme ganham profundidade, acolhem o explorador ativo de um modelo digital, ou até uma coletividade de trabalho ou de jogo envolvida com a construção cooperativa de um universo de dados. (LÉVY, 2007, p. 150)

No nosso entendimento, um trabalho que se propõe a investigar pormenorizadamente imagens, cuja constituição é digital/numérica, precisa estar atento às modificações de fundo que esta materialidade envolvida acarreta. É o caso, por exemplo, de contrapor à esta última afirmação de Lévy o argumento de que os vídeos estudados neste trabalho (dotados de uma estética do abrupto e da crueza) parecem, sim, remeter a eventos externos à imagem — recolocam, em outro contexto, as questões da semelhança e do registro da realidade.

## Referências

- AUMONT, Jacques. *O olho interminável*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- BADIOU, Alain. *O século*. São Paulo: Ideias & Letras, 2007.
- BARTHES, Roland. *A câmera clara*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.
- \_\_\_\_\_. *A troca simbólica e a morte*. São Paulo: Edições Loyola, 1996.
- BLACK, Joel. *The reality effect: film culture and the graphic imperative*. New York: Routledge, 2002.
- BRUNO, Fernanda. Estética do flagrante: controle e prazer nos dispositivos de vigilância contemporâneos. *Revista Cinética*. Dossiê estéticas da biopolítica, 2007. Disponível em <[www.revistacinetica.com.br/cep/fernanda\\_bruno.htm](http://www.revistacinetica.com.br/cep/fernanda_bruno.htm)>
- \_\_\_\_\_. Máquinas de ver, modos de ser: visibilidade e subjetividade nas novas tecnologias de informação e de comunicação. *Revista Famecos*. Porto Alegre: n. 24, v. 01, 2004.
- CAVELL, Stanley. *The world viewed: reflections on the ontology of film*. Cambridge: Harvard University Press, 1979.
- COMOLLI, Jean-Louis. *Ver e poder*. A inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.
- DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DELEUZE, Gilles. Post-scriptum sobre as sociedades de controle. In: DELEUZE, Gilles. *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 1992.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Imagens apesar de tudo*. Lisboa: KKYM, 2012.
- ECO, Umberto. *Viagem na irrealidade cotidiana*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir*. Petrópolis: Vozes, 1987.

- HEIDEGGER, Martin. *Ensaaios e Conferências*. Petrópolis: Vozes, 2008.
- JAGUARIBE, Beatriz. *O choque do real: estética, mídia e cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.
- LACAN, Jacques. *O seminário 11: os quatro conceitos fundamentais da psicanálise*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1988.
- LEVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2007.
- LINS, Consuelo; MESQUITA, Claudia. *Filmar o real*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.
- MANOVICH, Lev. *The language of the new media*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MITCHELL, William. *The reconfigured eye: visual truth in the post-photographic era*. Cambridge: MIT Press, 1994.
- ZIZEK, Slavoj. *Bem-vindo ao deserto do real!* São Paulo: Boitempo, 2003.



# A Música de André Abujamra no Cinema Brasileiro: primeiras aproximações<sup>1</sup>

**Geórgia Cynara Coelho de Souza Santana<sup>2</sup>**

*Orientador: Eduardo Vicente*

## **Resumo**

O artigo expõe os resultados de uma primeira abordagem sobre a música de André Abujamra no cinema brasileiro, especificamente nos filmes *Durval Discos* (Anna Muylaert, 2002); *Castelo Rá-Tim-Bum, O Filme* (Cao Hamburger, 1999) e *Bicho de Sete Cabeças* (Laís Bodanzky, 2001). Aborda-se o percurso musical do artista no cinema nacional, buscando a relação entre seus projetos fonográficos e suas composições para cinema. Busca-se o exercício da possibilidade de uma análise fílmica a partir da trilha sonora das obras cinematográficas e de conceitos pertinentes ao universo sonoro no audiovisual. Parte-se da análise estética e contextual das obras

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA-USP). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 05 de dezembro de 2014.

<sup>2</sup> Geórgia Cynara Coelho de Souza Santana é doutoranda em Meios e Processos Audiovisuais pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás (UFG) e graduada em Comunicação Social — Habilitação: Jornalismo pela mesma instituição. É docente titular do curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG). E-mail: georgia.cynara@usp.br

com trilha sonora assinada pelo artista, de sua biografia e das formulações teóricas relacionadas ao som e à música de cinema, presente nas obras de autores como Gorbman (1987), Chion (1993), Martin (2003), Carrasco (2003) e Costa (2008).

### **Palavras-chave**

André Abujamra; trilha sonora; cinema brasileiro; música

### **Abstract**

*The André Abujamra music on Brazilian Cinema: first approaches*

*This article presents the results of the first approach to André Abujamra's music in Brazilian cinema, especially in the films "Durval Discos" (Anna Muylaert, 2002); "Castelo Rá-Tim-Bum, O Filme" (Cao Hamburger, 1999) and "Bicho de Sete Cabeças" (Laís Bodansky, 2001). It reveals the musical career of the artist in national cinema by searching for a relationship between his phonographic projects and musical compositions for movies. It pursues the possibility of a film analysis from considering the movie soundtrack and relevant concepts to the sonic universe in audiovisual. It starts from the aesthetic and contextual analysis of the films whose music pieces are signed by the artist, from his biography, and theoretical formulations related to film sound and film music present in the studies of authors such as Gorbman (1987), Chion (1993), Martin (2003), Carrasco (2003) and Costa (2008).*

### **Keywords**

André Abujamra, soundtrack, Brazilian cinema, music

## Introdução

A combinação entre som e imagem provoca o que Chion (1993) define como ilusão audiovisual: integrado à imagem, o som altera a percepção do espaço diegético, encadeando planos, provendo ritmo, unidade e, por vezes, um caráter realista às cenas. No cinema, o olhar é uma exploração espaço-temporal do que é dado à vista, de forma limitada, pela tela de projeção. A escuta, por sua vez, é a exploração do que é dado (e/ou imposto) ao ouvido, de forma muito menos delimitada que a observação da imagem. Por razões não apenas naturais, como a anatomia do ouvido humano e a natureza do som, mas também devido à ausência de uma “cultura da audição”, o imposto ao ouvido é difícil de ser editado: na instância sonora sempre há algo que invade e surpreende, portando-se como um meio de condução afetiva e semântica.

O presente trabalho busca perceber, de forma introdutória, as relações música-imagem-vida do compositor, instrumentista, ator e artista multimídia André Abujamra presente em suas composições para cinema nos últimos vinte anos do cinema brasileiro. Para analisar a relação estabelecida entre a música, os demais elementos sonoros e a imagem em três dos filmes de que Abujamra participa como compositor, investigando como as músicas criadas por ele interferem e aderem à totalidade fílmica, partimos da investigação da existência de traços comuns às obras musicais fonográficas e cinematográficas de André Abujamra, estas compostas para atender a especificidades narrativas diversas.

Buscaram-se evidências dentro e fora dos filmes do *corpus* de análise que dialogassem com a seguinte questão-problema: em que medida o trânsito de certos elementos harmônicos, melódicos, rítmicos e procedimentos composicio-

nais entre diferentes trilhas musicais para filmes guardam relação com a vida do artista e sua obra discográfica? Para iniciar este processo, foi importante traçar um perfil biográfico do artista, pontuando informações de sua trajetória musical e cinematográfica.

## 1 — André Abujamra: vida, música, cinema

Filho do dramaturgo Antônio Abujamra, o cantor, compositor, multi-instrumentista e ator paulistano André Abujamra formou, na década de 1980, juntamente com Maurício Pereira, a banda *Os Mulheres Negras*. A dupla criava canções pop-rock experimentais com letras, visual e performances irreverentes, timbres vocais singulares, instrumentos eletrônicos e uma diversidade de referências pop misturadas em composições bem-humoradas. Autointitulada “a terceira menor *big band* do mundo”, a banda lançou os discos *Música e Ciência* (1988), *Música Serve Para Isso* (1990), separou-se em 1991, teve seus discos relançados em CD em 2005 e retornou à atividade em 2010.

Em 1992, ao regressar do Egito, Abujamra materializou a influência de antigas e novas sonoridades na Karnak. O grupo, conhecido pelas composições simples, engraçadas e arranjos complexos e rica instrumentação, lançou os discos *Karnak* (1995), *Universo Umbigo* (1997), *Original* (1997, voltado para o mercado europeu) e *Estamos Adorando Tokio* (2000).

Em carreira solo, o compositor lançou *O Infinito de Pé* (2004), *Retransformafrikando* (2007) e *Mafaro* (2010), discos que evidenciaram a diversidade de influências do artista, a trajetória em *Os Mulheres Negras* e no *Karnak* e a incorporação de sonoridades de várias regiões do mundo em sua obra musical ao longo da carreira.

Conforme informações do *Internet Movie Database* (IMDb), entre 1990 e 2014, Abujamra compôs músicas mais de 30 filmes em longa-metragem. Nesse mesmo período, dedicou-se ainda a trilhas musicais para televisão e publicidade, e também à atuação na TV e no cinema. O artista foi casado com Anna Muylaert, diretora de filmes cuja composição da trilha ele assina ou nos quais ele atua. Em entrevista para o *dvblog* (2007), ele conta que quando a conheceu, compôs trilhas musicais para vários curtas-metragens dela e de amigos da faculdade, e assim

ingressou nesse universo. Nessa mesma entrevista, o artista fala sobre o papel da trilha sonora musical no cinema e sobre seu processo composicional:

É quase 50%, seria 40% do filme a trilha. Isso somando a música com o som do filme, claro (...). Meu processo criativo de trilha sonora pra cinema é o seguinte: eu ir pra uma praia ou eu andar de metrô, eu andar na rua e começar a imaginar não a música do filme, mas o quê que aquele filme tá trazendo pra mim. Eu só sento no computador e a caneta na orquestra quando eu já sei exatamente como é a trilha (ABUJAMRA in BRASCHE, 2007).

Percebe-se, na fala do artista, a indissociabilidade entre suas experiências de vida e seu processo de criação. A vivência de Abujamra, uma vez processada e reorganizados seus diversos elementos sob a forma de obras musicais para cinema, pode desempenhar uma série de papéis importantes na narrativa, os quais buscaremos revelar a seguir, a partir do ponto de vista de alguns pensadores sobre o som no cinema.

## **2 — As possíveis funções da música no cinema**

Ao dizer que “a música serve para conduzir o espectador pelas duras passagens da diegese”, Stam (1981, p. 178) cita o papel da arte musical na promoção de continuidade formal e rítmica entre planos e sequências e na exacerbação de emoções no cinema.

Gorbman (1987) observou a presença de diversas características da música nos filmes clássico-narrativos, que têm em Griffith seu precursor: ela pode ser inaudível, se não percebida de maneira consciente pelo espectador, subordinada a imagens e diálogos; pista narrativa, se fornece informações importantes para a compreensão da narrativa pelo espectador — como a indicação de pontos de vista e a caracterização de lugares e personagens. A música também pode promover a unidade de um filme, por meio do desenvolvimento de temas musicais e suas variações, e ser invisível, quando a fonte de música é extradiegetica, não constando na imagem. Sobre esta última possibilidade, afirma Costa:

A música, via de regra, é a única manifestação sonora com carta branca para estar por sobre as imagens, vindo, na verdade, de lugar algum. Suas ligações com as imagens são tão íntimas que o espectador se esquece de pensar sobre sua localização espacial (COSTA, 2008, p. 160).

Ao fazer uma retrospectiva histórica da utilização da música em filmes e elaborar propostas de análise fílmica tendo como eixo a linguagem musical, Carrasco observa que o significado da música interage com os de outras linguagens àquela associadas:

Quando a música se associa a outra linguagem, ocorre uma interação significativa. (...) A interação entre as linguagens estabelece novos limites significativos para ambas, ou seja, surge uma nova poética resultante desta combinação, a qual possui convenções próprias (CARRASCO, 2003, p. 21).

Desde o surgimento da trilha sonora musical no cinema, predominou a tendência a subordinar a música à imagem, reduzindo o potencial narrativo daquela ao utilizá-la de forma redundante. Para se chegar às funções da música em filmes, é preciso considerar, pondera Giorgetti (2008), a gama de possibilidades de interpretação, o potencial da música no meio cinematográfico, as concepções estéticas de cada época ou de cada diretor e as exigências específicas de determinado roteiro.

Considerando as três categorias sonoras existentes em um filme — ruídos, diálogos e música<sup>3</sup> — o autor afirma, corroborando Chion (1993), que, salvo casos raros, a música situa-se em plano inferior às duas outras. A importância decisiva da linguagem musical seria decorrente, então, de sua natureza abstrata, em detrimento da concretude de ruídos e vozes, que, segundo ele, não comportam qualquer outro sentido que não o fornecido com o auxílio da imagem.

---

<sup>3</sup> Martin (2003) considera a divisão dos fenômenos sonoros em duas grandes categorias: a música (não determinada pela ação) e o ruído, que pode ser natural ou humano — onde a voz está contemplada.

A fluidez, a imaterialidade e as conseqüentes flexibilidade e adaptabilidade da música possibilitam a diversidade de significados, o que faz dela um valioso recurso expressivo no cinema, considera Giorgetti. Devido à dificuldade em precisar funções gerais da música no cinema, o autor sugere dois princípios estéticos gerais, com base em suas experiências como compositor: que a música se limite ao estritamente necessário e que não se constitua uma obra de arte independente: ela deve se subordinar ao filme, mas não à imagem.

O compositor, claramente embasado por Gorbman (1987), elabora ainda algumas classificações para diferenciar os modos mais comuns de utilização da música no cinema, conforme a importância que ela assume e os resultados a que conduz: música de fundo (*background*); de preenchimento (destinada a preencher os vazios do filme, como normalmente ocorre nos créditos iniciais e finais); incidental (acompanha ou comenta, sem profundidade, o movimento ou a emoção de uma cena); música-tema (sustentáculo musical do filme, confere unidade); artística (expressiva, aquela cuja supressão prejudica o resultado final do trabalho); música como elemento unificador psicoemocional (aparece em momentos estratégicos, envolvendo o filme num tom psicológico); e música como personagem (quando ela se comporta como agente narrativo).

Assim como Gorbman e Giorgetti, Martin ressalta os papéis básicos desempenhados pela música no cinema, “na medida em que ela é movimento no tempo, como a imagem fílmica” (MARTIN, 2003, p. 125): o dramático — quando ela se coloca como contraponto psicológico, cria ambientação e/ou ressalta a ação —; e o lírico — quando contribui para a densidade de uma cena, não se limitando a reforçar o que está na imagem. Por isso, propõe-se compreender a análise fílmica — ou seja, a análise da obra cinematográfica, em suas instâncias sonora e imagética — como um possível ponto de partida, valorizando, sobretudo, a banda sonora em suas relações com a imagem.

### 3 — Métodos e técnicas de investigação

O processo de análise fílmica, segundo Aumont e Marie (2004), deve ser adaptado, em método, abrangência e objetivos, aos filmes dos quais o analista se ocupa. Tal “ajuste empírico” torna possível a estratégia de partir da pre-

sença da música de Abujamra nos filmes do *corpus* de análise, articulando-a aos demais elementos sonoros e imagéticos. Do universo de produções cinematográficas das quais Abujamra participou como compositor, elegemos três longas-metragens brasileiros de ficção como objeto de análise, nos quais a música possui, conforme nossa hipótese, um papel de destaque, seja em âmbito narrativo, seja pela recorrência de sua utilização: *Durval Discos* (Anna Muylaert, 2002); *Castelo Rá-Tim-Bum, O Filme* (Cao Hamburger, 1999) e *Bicho de Sete Cabeças* (Laís Bodanzky, 2001).

Foram estabelecidos os parâmetros fílmicos para a pesquisa, úteis para comparar e reunir os filmes conforme as funções desempenhadas pela música, em cada caso, estruturando a análise e preparando-a para uma posterior etapa de aprofundamento. Dentre eles estão a presença de canção-tema ou de música-tema instrumental, grande elemento de unidade sonora e musical de um filme; integração da trilha musical original (composta e gravada para o filme) com músicas pre-existentes (gravadas para outros fins e ressignificada em sua utilização no filme) e outros elementos sonoros (ruídos, diálogos, efeitos), a presença da música exercendo a função de ambientação/*background* em cenas, a música como elemento sonoro de transição entre sequências, a presença musical sob a forma de *leitmotiv*; e as características da textura musical integrada ao som do filme (presença de percussão, efeitos, ruídos e vozes — não-palavras — na trilha musical).

Além da análise fílmica, foram realizadas audições da discografia do artista e pesquisas por entrevistas concedidas por ele sobre seu processo criativo e sua relação tanto com as experiências vividas em inúmeras viagens pelo mundo quanto de sua discografia com a sua obra musical para cinema (investigação biográfica).

## **4 — Músicas para ver e ouvir: uma análise introdutória dos filmes escolhidos**

### **4.1. *Durval Discos* (Anna Muylaert, 2002)**

Em *Durval Discos*, a ilusão audiovisual de que fala Chion (1993, p. 11) é a responsável pelo fato de o espectador não notar o exato momento em que

o cômico dá lugar ao trágico, tampouco como é o percurso leve e divertido da primeira parte da narrativa (“lado A”) até os níveis extremos de tensão da segunda parte (“lado B”). São a trilha sonora e os momentos de silêncio que agregam valor<sup>4</sup> à imagem.

O lado A trata do cotidiano de Durval (Ary França) e sua mãe Carmita (Etty Fraser). Proprietário de uma loja de LPs em São Paulo, Durval exalta a qualidade das músicas dos discos de vinil, em detrimento da qualidade do som e da tecnologia do CD. Kiki (Isabela Guasco), a menina de cinco anos deixada na casa de Durval pela sequestradora disfarçada de empregada Célia (Letícia Sabatella), é a personagem que desencadeia o lado B, rompendo com o aparente equilíbrio inicial. O lado B configura-se em torno do desequilíbrio de Carmita e da inocência de Kiki — para desespero de Durval, o único lúcido e consciente dos fatos.

Ao assistir a qualquer obra cinematográfica, a tendência do espectador é a de centrar a atenção primeiramente nas palavras para, após compreendê-las, interpretar outras linguagens. A surpresa e o choque acontecem porque a imagem passa a ser conduzida pela música, e não tanto pelos diálogos. Durval Discos rompe com o vococentrismo tradicional, uma vez que o sentido do som deixa de ser exclusivamente centrado na palavra proferida pelos personagens. Em muitos momentos do filme, são privilegiadas (primeiro plano sonoro) mais as vozes dos intérpretes e as letras das canções. No lado A, há mais valor agregado pela música e pela reação dos personagens a ela que por suas falas, enquanto no lado B, a trilha desconstrutiva e não-verbal de composta por André Abujamra é a grande agregadora de valor do filme, indo de encontro à tradição voco e verbocentrista. Pode-se afirmar então que esta tradição teria sido “desvirtuada” no lado A, uma vez que o verbocentrismo é deslocado para as canções, para ser rompida no lado B.

A trilha musical de *Durval Discos* participa das cenas, adaptando-as ao seu ritmo; motiva ações e reações dos personagens; sinaliza novas pistas narrativas na trama — como nos casos da chegada do cavalo à casa e da morte de Elizabeth —; exprime o estado psicológico dos personagens — como a ansiedade

---

4 O conceito de valor agregado proposto por Chion refere-se a um valor expressivo e informativo com o qual o som agrega significado à imagem, de modo a dar a impressão de que tal informação já estava contida nela. Choques, quedas e explosões, por exemplo, “tornam-se mais reais” com a presença do som sincronizado.

de Durval, a despreocupação de Kiki, o desequilíbrio de Carmita —; apresenta a casa-loja de Durval e provoca alegria, nostalgia e tensão no espectador.

Mesmo na exibição dos créditos (tanto iniciais quanto finais), a música tem um propósito definido: nos iniciais, quando acontece o *travelling* com o skatista, a regravação de *Mestre Jonas* feita pelos Mulheres Negras (André Abujamra e Maurício Pereira) assume o caráter de “prenúncio de uma epopeia”. Já nos créditos finais, que se iniciam ao som de *Pérola Negra*, de Luiz Melodia (em vinil), fica clara a derrota do ultrapassado, consagrada com o remix da versão de *Mestre Jonas* produzido por André Abujamra/Fat Marley.

Em embasamento em Gorbman (1987), pode-se afirmar que a música em *Durval Discos* é “invisível” quando extra-diegética — o aparato fonte da música não está visível para o público —; é totalmente audível no lado A e parcialmente no lado B — em muitos momentos da primeira parte do filme, a música não só é o centro das atenções (como quando o DJ Théo Werneck aparece na loja para levar os dois discos *Tim Maia Racional*), como também é previsível — em uma loja de discos de vinil são esperadas canções antigas de LP. Na segunda parte da trama, entretanto, a imprevisibilidade da progressão sonora em função do tempo e a natureza irregular da manutenção da trilha musical — que sutilmente aparece com novos elementos e texturas — promove gradativamente a tensão, até que, sem que o espectador perceba, encontre-se no ápice dela.

A sonorização do filme é composta de som analógico (sinal mecânico de áudio transformado em sinal elétrico) e som digital (sinal de áudio convertido em informação numérica). O primeiro, que predomina no lado A, decorre das músicas fixadas num suporte analógico — o disco de vinil — produzindo um som caracterizado pelo ruído do atrito com a agulha acoplado à música, familiar para quem viveu a época da tecnologia analógica. O segundo, que marca o lado B, decorre da trilha musical de Abujamra, manipulável, experimental e densa em texturas, fragmentada, áspera, irregular, atonal e arritmica.

Alguns temas musicais do lado B — como o do cavalo, o que surge quando a câmera enquadra Elizabeth morta, os temas de tensão — dão unidade ao filme, principalmente quando são mesclados com alguma canção do lado A. É o caso da cena, já no lado B, em que Kiki anda de bicicleta pela casa, ao som da fusão de *Imunização Racional* (Tim Maia) com um dos temas originais de tensão,

evidenciando a flexibilidade e o potencial narrativo da trilha ao contrapor a inocência da criança ao desespero do protagonista.

Merece destaque o diálogo entre diegese e extra-diegese. No lado A, as canções encontram-se predominantemente no espaço diegético; elas estão na composição das cenas mesmo quando não tocadas (os vinis que participam da cenografia também são referências importantes a respeito da história de Durval), e têm origem, na maioria das ocorrências, nos discos de vinil colocados pelo protagonista na vitrola de sua loja. Já no lado B, a música instrumental é predominantemente extra-diegética: sua causa está oculta, trata-se da composição original de Abujamra, produzida, mixada e masterizada em seu *home studio*.

Quando uma mesma música passa de diegética a extra-diegética, há uma alteração de timbres e de espacialidade do som; este é “visivelmente” ampliado e ganha a tela. É como se o mundo do personagem (Durval) fosse ampliado para o mundo do espectador; como se este fosse convidado a participar daquele momento, juntamente com o personagem. Um exemplo é a cena em que Durval dança *Back in Bahia*, de Gilberto Gil, sozinho em seu quarto.

O uso que se faz da música em *Durval Discos* é funcional. Prova disso é o uso estratégico que se faz do silêncio ao longo da narrativa, o que valoriza não só a cena em que é empregado, como as entradas de música nas cenas seguintes. Apesar do emprego de canções de sucesso da década de 1970, tanto estas como as composições originais têm como função primeira servir à narrativa — mas não se submetendo à imagem. Por coincidência, a trilha empregada é consagrada; mas nem sempre músicas de sucesso são adequadas para compor uma película. Assim, as canções preexistentes servem ao filme, mesmo configurando-se também como um significante independente de emoções.

#### **4.2. Bicho de Sete Cabeças (Laís Bodanzky, 2001)**

A densidade das texturas visuais e sonoras da cidade em Bicho de Sete Cabeças evidenciam uma relação íntima do protagonista Neto (Rodrigo Santoro) com os lugares em que se refugia e busca identidade. Tal intimidade com a crueza do ambiente urbano marginal contrasta com a distante relação do personagem

com a mãe, Meire (Cássia Kiss), e o pai, Wilson (Othon Bastos) — figura conservadora e autoritária causadora dos traumas de Neto.

Ao descobrir que o filho é usuário de drogas, Wilson o interna à força num hospital psiquiátrico. O desespero e a resistência de Neto são interpretados pelos enfermeiros como um comportamento agressivo típico de dependentes químicos. O processo de enlouquecimento do personagem, separado da família e de si mesmo, é demonstrado pela fotografia, cenografia, montagem, interpretação dos atores e pela utilização não realista do som em várias sequências.

A trilha musical de *Bicho de Sete Cabeças* imprime ritmo à imagem e delimita espaços internos e externos aos personagens. Em relação aos diálogos e ruídos, a economia na inserção da música evidencia todas as ocorrências de som, de modo que aquela avança ou recua na medida que alguma outra situação sonora torna-se importante. A música não só fornece pistas narrativas ao espectador — seja por meio das letras das canções, das composições atonais de Abujamra associadas à loucura — como conduz a história e promove a continuidade rítmica entre planos e sequências.

A música original de Abujamra e as canções de Arnaldo Antunes e outros artistas mantêm uma relação dialógica e de complementaridade. Ambas são utilizadas com economia em benefício da polifonia audiovisual, de modo a se contrapor aos momentos de menos textura (prevalência do som ambiente em detrimento da fala) e, assim, valorizar sua inserção na trama. A fragmentação da montagem vai ao encontro do concretismo poético de Antunes e do ritmo frenético do ambiente urbano frequentado por Neto, sublinhado pela trilha musical original. Dentro ou fora da diegese, música instrumental, canção e efeitos de silêncio respondem tanto pela intensificação da tensão quanto pela evidência da loucura/apatia desenvolvida gradativamente por Neto, cujo vão esforço de conhecer a si mesmo e experimentar a adolescência dá lugar a uma delirante e quase perdida luta contra a apatia provocada por um estado forçado e prolongado de torpor.

A trilha musical original de Abujamra revela toda a violência psicológica de que trata o filme, ainda nos créditos iniciais. O correr de Neto pela cidade, seja depois de uma discussão com o pai, seja tentando fugir da polícia após a pichação de edifícios, tem sua dimensão ampliada pelo predomínio de frequências graves, batidas eletrônicas em alta velocidade e pela presença da

guitarra distorcida, cuja melodia sombria remete à relação de Neto com a frieza do ambiente urbano.

As composições de Abujamra oscilam entre o tonalismo e o atonalismo, dada a combinação ou sequenciação de linhas melódicas simples com texturas sonoras densas e de origem não-convencional. Sons metálicos e intermitentes sugerem atritos ao mesmo tempo irregulares e constantes e geram desconforto ao espectador, cuja audição é culturalmente marcada pela tradição tonal ocidental. Grande pesquisador de sons orientais e *world music*, Abujamra tem seu trabalho marcado pela experimentação proporcionada pela tecnologia digital, de infinitas possibilidades de manipulação. Essa é a marca sonora dos delírios de Neto e de sua relação com o ambiente do hospital psiquiátrico e as pessoas que ali sobrevivem.

Em algumas seqüências em especial, essa utilização subjetiva do som e sua integração com a música original se fazem evidentes: quando Neto é capturado após uma tentativa de fuga e levado pelos enfermeiros para a sala de choque, a respiração ofegante, o debater-se e o choro do protagonista contrastam com a impessoalidade dos enfermeiros e do médico — o que é sublinhado pela ausência de música e pela interpretação dos atores. No instante do choque, uma nova gama de sons metálicos e graves da trilha original vêm à tona e acompanham Neto até o final da película, como uma “cicatriz sonora” deixada por toda a violência a que ele havia sido submetido.

As canções de *Bicho de Sete Cabeças* referem-se aos delírios de Neto, aos lugares frequentados por ele, às companhias de que desfruta. Em sua maioria composições de Arnaldo Antunes, essas peças musicais surgem em momentos-chave do filme e convidam o espectador a uma experiência sinestésica. Um dos momentos mais marcantes da canção no filme ocorre quando um dos internos mais velhos do hospital diz: “A gente até precisa fingir que é louco sendo louco, fingir que é poeta sendo poeta”. Ele convida Neto a ler as palavras gravadas na parede, que correspondem à letra da canção *O Buraco do Espelho* (Edgard Scandurra e Arnaldo Antunes). A câmera passeia pelas palavras, enquanto a música, “recitada” por Antunes num ritmo compatível com o movimento da imagem, revela a prisão definitiva de Neto no universo da loucura e o perigo iminente da morte: “o buraco do espelho está fechado / agora eu tenho que ficar aqui / com um olho aberto, outro acordado / no lado de lá onde eu caí”. A entoação grave de Antunes

na canção, acompanhada do dedilhado da guitarra em uma linha melódica distorcida, revela-se uma extensão da fala do personagem. As imagens igualmente distorcidas da parede misturam-se às imagens fixas e em preto e branco da mãe de Neto, em casa, sofrendo com a ausência do filho.

O som e sua espacialidade são importantes para externar a sensação de prisão de Neto na solitária, cubículo escuro para onde é levado, quando internado pela segunda vez. Lá, ele tenta o suicídio incendiando o lugar. Quando a porta se abre e Neto, enfim, consegue respirar, pode-se ouvir, então, a canção que dá nome ao filme — *Bicho de Sete Cabeças* (Zé Ramalho, Geraldo Azevedo e Renato Rocha), interpretada por Zeca Baleiro –, que marca o renascimento do personagem, a possibilidade de recomeço, apesar das cicatrizes e da lembrança negativa do pai: “Não dá pé / Não tem pé, nem cabeça / Não tem ninguém que mereça / Não tem coração que esqueça / Não tem jeito mesmo / Não tem dó no peito / Não tem nem talvez ter feito / O que você me fez desapareça / Cresça e desapareça...”. A canção embala a saída de Neto do hospício, paralela à cena do pai que, em lágrimas, lê a carta do filho — a mesma da cena inicial do filme. A sequência descendente de notas do refrão, repetida e superposta às estrofes da canção, conclui o ciclo narrativo com o lirismo e a melancolia de uma resignada aceitação do destino.

### **4.3. *Castelo Rá-Tim-Bum, O Filme* (Cao Hamburger, 1999)**

Em *Castelo Rá-Tim-Bum, O Filme*, a música-tema original desdobra-se em variações orquestrais para ambientar a história da tradicional família de bruxos Stradivarius, que mora em um castelo na cidade de São Paulo. Morgana (Rosi Campos), Victor (Sérgio Mamberti) e seu sobrinho e aprendiz Antonino/Nino (Diego Kozievitch) aguardam o alinhamento dos planetas, evento celeste que fortalece os poderes dos feiticeiros. Às vésperas desse acontecimento, Losângela (Marieta Severo), banida da família Stradivarius por suas maldades, volta à cidade e, com a ajuda de Dr. Abobrinha (Pascoal da Conceição) e seu capanga Rato (Matheus Nachtergaele), rouba o livro de Morgana, fazendo com que o casal de bruxos perca seus poderes. Cabe a Nino começar seu próprio livro e salvar a família, recuperando o livro de Morgana, os poderes de seus tios e o castelo tomado por Losângela.

A obra conserva as características musicais e o didatismo presentes na trilha sonora da série televisiva na qual se baseia — *Castelo Rá-Tim-Bum* —, criada por Flávio Souza e Cao Hamburger (diretor do filme) e exibida na TV Cultura entre 1994 e 1997. A trilha musical original assinada por André Abujamra (que faz figuração no filme, como o recepcionista do hotel) e Lulu Camargo pode ser ouvida durante quase a totalidade da obra, como frequentemente ocorre em desenhos animados e seriados infantis. Altamente codificada, ela apresenta frequências agudas e ritmo veloz em momentos de alegria; acompanha os momentos de medo e mistério com notas graves e ritmo lento; apresenta as personagens, demarcando quais são os vilões e quais os heróis; pontua cada movimento dos personagens em situações específicas (*mickeymousing*); imprime dinâmica às passagens de tempo e às ações dos personagens; e sofre diversas variações de textura e “humor” no decorrer da narrativa (*leitmotiv*), transformando-se de música instrumental em canção e vice-versa.

Na canção, o encadeamento silábico é utilizado para simular idiomas como o latim e o alemão, misturando-os a palavras em português ou de origem indígena, remetendo à realeza e às origens tradicionais da família milenar de bruxos em convivência com a pluralidade cultural brasileira. A *Ópera Arepó* composta por Abujamra para o filme, já revela, no título, os efeitos das combinações silábicas, as inversões de palavras (de ópera para “arepó”, de Castelo Rá-Tim-Bum para “mubmitar oletsac”) e a referência à erudição da família de Nino: “stradivarius dras trubufu! / vrais angu! / stradivarius dras trubufu! / vrais angu! / macacos me mordam / das micus leão! / duns livrum abertum / caído do chão! / (...) mubmitar oletsac / mubmitar oletsac”.

Trechos cantados da música são ouvidos quando a câmera apresenta o castelo e a família de bruxos, entre outros momentos. No entanto, durante quase todo o filme, a trilha musical predominantemente orquestral está em segundo ou terceiro plano, dada a importância da narração em voz over de Nino (que abre e fecha o filme) e dos diálogos entre personagens estilizados; a necessidade de clareza narrativa não apenas por meio da linguagem cinematográfica, mas sobretudo da palavra — cujo didatismo provavelmente supõe uma melhor compreensão pelo público infantil —; e todas as demandas interpretativas, de entonação e figurino de uma narrativa fantasiosa.

Muitas vozes diferentes de personagens humanos e não humanos, prin-

cipais e secundários, convivem com diversos efeitos sonoros decorrentes tanto dos feitiços realizados pelos bruxos dentro do castelo quanto das estratégias narrativas para a sinalização da chegada de novas informações (como o ruído da gralha, que pontua a chegada e a localização da vilã Losângela na cidade). Assim, diálogos e efeitos sonoros predominam sobre a música em várias ocasiões e, em decorrência das múltiplas ênfases dadas ao caráter fantástico da narrativa tanto em âmbito imagético quanto sonoro não-musical, os papéis de “ornamento” ou “música invisível” sobrepõem-se à função de pista narrativa (Gorbman, 1987) exercida pela trilha musical. A música somente adquire maior importância no ensaio do minueto para o baile do alinhamento dos planetas e no baile propriamente.

Com pouco espaço na trama, os efeitos de silêncio ou de grande diminuição de textura sonora (com a ausência de música e/ou efeitos) ocorrem apenas em momentos que antecedem falas cruciais para a compreensão da história. Isso acontece, por exemplo, para criar expectativa quando Nino abre o livro para escrever, mas não sabe por onde começar.

Além da *Ópera Arepó* presente ao longo do filme, outras canções aparecem nos créditos finais, com arranjos eletrônicos e urbanos (*rap*) substituindo ou se acoplando à orquestração em melodias já ouvidas no decorrer da narrativa e letras que lembram situações e emoções vividas pelos personagens. *Estranho não, diferente*, gravada pelo Karnak para o filme, mostra o conflito de Nino diante de sua condição de aprendiz de feiticeiro, diferente das outras crianças, unindo a orquestração que remete às origens de Nino ao *rap* familiar ao repertório infantil no espaço urbano: “Eu disse pra minha tia: ‘Tia, eu quero ser igual’ / Ela achou meio esquisito, mas eu não falei por mal / Ser igual aos outros garotos / Porque às vezes a magia, me faz sentir tão só”. Na canção *Amigos normais*, também gravada pelo Karnak, o mesmo tema é abordado, celebrando as amizades feitas por Nino, que não se sente mais sozinho: “Um amigo tem com quem conversar / Um amigo sempre é bom, muito bom / Quando o amigo vem é pra aproximar diferentes corações”. Aqui, Abujamra alia suas composições originais para o filme a sua banda Karnak, cuja discografia é marcada pela densidade de texturas, simplicidade das letras e pelo uso criativo dos recursos eletrônicos em misturas musicais não-convencionais.

## 5 — Considerações finais

As trilhas musicais de Abujamra para os filmes analisados guardam aproximações sonoras significativas com seus projetos musicais fora da área cinematográfica — destaque para as bandas Os Mulheres Negras, Karnak e para os discos-solo do artista. Tal como na *Ópera Arepó*, canção-tema de *Castelo-Rá-Tim-Bum, O Filme*, o humor decorrente das combinações silábicas é uma característica das composições de Abujamra, na maior parte de seus discos. A comicidade encontra-se, em geral, na simplicidade das letras, no encadeamento das palavras, na métrica e nos arranjos musicais que aglutinam esses arranjos verbais, como na canção *Mediocritas*, do Karnak (faixa do disco *Estamos Adorando Tokio*, 2000): “Ninguém quer te ver feliz / Todo mundo quer que você quebre o nariz / Ninguém quer te ver contente / Todo mundo quer que você quebre os dentes”. O recurso de mistura de palavras de idiomas diferentes também é encontrado nas discografias de Abujamra. Em *Estamos Adorando Tokio*, canção que dá nome ao disco do Karnak, lançado em 2000, temos o espanhol, o inglês e o português na mesma estrofe. Mistura que revela a identidade plural do grupo: “Mira los karnako, me gusta Tokio / When you get out please take a passaporto / Mira los karnako, estamos adorando Tokio”.

A versão de uma música preexistente foi rearranjada por Abujamra e tornou-se a canção-tema de *Durval Discos. Mestre Jonas*, composta por Sá, Rodrix e Guarabyra, ganhou não apenas uma, mas duas versões do compositor: uma interpretada pelos Os Mulheres Negras, na voz de Maurício Pereira, com ares de *surf music*; e outra por Fat Marley, personagem de Abujamra no filme (e fora dele), esta uma “versão da versão” dos Os Mulheres Negras, eletrônica, com *beat* acelerado e inserções de falas dos personagens. As duas versões são simétricas em suas inserções no filme: a primeira, dos Os Mulheres Negras, abre *Durval Discos*, anunciando, de início, a metáfora bíblica de Jonas, que vive preso na baleia, vinculada ao protagonista Durval, que vive preso no passado, na ligação infantil com a mãe Carmita e na paixão por discos de vinil. A segunda versão de *Mestre Jonas*, por sua vez, aparece depois de metade dos créditos finais: o *remix* eletrônico de Fat Marley coroa a derrocada do passado (e do vinil, do som analógico) diante das múltiplas possibilidades do presente (e do som digital).

Algo que chama a atenção nas composições de Abujamra para esses filmes é a capacidade do artista em integrar sua música aos outros elementos sonoros da narrativa fílmica — músicas preexistentes, ruídos, diálogos entre personagens e efeitos sonoros. Isso acontece de forma menos previsível nos filmes *Durval Discos* (Anna Muylaert, 2002) e *Bicho de Sete Cabeças* (Laís Bodanzky, 2001). Algumas composições originais para esses filmes, se ouvidas fora do contexto, podem parecer muito sutis; no entanto, combinadas a outros elementos sonoros, têm papel fundamental na ligação deles entre si e com a imagem.

Em *Durval Discos*, a trilha sonora musical é percebida em dois momentos análogos aos lados de um disco de vinil: no lado A, temos um festival de músicas brasileiras, além das referências visuais (capas de discos, figurino e caracterização de Durval). No lado B, com o conflito instalado, surge a trilha musical original de Abujamra, a princípio em plano sonoro de fundo, em composição tonal, harmônica e melódica com as canções preexistentes já apresentadas no lado A, elevando-se gradualmente até o clímax, quando a música original vai para o primeiro plano, sobrepondo-se inclusive aos diálogos. Nesse momento, as vozes que se unem em cantos, gritos e percussão lembram a ideia de ritual empregada na trilha composta pelo artista para um outro filme, *Um Copo de Cólera* (Aluizio Abranches, 1999).

Assim como em *Durval Discos*, várias canções compõem a trilha musical de *Bicho de Sete Cabeças*: *O Buraco do Espelho*, *Fora de Si*, *O Seu Olhar* e outras composições de Arnaldo Antunes parecem se conectar ao filme com o suporte das composições de Abujamra, que utiliza o eletrônico, o atonal, diversas alturas e texturas sonoras e até falas do próprio filme tratadas de forma distinta dos diálogos para dar ao conjunto sonoro coesão e organicidade. A voz grave de Antunes, combinada à inesperada “sujeira sonora” das músicas de Abujamra entram em consonância com os ruídos ensurdecedores da metrópole e das lembranças do protagonista Neto, e todo esse conjunto entra em conexão com a “sujeira da imagem”. Toda a poluição sonora e visual clama por respiração por meio da canção preexistente e homônima *Bicho de Sete Cabeças* (composta por Geraldo Azevedo em parceria com Zé Ramalho; letra de Renato Rocha), em versão interpretada por Zeca Baleiro.

Já em *Castelo Rá-Tim-Bum, O Filme*, a música de Abujamra segue as convenções já consagradas na série televisiva homônima, o que acarreta a pre-

visibilidade das composições em sua relação eminentemente ilustrativa com os diálogos e efeitos sonoros empregados largamente na narrativa fantástica. Também aqui, as canções (originais, gravadas pelo Karnak) dialogam com o filme, mas de maneira ornamental, reforçando o que já se encontra na trama sob a forma de linguagem cinematográfica.

Iniciou-se, neste trabalho, o caminho para estabelecer as aproximações entre as linguagens musical e cinematográfica na carreira multifocal de Abujamra. As análises de *Durval Discos*, *Bicho de Sete Cabeças* e *Castelo Rá-Tim-Bum*, *O Filme* conduzem à confirmação das hipóteses de que as obras musicais compostas pelo artista para o cinema brasileiro atendem às especificidades narrativas de cada filme, ao mesmo tempo compartilhando entre si determinados elementos harmônicos, melódicos e procedimentos composicionais; de que, nesse sentido, torna-se possível a percepção de uma assinatura musical cinematográfica do artista, marcada pela diversidade de referências musicais e, ao mesmo tempo, pela síntese que o artista logra fazer delas; e, finalmente, de que é possível apurar a prática da análise fílmica por meio de um estudo mais aprofundado da banda sonora cinematográfica e de suas relações com as imagens às quais ela se articula, potencializando a polifonia audiovisual.

Cabe verificar, em etapas posteriores do trabalho, se o mesmo ocorre em outras obras cinematográficas com composições do artista e o quanto os aspectos extrafílmicos — o processo criativo de Abujamra, as diversas funções exercidas por ele em filmes, as parcerias do artista com músicos, produtores musicais e estúdios de gravação, a recorrência da trilha musical do artista em mais de um filme de um mesmo diretor, seu diálogo com a direção em cada caso — interferem no resultado das narrativas audiovisuais nas quais ele atua.

## Referências

- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *A Análise do Filme*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2004.
- BRASCHE, Denis Von. *Entrevista com André Abujamra*. Disponível em: <<http://devebe.wordpress.com/2007/05/30/entrevista-com-andre-abujamra/>> Acesso em: 13 setembro 2013.
- CARRASCO, Claudiney. *Sygkchronos: a formação da poética musical do cinema*. São Paulo: Via Lettera: Fapesp, 2003.
- CHION, Michel. *La audiovisión — Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1993.
- COSTA, Fernando Morais da. *O Som no Cinema Brasileiro*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2008.
- GIORGETTI, Mauro. *Da natureza e possíveis funções da Música no Cinema*. Disponível em: <<http://www.mnemocine.com.br/index.php/cinema-categoria/29-somcinema/161-funcoes-musica-cinema>> . Acesso em 19 julho 2014.
- GORBMAN, Claudia. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington: Indiana University Press, 1987.
- MARTIN, Marcel. *A Linguagem Cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- STAM, Robert. *O Espetáculo Interrompido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

## Sitiografia

- IMDb. *André Abujamra*. Disponível em: <<http://www.imdb.com/name/nm0009494/>> . Acesso em: 19 novembro 2012.

# Procedimentos Metodológicos em Narrativas Ciberulturais<sup>1</sup>

**Mariana Tavernari<sup>2</sup>**

*Orientadora: Rosana de Lima Soares*

## **Resumo**

O artigo versa a respeito de componentes metodológicos de análise crítica das narrativas ciberulturais. São investigados metodologicamente os componentes estéticos e discursivos da cibercultura, empregando a narrativa digital como operador conceitual, teórico e metodológico na junção entre suas articulações discursivas — componentes que caracterizam as narrativas digitais — e os processos de agenciamento — modos de subjetivação colocados pelos dispositivos maquínicos na contemporaneidade.

## **Palavras-chave**

Cibercultura; narrativas; metodologia; discurso.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA-USP). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 5 de dezembro de 2014.

<sup>2</sup> Doutoranda do Programa de Meios e Processos Audiovisuais ECA-USP. Bolsista CAPES.

## **Abstract**

*Methodological procedures in cyberculture narratives*

*The article focuses on methodological components of critical analysis of cyberculture narratives. Methodologically investigate the aesthetic and discursive components of cyberculture, using the digital narrative as theoretical and methodological concept in conjunction with either discursive dimensions and the agency processes which entails subjectivity modes posed by technological devices in contemporary scene.*

## **Keywords**

*Cyberculture, narrative, methodology, discourse*

## Narrativas da Cibercultura

Na junção entre as articulações discursivas, ou seja, os componentes temáticos e semânticos que caracterizam as narrativas digitais da cibercultura e os processos de agenciamento e os modos de subjetivação colocados pelos dispositivos maquínicos na contemporaneidade, serão investigados, portanto, os componentes narrativos da cibercultura.

Levamos como temática relevante para a problemática das narrativas ciberculturais, as principais formas de expressão e atualização dos enunciados contemporâneos serem viabilizadas por vias dos meios digitais, entendendo-as como “um sistema simbólico multimodal que designa a diversidade de formas de circulação dos enunciados ao empregar a linguagem verbal, visual e sonora e compor um novo código marcado pela hibridização e pela multisssemiose” (SANTAELLA, 2008, p. 21).

Propomos a análise das mídias digitais como meio de atingir a especificidade das narrativas da cibercultura como objeto teórico. Buscamos identificar as ocorrências da cibercultura em seus atos ciberculturais, transcendendo o objeto digital. Por isso, investigamos os *memes* nas mídias digitais como representantes do fenômeno narrativo do “mundo em circulação”, por exemplo. O mesmo ocorre com a Internet das coisas, que, em sua materialidade digital, remete ao fenômeno do “eu híbrido”, na interseção entre pessoas e coisas provenientes da teoria ator-rede.

Sendo assim, as mídias digitais, no contexto cibercultural, imprimem uma nova diretriz interpretativa para a centralidade dos meios digitais na contemporaneidade. Para além da técnica e da tecnologia, elas representam e in-

corporam diferentes formas de subjetividade e novas matrizes enunciativas para a problemática do sujeito. Ou seja, o significado da tecnologia vai além do que sua apropriação cultural provê. Em um plano teórico, ela também propõe a resignificação dos meios e teorias comunicativas, ultrapassando as tradicionais e perspectivistas formas de configurar o sujeito passivo da televisão, da pintura e mesmo da fotografia.

Este trabalho buscar problematizar as tramas narrativas que emergem com as mídias digitais, colocando questões relacionadas às articulações discursivas e processos de agenciamento característicos da Cibercultura, denominada também como Inteligência Coletiva (LÉVY, 2000) e Cultura da Interface (JOHNSON, 2001), Tecnocultura Contemporânea (TRIVINHO, 2007), Cultura da Convergência (JENKINS, 2008).

De objeto teórico marcado pelos deslizamentos narrativos, a cibercultura passa por um processo de desdobramento, mostrando-se também como objeto empírico: a contemporaneidade, as novas tecnologias de informação e comunicação, as mídias digitais, as mídias sociais, a cultura digital e, por fim, mas não menos importantes, as redes, são argumentos e questões que emergem nessas narrativas como personagens centrais, os grandes protagonistas. Tais temáticas, aqui traduzidas como narrativa digital, atuam como grande moldura da pesquisa a ser realizada. Ainda assim, a abordagem analítica a partir da qual as mídias digitais são compreendidas segue um fluxo indutivo, ou seja, o advento da técnica e da tecnologia não é dado como modulador dessa cultura digital, mas certamente encontra ressonância nas diversas visões teóricas que estudam as diversas perspectivas da intrincada relação entre técnica, comunicação, cultura e tecnologia.

As noções e escolas teóricas e metodológicas a respeito dessa relação determinam a forma como os objetos de estudo são analisados, considerando-se algumas técnicas e métodos de pesquisa em detrimento de outros. Temos, assim, um objeto rico porque dobrado: ao mesmo tempo em que é central nesses processos de deslizamentos narrativos, torna-se também crucial em função de sua materialidade ficcional. A cibercultura emerge, portanto, nos enunciados das mídias digitais. Um fenômeno extremamente multifacetado, uma vez que articula, em seu cerne, uma dualidade essencial, como um processo de metalinguagem que tem como objeto as “narrativas ciberculturais das

narrativas ciber culturais”, um processo de desvelamento dos bastidores dessas narrativas.

Compreendendo os padrões de conexões expressos no ciberespaço, explorando a metáfora da rede torna-se possível compreender os elementos dinâmicos e de composição das narrativas da cibercultura, bem como seus processos interdiscursivos, formas de agenciamento, processos colaborativos e apropriações simbólicas, considerando esse sistema interdiscursivo de sentido, no qual trocas simbólicas são realizadas por atores humanos e não humanos, ultrapassando uma visão de um sujeito consciente iluminista, dotado de mecanismos racionais para compreensão de si e do mundo.

As narrativas ciber culturais, como conjuntos de representações a respeito da interação entre pessoas, tecnologias e cultura na contemporaneidade, podem ser evidenciadas por meio de determinadas combinações e geometrias entre processos de agenciamento multimodais e articulações discursivas e enunciativas variadas encontradas no ecossistema da Internet.

Com a finalidade de compor um *corpus* de pesquisa robusto e que atenda não apenas aos pressupostos do campo restrito da Internet, propomos uma estratégia metodológica dupla utilizando mecanismos sincrônicos e diacrônicos para coleta e análise do objeto empírico. No entanto, as evidências analíticas a respeito das narrativas ciber culturais advêm especialmente das combinações entre as metáforas da cibercultura, os diversos processos de agenciamento possibilitados pelo ambiente multifacetado e multimodal *on-line* e as diversas articulações discursivas.

Podemos nos perguntar, portanto, qual seria a natureza dos estudos de Internet e como promover a busca das narrativas ciber culturais a partir dos enunciados nas redes da Internet. Trata-se, assim, de recortar o objeto empírico a partir de um conjunto de teorias e metodologias legitimadas, buscando a especificidade do objeto tratado. Nesse sentido, a nomeação de um campo de pesquisa tem também a função de configurá-lo, se estudos de Internet delimitam um campo analítico a respeito dos protocolos de Internet.

Advogamos aqui pelo campo de estudos da cibercultura, em detrimento de estudos de Internet, expandindo o objeto Internet para além de sua materialidade e de seu contexto *on-line*:

Contextos *off-line* sempre permeiam e influenciam situações on-line, e situações e experiências *on-line* sempre retroalimentam a experiência *off-line*. O melhor trabalho reconhece que a Internet está entrelaçada no tecido do resto da vida e procura entender melhor essa onda (BAYM, 2006, p. 86, tradução nossa).

Assim, configuramos um objeto empírico extremamente extenso e abrangente, porém marcado por relações e padrões, artefatos de produção cultural materializados em ambiente *on-line*, marcados por determinados processos de agenciamento e determinadas articulações discursivas. Pode ser visto também como “conjunto de estruturas que viabilizam a manifestam a produção cibercultural, na natureza hiperlinkada, coproduzida e efêmera das redes” (FOOT, 2006, p. 90).

Buscamos, por meio de um recorte sincrônico e diacrônico do objeto, investigar as narrativas da cibercultura, em seu componente teórico e empírico e os modos de produção e circulação das narrativas contemporâneas, articuladas às problemáticas discursivas do sujeito, da representação e dos processos de agenciamento em rede e de apropriação das tecnologias da informação e comunicação.

A narrativa atua, dentro das premissas já elencadas das tramas ciberculturais, como operador conceitual que possibilita a construção de um tripé teórico e metodológico, guia orientador das análises do *corpus* constituído por narrativas ciberculturais. O foco dessa relação triádica entre tecnologia, cultura e sujeito, no entanto, pode ser observada como plataforma de desenvolvimento dos constructos teóricos, uma vez que essa relação intrincada exprime uma das condições da contemporaneidade: a interposição entre processos culturais, a materialidade dos meios e as condições de subjetividade.

Posicionamos o conceito de narrativa e, mais especificamente, de narrativa cibercultural (em sua aproximação com as narrativas transmidiáticas), como mediador entre as três instâncias que compõem esse tripé, de forma pouco determinada e condicionada entre eles:

A tecnologia não é um fluxo acidental de determinantes culturais, que, em parte condicionam sua existência, consciência ou inconsci-

ência dos sujeitos em apenas uma direção dimensional. Entre os três termos de referência, há, no entanto, uma relação recíproca constante, que é influenciado por fatores individuais em diferentes constelações históricas, em maior ou menor grau (ZIELINSKY, 2006, p. 20).

Tendo o objeto tecnológico, a técnica em seu sentido de aparato mecânico em sua dupla dimensão no contexto deste trabalho, as narrativas digitais são consideradas tanto em suas possibilidades de discursivização e materialização textual quanto como temática a ser abordada. As narrativas da cibercultura, objeto de estudo desta pesquisa, serão conceituadas a partir de um duplo prisma, destacando duas dimensões desse objeto, dualidades relacionadas também à multiplicidade de conceitos de narrativa.

Essa dupla abordagem da narrativa impõe um recorte no objeto de pesquisa. O conceito de narrativa em rede, central para a pesquisa, está fundamentado nessa duplicidade:

1. No plano textual, linguístico, imagético e semiótico, essa concepção admite o estudo dos materiais sógnicos que modelam as narrativas nas redes digitais, as narrativas transmidiáticas. As investigações a respeito do meio, dos gêneros discursivos, da linearidade no hipertexto e, por fim, as formas e fluxos narrativos em rede fazem parte desse primeiro domínio das narrativas. Compõem, assim, a dimensão das articulações discursivas das narrativas em redes, e delinham a investigação das narrativas “nas” redes. Da modelagem do objeto teórico, ou seja, as problemáticas centrais das narrativas transmidiáticas à formatação do objeto empírico, será efetuada uma série de recortes metodológicos que possibilitem essa transição.

2. No plano cognitivo, evidenciam o aspecto metafórico e o potencial de ativação de imaginários. Subjetividades tecnoculturais e processos de agenciamento, compondo tanto um componente teórico relevante no contexto das narrativas digitais e processo cultural distintivo da cibercultura, quanto um objeto de pesquisa em si mesmo: as narrativas “das” redes, ou seja, narrativas que têm nas redes, na técnica e na tecnologia seu principal personagem.

A partir dessas abordagens são observadas essencialmente duas perspectivas distintas: uma mais relacionada aos aspectos linguísticos e verbais, e

a outra atrelada aos seus aspectos imagéticos, em duas dimensões. Na primeira, a linguagem verbal parece ser o suporte semiótico ideal para a narrativa, como ato textual de representação, se pensada apenas em termos enunciativos. Na segunda, no entanto, se incorporadas noções relacionadas à cognição, a narrativa passa a ser definida também como imagem mental, passível de construir representações.

A primeira premissa na qual está apoiado este trabalho define que as narrativas digitais serão conceituadas a partir desse enfoque duplo que incorre sobre o conceito de narrativa. Sendo tanto um constructo cuja materialidade advém de sua forma de inscrição (seja escrita, fotográfica, sonora, audiovisual e mesmo multimídia), quanto uma construção espaço-temporal que presume processos de agenciamento. Esse duplo estatuto das narrativas digitais pode ser também compreendido a partir da abordagem e conceito de narrativa adotada por Marie-Laure Ryan (2006, p. 28):

1. A narrativa é um constructo cognitivo com um núcleo invariante de sentido, mas este constructo pode tomar uma variedade de formas, que podemos chamar de avatares de história, e pode ser realizado em graus variáveis, dependendo da forma como muitos de suas principais condições são preenchidas; 2. Como um tipo de sentido, podem ser chamados de narrativa à mente e pode manifestar-se pragmaticamente em uma variedade de maneiras. Eu chamo a essas múltiplas manifestações, modos de narratividade

### **A natureza e dimensões do *corpus* empírico**

Trabalhando com uma visão cognitivista e mesmo imanentista de narrativa, qual deve ser a natureza do *corpus* a ser selecionado? Estamos falando apenas da análise de enunciados na rede, enunciados resultados da atualização de enunciações potenciais e materializados, de certa maneira a partir dos signos? Ou estamos falando também de processos de agenciamento, de percepções culturais, processos de objetivação e subjetivação que ocorrem nas mídias digitais?

Dessa maneira, o *corpus* deixa de ser apenas o material linguístico, o enunciado (seja verbal, visual ou sonoro) ou mesmo no meio *on-line*, para agregar

processos, modos de ser e ver e também ferramentas por meio das quais esses processos ocorrem e são materializados narrativamente. Nesse sentido, trabalhamos com o *corpus* em três dimensões diferenciadas, que permitem a operacionalização dos conceitos e hipóteses desta tese:

**1.** A dimensão *representações da técnica*: Representações e o imaginário em torno das ferramentas e instrumentos por meio dos quais ocorrem tanto as articulações discursivas quanto os processos de agenciamento. Dessa dimensão extraímos também as formas culturais e imaginários sociais, propondo como hipótese que as narrativas da cibercultura constituem-se de forma retroalimentar por meio de uma variedade de campos discursivos, entre eles, o próprio campo da ciência e da pesquisa em comunicação.

**2.** A dimensão *articulações discursivas*: O enunciado, seja verbal, visual ou sonoro, que articula processos discursivos e narrativos. Fazem parte desse *corpus* os enunciados extraídos de redes sociais, os vídeos transmitidos via YouTube e mesmo as reportagens jornalísticas publicadas em portais *on-line*. A materialidade do enunciado, portanto, demanda análises discursivas para que seja compreendida sua especificidade, especialmente no meio *on-line*. Portanto, nesse sentido é que colocamos a dimensão discursiva como uma estratégia que articula elementos sintáticos, semânticos e pragmáticos.

**3.** A dimensão *processos de agenciamento*: Os procedimentos de objetivação e subjetivação demandados pelos novos meios, configurando uma nova forma de construir o sujeito na contemporaneidade. São efetivamente formas de apreender a especificidade do enunciador nas redes, como um processo dinâmico, gradual e em construção. O conceito de agenciamento será aprofundado com a finalidade de apoiar a discussão.

É possível observar que tal multiplicidade do *corpus* não pode ser observada apenas nos meios digitais. As ferramentas trazidas para compor o *corpus* não necessariamente são encontradas a partir do suporte digital, mas também a partir de *videogames*, televisores entre outros dispositivos que materializam expressões e manifestações culturais da cibercultura.

O conceito de narrativa em rede aqui adotado, que apresenta não apenas um componente linguístico-discursivo — mas também processos de agenciamento cognitivos — permite falar, portanto, em narrativas caracterizadas por um

duplo mecanismo, engendrado a partir da cibercultura como formação discursiva que viabiliza a emergência de determinados enunciados em detrimento de outros, que favorece certos campos semânticos, a partir de uma série de operações de constrição e interstícios, na interposição entre o visível, o dizível e o factível, operacionalizando uma ficção que se nega como ficcional:

O real é sempre objeto de uma ficção, ou seja, de uma construção no espaço no qual se entrelaçam o visível, o dizível e o factível. É a ficção dominante, a ficção consensual, que nega seu caráter de ficção fazendo-se passar por realidade e traçando uma linha de divisão simples entre o domínio desse real e o das representações e aparências, opiniões e utopias (RANCIÈRE, 2012, p. 74).

Ao colocar a análise dos produtos midiáticos resultantes das mídias digitais em termos de crítica midiática, propomos não apenas discutir o “meio, seus processos em termos abstratos e gerais mas, sobretudo, analisar, comentar e interpretar (inteligentemente) os seus produtos específicos, relacionados à sua formação, seus objetivos e suas incidências sobre o público usuário” (BRAGA, 2006, p. 61).

Se criticar as mídias é fazer crítica cultural, temos que obrigatoriamente nos colocar em uma discussão sobre estética e ética, forma e conteúdo, técnica e valor. A conjunção entre essas instâncias permite confiar um certo grau de regularidade ou estabilidade genérica às narrativas tratadas, legitimando, assim, estudos e análises sistemáticas dos objetos em questão a partir de uma visão crítica de mídias, uma vez que, por meio dela, busca-se alcançar a compreensão especializada de “gêneros e dispositivos críticos estáveis” nas mídias digitais, materializadas no ecossistema da Internet.

Direcionado por uma perspectiva crítica e epistemológica voltada para as estratégias de representação da tecnocultura contemporânea (TRIVINHO, 2007, p. 67), o objetivo aqui é investigar a dimensão espaço-temporal proposta pelo dispositivo da interface hipertextual, bem como seus modos de consumo, compreendendo as narrativas digitais no contexto de um sistema de constituição discursiva a partir de máquinas de imagens e palavras.

Assim, as narrativas da cibercultura são interpretadas no contexto de

convergência e fluxos transmidiáticos e assim, recortadas no sentido de compreender as formas de agenciamento operadas pelos meios, desvendando as apropriações simbólicas da tecnologia, os mecanismos do sujeito-se (COUCHOT, 2003), o imaginário dos processos colaborativos: as novas formas de sociabilidade e também, como síntese dessa problemática, a cibercultura contemporânea.

Temos, portanto, a tríade das representações da técnica, articulações discursivas e processos de agenciamento articuladas às práticas de comunicação e audiovisuais, dentro do contexto das narrativas ciberculturais, como ponto central para o trabalho em questão. A partir do tripé — dos meios às poéticas das narrativas ciberculturais — busca-se explorar as narrativas da cibercultura, bem como as práticas discursivas que emergem no contexto da contemporaneidade cibercultural, por meio de procedimentos metodológicos que serão explanados a seguir.

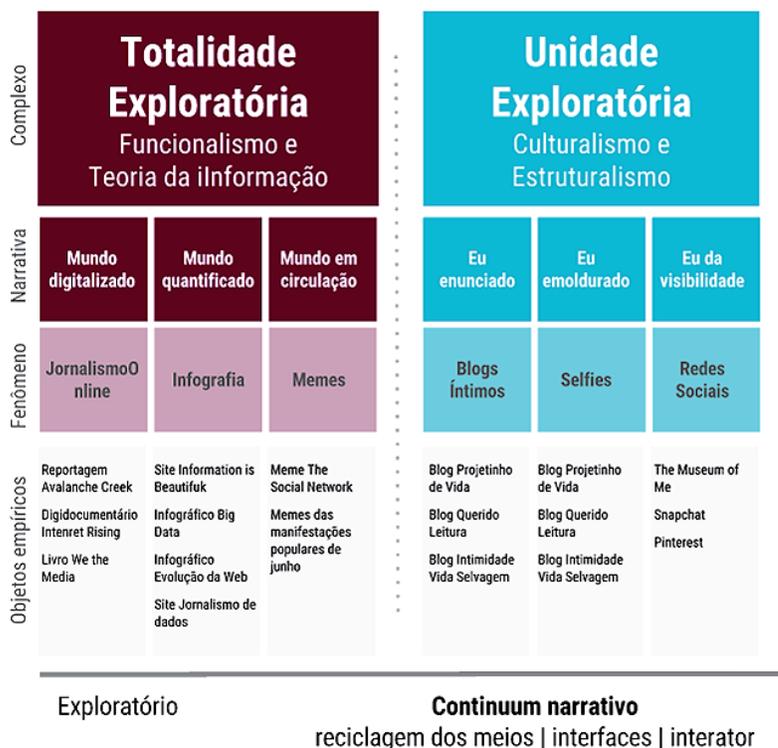
### **Procedimentos metodológicos**

As narrativas da cibercultura são expostas em termos de representações da contemporaneidade, articuladas a partir do conceito de tecnologia dentro da interseção entre informação e comunicação, como um prisma a partir do qual se fundam observações teóricas a respeito da colonização da cultura pelo componente de sua midiatização. Para isso, exploramos as inúmeras formas como a Comunicação tem ocupado o conceito de tecnologia, para então posicionarmos o interator na centralidade dessa problemática teórica.

Também são colocados os eixos analíticos de articulações discursivas (as diversas configurações discursivas e socioimagéticas da contemporaneidade são investigadas de forma a compor um arcabouço analítico para as narrativas digitais e da cibercultura) e processos de agenciamento, que impõem o cruzamento entre unidade / totalidade e exploratório / ontológico, configurando quatro tipologias, denominados de complexos narrativos, compostos estes por três classificações narrativas cada.

Com a finalidade de facilitar a visualização desses cruzamentos, será empregado um quadro-resumo, compondo todas as narrativas e seus complexos:

# Narrativas ciberculturais

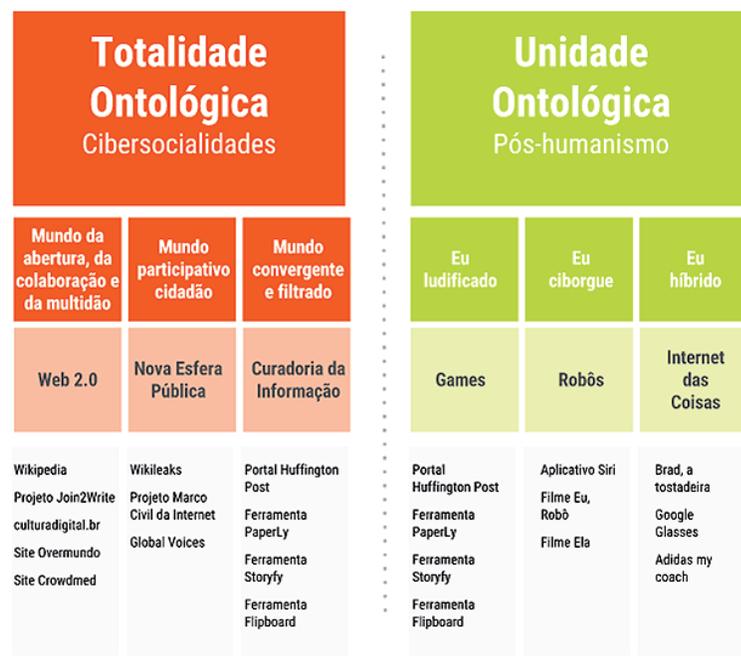


**Quadro 1** — Quadro-resumo das narrativas da cibercultura

A partir dessas costuras e cruzamentos, buscamos evidenciar como as articulações discursivas e os processos de agenciamento característicos das narrativas da cibercultura promovem a aderência a determinadas representações da técnica, a arquiteturas dos modos de ser e comunicar na cibercultura.

A partir da problemática já colocada das narrativas da cibercultura em seu caráter multifacetado teórica e empiricamente, buscamos analisar criticamente as narrativas da cibercultura em sua forma e em seu conteúdo, em seus pro-

# Narrativas ciberculturais



**Continuum narrativo**  
 reciclagem dos meios | interfaces | interator

**Ontológico**

cessos, e padrões de produção, distribuição, uso e interpretação das redes como fenômeno cultural contemporâneo. Investigar os componentes técnicos, éticos e estéticos das narrativas da cibercultura, tendo como hipótese a retroalimentação entre esses elementos, nos diversos campos discursivos, o jogo centrífugo e centrípeta das circularidades culturais mostra momentos de integração e influência recíprocas.

Buscamos, assim experimentar os diversos arranjos e geometrias da contemporaneidade entre os conceitos que envolvem os pressupostos éticos colocados pelas tecnologias e práticas da subjetividade, determinadas caracterizações

discursivas marcadas por regularidades semânticas e pragmáticas gerando efeitos e vontades de verdade produzidos por esses discursos, e certas representações em torno das tecnologias técnicas e que marcam o modo de ser e agir da contemporaneidade.

Para isso, utilizamos uma visão metodológica do objeto composto por um tripé formado pelas representações da técnica, pelas articulações discursivas e pelos processos de agenciamento, recortando tais elementos diacronicamente e sincronicamente.

### **Representações epistemológicas**

Um recorte diacrônico será aplicado para tangenciar os objetos relativos às representações das tecnologias na contemporaneidade, evidenciando possíveis campos e espaços discursivos em concorrência que também podem ser evidenciados nos objetos empíricos dispostos pelas redes e na Internet.

Com a finalidade de evidenciar as representações da técnica em torno das metáforas da cibercultura serão isoladas esferas de redes, a partir de alguns campos culturais, sendo eles o campo da literatura, do cinema e do jornalismo essenciais na formação das narrativas ciberculturais, os dois primeiros em sua fase inicial de formação e o último mais recentemente. Para cada um desses domínios foram selecionados objetos culturais e midiáticos significativos em um recorte temporal das últimas décadas.

Na mesma direção de um panorama histórico da cibercultura como campo disciplinar, será realizado um panorama analítico breve do desenvolvimento das mídias ao longo dos últimos 50 anos, especialmente, ressaltando as transformações das interfaces que simbolizam as transformações e novos formatos de agenciamento operados pelos dispositivos das mídias digitais.

Considerando que no ecossistema midiático convivem gêneros e tipos de materialidades narrativas, desenvolve-se uma genealogia do ecossistema midiático, buscando refutar ou confirmar hipóteses das convergências midiáticas, a permeabilidade em diferentes tipos de dispositivos, bem como o surgimento de novas interfaces e diferentes estratégias de mediação.

São identificados marcos históricos que ativaram enunciados referentes à cibercultura, permitindo a movimentação das estratégias semióticas e de representação do imaginário cibercultural, promovendo disputas interdiscursivas e evidenciando determinadas políticas de representação em detrimento de outras. A partir dessa análise crítica da mídia cibercultural são investigadas as formas de emergência históricas das narrativas ciberculturais, bem como as formas de circulação dos enunciados dentro do campo discursivos midiáticos referentes ao imaginário cibercultural.

Para atingir a especificidade do objeto em questão, nas narrativas da cibercultura, foi desenhado um panorama teórico e epistemológico do surgimento da cibercultura como campo disciplinar, objeto de pesquisa em campos de pesquisa diversos, entre eles a teoria da informação, a teoria crítica, os estudos culturais, culminando com o estruturalismo e o pós-estruturalismo na imbricação com estudos de cinema e audiovisual.

Acompanhando as análises dos objetos empíricos, foi desenvolvido um panorama das formulações teóricas dos últimos 50/60 anos da teoria da comunicação, passando pelas diversas escolas e correntes da comunicação e suas contribuições pós Segunda Guerra Mundial na relação com o campo da comunicação, o poder e a tecnologia. Inicialmente focamos nos embates entre a teoria crítica e o funcionalismo e, dentro desse contexto, no surgimento do estruturalismo e do pós-estruturalismo, o evolucionismo e teoria da informação e nos estudos culturais e estudos contemporâneos que colocam a complexidade das redes como estruturante das relações sociais e, assim, de comunicação, no sentido de:

Compreender a dinâmica de um domínio científico — por exemplo, a produção teórica da comunicação digital — é necessário mapear seu território discursivo, identificar os interlocutores que participam das conversas e reconstruir as suas trocas (SCOLARI, 2009, p. 944, tradução nossa).

Esse panorama teórico deve permitir identificar o lugar da técnica e suas representações na teoria da comunicação, considerando sua relação com protocolos sociais e práticas culturais, tendo na questão da neutralidade da técnica ao longo do percurso teórico da técnica à tecnologia o seu cerne, culminando com

as teorias que se identificam como de cibercultura. Esse panorama deve ser construído de forma a permitir a identificação do imaginário tecnológico que perdura no campo da comunicação e embasar hipóteses posteriores que serão refutadas ou confirmadas por meio do trabalho empírico.

Em uma acepção disciplinar, no contexto da centralidade das redes e do discurso cibercultural, nos últimos anos as expressões culturais, e, especialmente os materiais de divulgação científica e o mercado editorial têm voltado sua atenção para o movimento da cibercultura:

... deve haver algo mais na cibercultura que nos permita esboçar uma mínima especificidade. É fato que não há domínio da vida contemporânea que não esteja, de certo modo, embebido na experiência tecnológica. É fato também que toda cultura é, desde sempre, uma “tecnocultura”, como sugere Erik Davis (1998, p. 10). Porém, a cibercultura parece ser aquela esfera da experiência contemporânea na qual o componente tecnológico passa a ser pensado, reflexivamente, como o fator central determinante das vivências sociais, das sensorialidades e das elaborações estéticas. Em, outras palavras, mais que uma tecnocultura, a cibercultura representa um momento em que a tecnologia se coloca como questão essencial para toda a sociedade em todos os seus aspectos, dentro e fora da academia (FELINTO, 2006, sem página).

Dentre os objetivos da tese estão a descoberta das políticas de representação nos campos da comunicação, culminando na cibercultura e na descoberta das disputas interdiscursivas sobre o digital e a tecnologia a respeito de temas determinados. No percurso metodológico da pesquisa, tais temas ocupam papel resultante, configurando-se, portanto, como hipóteses a virem a ser confirmadas ou refutadas via pesquisa empírica. Entre alguns, podem ser citados: evolução dos meios (perspectiva do evolucionismo tecnológico na comunicação), a problemática do desaparecimento da mídia, as metáforas da convergência, o mito da inovação, a noção de esfera pública, entre outras metáforas que sustentam o imaginário e as representações sociais da cibercultura.

Com a finalidade de identificar fluxos discursivos ciberculturais, será

efetuado um percurso análogo para o recorte do *corpus* referente ao universo discursivo da cibercultura como constructo epistemológico. O gênero do discurso científico, para legitimar-se, necessita de uma série de elementos para caracterizarem-no como tal: a presença da ruptura epistemológica, demandando diversas e mais específicas abordagens teóricas e metodológicas para o objeto, e acompanhada por uma compreensão global do fenômeno cibercultural, e seu contexto não apenas tecnológico, mas também da história da tecnologia, dos meios de comunicação e mesmo político e social.

Considerando a relevância da dinamicidade dos enunciados em determinados campos discursivos, bem como a interdiscursividade entre esses campos como fator dessa dinamicidade, este recorte temporal como estratégia metodológica, busca evidenciar a emergência de enunciados que caracterizam o surgimento da cibercultura como tema de pesquisa.

A partir do panorama teórico da comunicação e da cibercultura buscou-se alinhar a compreensão dos principais conceitos e paradigmas. Este panorama fundamenta uma proposta de estratégia metodológica fundamentada na hipótese de que seria possível identificar tendências e temáticas, e, portanto, enunciados, recorrentes a respeito da cibercultura.

### **Dualidades Metodológicas: articulações discursivas**

Na busca de uma classificação dos enunciados narrativos, selecionamos uma série de eixos analíticos baseados em teorias semióticas e linguísticas, a partir dos quais os enunciados serão analisados (além da dualidade externo/interno já explicitada):

**1. Mundo diegético/mimético:** enquanto mimese remete ao ato de mostrar visualmente os elementos narrativos, por meio de técnicas perspectivistas. Já o mundo diegético é definido pelas artes do contar, por meio da linguagem verbal, o movimento enunciativo.

**2. Ficcionalidade:** ficcional/não ficcional: apesar da indefinição das fronteiras da ficcionalidade nas mídias digitais, pode ser interessante caracterizar os enunciados de acordo com o grau de pregnância na “realidade” do enunciado, ou seja, a busca por vestígios da enunciação que teria “efetivamente” se dado.

3. *Vozes*: polifonia e monofonia: para Bakhtin (2008), os textos linguísticos podem ser caracterizados por uma multiplicidade de vozes (fenômeno também denominado por Authier-Revuz (1990) como heterogeneidade constitutiva e mostrada).

4. *Dialogismo/Monologismo*: ainda seguindo Bakhtin, todo discurso teria um componente dialógico, princípio a partir do qual estaria constituído esse discurso.

5. *Forma enunciativa*: enunciados em primeira pessoa geralmente admitem debreagens enunciativas, que mostram as marcas da enunciação nesse enunciado. Já debreagens enunciativas tendem a esconder tais marcas, possibilitando a emergência de efeitos de objetividade mais marcados.

6. *Planos*: expressão/conteúdo: dicotomia semiótica de planos da expressão e planos do conteúdo.

Os eixos são modulados de acordo com as diferentes formas pelas quais a interatividade possibilitada pelos meios digitais dá a ver diferentes formas narrativas (das mais lineares às mais caóticas), demonstrando como a história da narrativa nos meios digitais tem se delineado em torno de uma mesma tensão: entre as forças centrífugas e centrípetas que ora mantêm narrativa e interatividade trabalhando a favor de uma mesma direção, da coerência e de um efeito de subjetividade carregado pelo mundo diegético, ou se afastam como dois polos repelentes entre si, criando efeitos poéticos diferenciados.

A partir desses eixos, serão evidenciadas as articulações discursivas do corpus analisado, bem como retratados os processos de agenciamentos operados nas narrativas da cibercultura.

### **Dualidades metodológicas: processos de agenciamento**

No contexto dos processos de agenciamento, além da dicotomia exploratório/ontológico, serão empregados outros eixos analíticos para análise das narrativas da cibercultura:

1. *Teor da narrativa*: Aleph/Holodeck: empregando a metáfora de Aleph como a combinação de todas as possibilidades narrativas a partir do hipertexto

e Holodeck como a estratégia de imediação (BOLTER, 2000) promovida pelos dispositivos de Realidade Virtual (RV), Ryan (2006) descreve, por meio de ambas, o imaginário em torno das possibilidades narrativas das mídias digitais.

**2. Efeito de sentido no discurso: opacidade/transparência:** Ismail Xavier (1977) utiliza tais eixos como operadores dos efeitos de sentido recriados pelo cinema, ao longo de sua história. A transparência, em oposição à opacidade, é a capacidade que o filme tem de ocultar seu procedimento de realização ao espectador

**3. Remediação:** a partir dos conceitos de imediação e hipermediação, estratégicas que, em conjunto, dão origem ao processo de remediação de transposição de um meio a outro tratado por Bolter e Grusin (2000). Imediação, a estratégia equivalente a provocar o transparecimento do meio para dar lugar a uma narrativa imersiva e hipermediação, a tática de fazer aparecer o meio (ou os meios) no qual a narrativa se dá.

**4. Tipo de interação com a interface:** horizontal/vertical. Diferentes dispositivos técnicos propõem formas diferenciadas de relação entre interator e interface. A natureza de dispositivos móveis para o deslocamento físico do interator em ambiente espacial tende a criar abordagens cognitivas de interação com a interface, diferentes daqueles dispositivos que propõem um pacto de estaticidade física e espacial do interator frente à interface.

O cruzamento entre as dualidades correspondentes às articulações discursivas (unidade/totalidade) e processos de agenciamento (exploratório/ontológico) resulta em quatro combinações, que remetem a quatro tipos de complexos narrativos da cibercultura, tomados como agrupamentos de narrativas.

## Referências

- AUTHIER-REVUZ, J. Heterogeneidade(s) Enunciativa(s). *Cadernos de Estudos Linguísticos*, Campinas, SP, n. 19, 1990.
- BAKHTIN, M. *Problemas da poética de Dostoiévski*. 4ª ed. rev. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.
- BAYM, N.K. Finding the quality in qualitative research. In: SILVER, D.; MASSANARI, A. (Eds). *Critical Cyberculture Studies*. New York: University Press, 2006, New York, NY, p. 79-87.
- BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. *Remediation: understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- BRAGA, J. L. *A sociedade enfrenta sua mídia*. São Paulo: Paulus, 2006.
- COUCHOT, E. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003.
- FELINTO, E. Think different: estilos de vida digitais e a cibercultura como expressão cultural. *Revista FAMECOS*, v. 37: 13-19, 2008.
- \_\_\_\_\_. Os computadores também sonham? Para uma Teoria da Cibercultura como Imaginário. *UNIREVISTA*, vol. 1, n. 3, jul. 2006. Disponível em: [http://www.unirevista/\\_pdf/UNIrev\\_Felinto.PDF](http://www.unirevista/_pdf/UNIrev_Felinto.PDF) . Acessado em: 07 ago. 2006.
- FOOT, K. Web sphere analysis and cyberculture studies. In: Silver, D.; MASSANARI, A. (Eds.) *Critical cyberculture studies*. New York: New York University Press: 2006, p. 88-96.
- JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.
- JOHNSON, S. *Cultura da interface*. Rio: Jorge Zahar Editor, 2001.
- LÉVY, P. *A Inteligência Coletiva*. São Paulo: Editora 34, 2000.
- RANCIÈRE, J. *O espectador emancipado*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.
- RYAN, M.-L. *Avatars of Story*. University of Minnesota Press: Minneapolis/London, 2006.
- SANTAELLA, L. *Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade*. São Paulo: Paulus Editora, 2008.

- SCOLARI, C. A. Mapping Conversations About New Media: The Theoretical Field of Digital Communication. *New Media & Society*, 11, nº 6, 2009, p. 943-964.
- SILVA, G.; SOARES, R. L. Para pensar a crítica de mídias. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, v. 20, nº 3, pp. 820-839, set./dez. 2013. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/14644/10797>
- SILVER, D; MASSARANI, A.; JONES, S. *Critical Cyberculture Studies*. NYU Press, 2006.
- TRIVINHO, E. A. *Dromocracia Cíbercultural: Lógica da Vida Humana na Civilização Mediática Avançada*. São Paulo: Paulus, 2007.
- XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1977.
- ZIELINSKI, S. *Arqueologia da mídia*. S. Paulo: Annablume, 2006.

—  
**Título** PPGMPA em Pesquisa e Debate Discentes

[Trabalhos da IV Jornada Discente do Programa de  
Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais]

Escola de Comunicações e Artes da  
Universidade de São Paulo • ECA-USP

**Autor(es)** Vários  
**Organizadora** Irene Machado

ISBN 978-85-7205-138-5

—  
**Diagramação** Eis Estúdio [11\_3801.1583]

**Tipografia** Georgia + ITC Oficina Sans

**Formato** 16 x 23 cm

**Nº de páginas** 426

São Paulo, Brasil  
out, 2015



*Trabalhos da IV Jornada Discente do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais*



*Edson Pereira da Costa Júnior*  
*Estevão Garcia*  
*Izabel de Fátima Cruz Melo*  
*Lila Silva Foster*  
*Lucas Bastos Guimarães Baptista*  
*Tainah Negreiros Oliveira de Souza*  
*Luis Martins Villaça*  
*Alexandre Wahrhaftig*  
*Breno Morita Forastieri da Silva*  
*Carolina Dias de Almeida Berger*  
*Carolina Gonçalves Pinto*  
*Danilo Nazareno Azevedo Baraúna*  
*Marina Teixeira Kerber*  
*Gustavo Denani*  
*Claudia Erthal*  
*Daniel Felipe Espinola Lima Fonseca*  
*Mariane Harumi Murakami*  
*Leandro Anderson de Loiola Nunes*  
*Patrícia Beatriz Souza Leite Campinas Pena*  
*Felipe da Silva Polydoro*  
*Geórgia Cynara Coelho de Souza Santana*  
*Mariana Tavernari*