



# ANAIS DA V JORNADA DISCENTE DO PPGMPA

Trabalhos dos alunos  
do Programa de Pós-Graduação em  
Meios e Processos Audiovisuais da USP

Cristian Borges (org.)

Cristian Borges (org.)

**Anais da V Jornada Discente do PPGMPA  
Trabalhos dos alunos do Programa de  
Pós-Graduação em Meios e Processos  
Audiovisuais da USP**

1ª Edição

São Paulo  
ECA - USP  
2018

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

J 82a                      Jornada Discente do PPGMPA (5. : 2016 : São Paulo)  
Anais da V Jornada Discente do PPGMPA [recurso eletrônico] : trabalhos dos  
alunos do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da  
USP / Cristian Borges (Org.) – São Paulo : ECA/USP, 2018.195 p.

Trabalhos apresentados na Jornada realizada em 01 de abril de 2016,  
Escola de Comunicações e Artes da USP, São Paulo.

ISBN 978-85-7205-230-6

1. Cinema - Congressos 2. Meios de comunicação - Congressos  
3. Multimeios  
– Congressos I. Borges, Cristian.

CDD 21.ed. – 791.43

Elaborado por: Sarah Lorenzon Ferreira CRB-8/6888



Universidade de São Paulo

Prof. Dr. Vahan Agopyan  
Reitor

Prof. Dr. Antonio Carlos Hernandes  
Vice-Reitor



Prof. Dr. Carlos Gilberto Carlotti Júnior  
Pró-Reitor de Pós-Graduação

Prof. Dr. Sylvio Roberto Accioly Canuto  
Pró-Reitor de Pesquisa

— · —  
Escola de Comunicações e Artes

Prof. Dr. Eduardo Henrique Soares Monteiro  
Diretor

Profa. Dra. Brasilina Passarelli  
Vice-Diretora

— · —  
Departamento de Cinema, Rádio e Televisão

Prof. Dr. Almir Antonio Rosa  
Chefe

Prof. Dr. Eduardo Simões dos Santos Mendes  
Vice-Chefe

— · —  
Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais

Profa. Dra. Esther Império Hamburger  
Coordenadora

Profa. Dra. Irene de Araújo Machado  
Vice-Cordenadora

## EXPEDIENTE

### V JORNADA DISCENTE

Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais – USP  
1º de abril de 2016

### ORGANIZAÇÃO

Cristian Borges  
Irene Machado

### ASSISTENTE DE PRODUÇÃO

Douglas Galan

### ANAIS DA V JORNADA DISCENTE DO PPGMPA 2018

### ORGANIZAÇÃO

Cristian Borges

### CONSELHO CIENTÍFICO

Almir Almas  
Cecília Mello  
Eduardo Morettin  
Eduardo Vicente  
Esther Hamburger  
Irene Machado  
Mateus Araújo  
Patrícia Moran  
Rosana Soares  
Rubens Machado

### ASSISTENTES DE EDIÇÃO

Gisele Frederico  
Marina Costa

### CRIAÇÃO DO LOGO E PROJETO GRÁFICO

Raissa Araújo (@cissaraaujos)

REVISÃO Aline Rabelo Santos Luiz

DIAGRAMAÇÃO Malu Dias Marques

USP

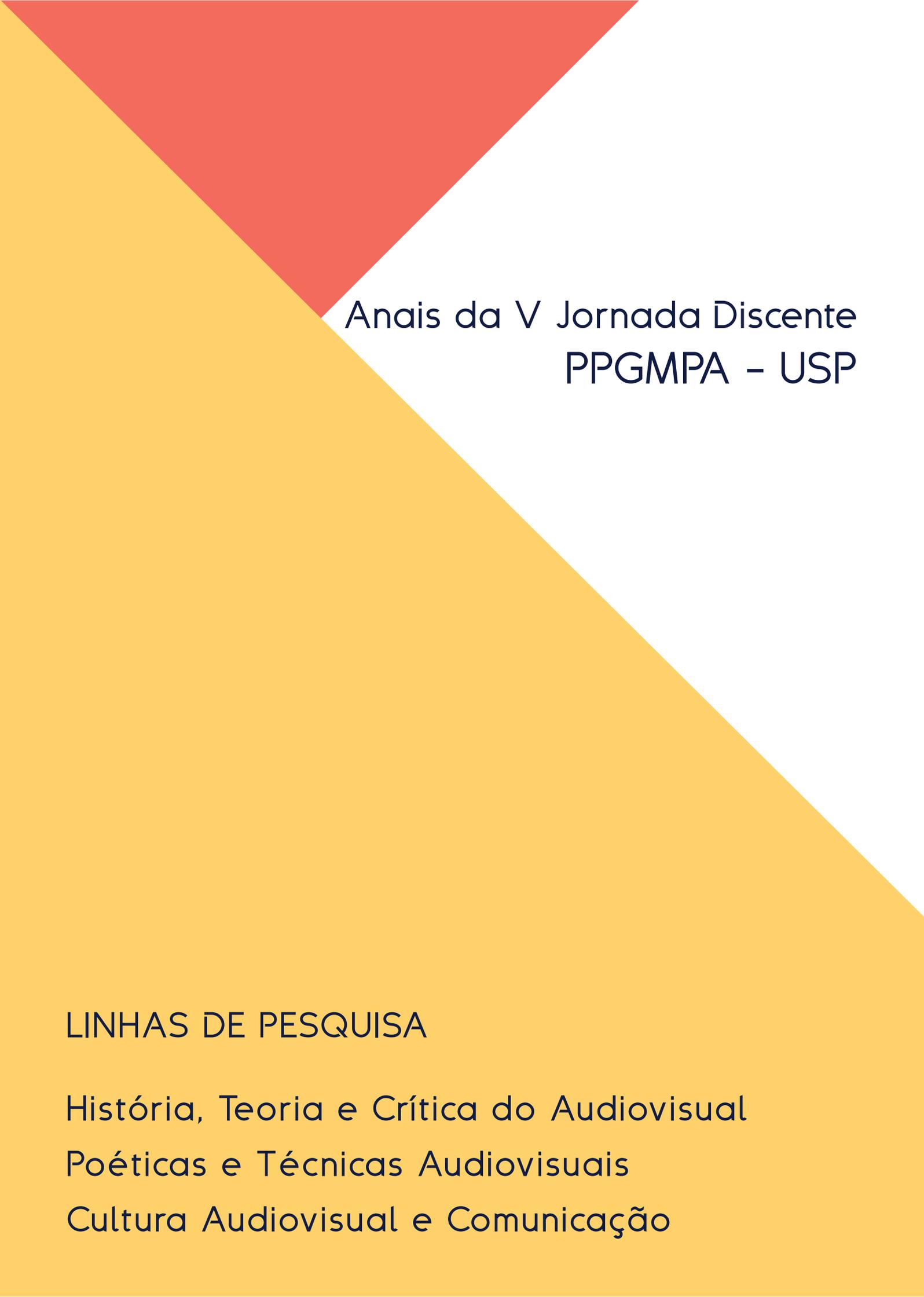
PROGRAMA  
DE PÓS-GRADUAÇÃO

EM MEIOS E  
PROCESSOS  
AUDIOVISUAIS

>

[www.eca.usp.br/pos](http://www.eca.usp.br/pos)

---



Anais da V Jornada Discente  
PPGMPA - USP

LINHAS DE PESQUISA

História, Teoria e Crítica do Audiovisual

Poéticas e Técnicas Audiovisuais

Cultura Audiovisual e Comunicação

Mais uma vez nos surpreendemos com a riqueza e a variedade das pesquisas desenvolvidas no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da USP, a partir desta singela coletânea de trabalhos apresentados na V Jornada Discente, ocorrida em abril de 2016.

Divididos em quatro núcleos temáticos, para fins meramente didáticos – a saber: Fronteiras da linguagem audiovisual, Encontro de linguagens, Aspectos da linguagem cinematográfica e O fazer cinematográfico –, os trabalhos acabam por revelar, no final das contas, muito mais pontos de contato do que dissidências. Assim, navegamos ao longo destes anais pelo universo da animação, das narrativas transmídia, das experiências em tempo real, dos jogos digitais, do found-footage, das intersecções entre cinema e literatura, pintura, teatro e representação religiosa, passando pelas interações do corpo, da câmera, do olhar e da escuta, sem com isso esquecermos da política, da memória e de algumas propriedades do próprio plano fílmico.

“ A partir do turbilhão de imagens e sons em movimento (tão díspares quanto complementares) que serve de objeto e inspiração para estas pesquisas , surgem lampejos teóricos e críticos de pensamentos em constante ebulição.

Fechamos com essa coletânea mais uma etapa, aberta às pesquisas presentes e futuras que preenchem e enriquecem o percurso daquelas e daquelas que desenvolvem suas pesquisas de mestrado e doutorado neste ou em outros programas de pós-graduação, num eterno intercâmbio de ideias e impressões, autores, textos e obras de arte que nos inspiram e transbordam de suas molduras em direção a estas e muitas outras páginas, sempre em movimento.

Desejamos a todos e todas uma agradável leitura!

Cristian Borges  
Dezembro de 2018

# ^ SUMÁRIO ^

## FRONTEIRAS DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL

- O QUE É NARRATIVA TRANSMÍDIA: MISTURANDO POKÉMONGO COM PARABOLICAMARÁ 12  
JOÃO PEDRO DE AZEVÊDO MACHADO MOTA – YAN TIBET
- CINEMA AO VIVO E EXPERIÊNCIAS AUDIOVISUAIS EM TEMPO REAL 31  
JAIR SANCHES MOLINA JÚNIOR
- A ANIMAÇÃO COMO INSTRUMENTO POTENCIALIZADOR DO AUDIOVISUAL CIENTÍFICO 36  
MARIA LUIZA DIAS DE ALMEIDA MARQUES
- ABORDANDO TEORIAS SOBRE OS JOGOS DIGITAIS 43  
GUSTAVO HENRIQUE SOARES DENANI

## ENCONTRO DE LINGUAGENS

- “VULGARIZAÇÕES”: NARRATIVAS COMPARADAS DO FILME NO PAIZ DAS AMAZONAS E DO LIVRO LE PAYS DES AMAZONES 60  
SÁVIO LUIS STOCO
- ÉLIE FAURE, A PINTURA E A CINEPLÁSTICA 73  
EDSON PEREIRA DA COSTA JÚNIOR
- MÓLECULAS DE CONTAMINAÇÃO AFETIVA EM “MOONOVOSOL” 80  
RODERIK PETER STEEL
- CONSTRUÇÕES E LEITURAS DAS XICAS DA SILVA NO CINEMA E NA LITERATURA DE 1976 91  
MARIANA QUEEN IFEYINWAEZE NWABASIL

## ASPECTOS DA LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA

SOBRE ALGUMAS PROPRIEDADES DO PLANO FÍLMICO LUCAS BASTOS GUIMARÃES BAPTISTA	104
EXPERIMENTALISMOS SONOROS NO CINEMA LATINO-AMERICANO: A ESCUTA DA INTIMIDADE EM O PÁTIO, DE GLAUBER ROCHA DAMYLER FERREIRA CUNHA	110
DE UM PONTO AO OUTRO: O OLHAR EM ELEFANTE, DE GUS VAN SANT THIAGO SIQUEIRA VENANZONI	123
PERDIDOS E MALDITOS: POLÍTICA, PRODUÇÃO CINEMATOGRÁFICA E MEMÓRIA FORA DO EIXO GIOVANA SIQUEIRA	138

## O FAZER CINEMATOGRÁFICO

O FALSO “FOUND FOOTAGE” DE HORROR: UMA DESAMBIGUAÇÃO NECESSÁRIA MARCOS LEANDRO KURTINAITIS FERNANDES	146
GESTOS, CORPOS E CÂMERA: UM DIÁLOGO COM GILBERT SIMONDON ANDRÉA CARLA SCANSANI	167
A ANUNCIAÇÃO: SIDNEY OLCOTT E O PRIMEIRO CINEMA PEDRO DE ANDRADE LIMA FAISSOL	172
O ATOR DO TEATRO AO CINEMA: KULESHOV, EISENSTEIN E PUDOVKIN SABRINA TOZATTI GREVE	184



FRONTEIRAS  
DA LINGUAGEM  
AUDIOVISUAL

>



# O QUE É NARRATIVA TRANSMÍDIA: MISTURANDO POKÉMON GO COM PARABOLICAMARÁ

AUTOR: JOÃO PEDRO DE AZEVÊDO MACHADO MOTA – YAN TIBET

ORIENTADOR: ALMIR ROSA

NÍVEL: MESTRADO

## RESUMO

Buscamos compreender o objeto das Narrativas Transmídia por outros olhares dialógicos transdisciplinares, ao contextualizarmos as suas origens e analisarmos o estudo de caso de “Pokémon GO” (2016), relacionando-o à metáfora das novas conexões possíveis oferecidas pela poesia da música “Parabolicamará” (1992), do compositor baiano Gilberto Gil, que versa sobre a polissemia de sentidos presentes na ideia da *rede* — tanto as arcaicas quanto, especialmente, as contemporâneas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Narrativa Transmídia; Pokémon GO; redes; Parabolicamará; experiência



Rede de pesca artesanal – arte sobre rede de pesca tradicional, feita de fibras e boias de madeira da restinga.

## O que é narrativa transmídia?

A narrativa transmídia — do inglês *transmedia storytelling* — é um conceito complexo e em constante desenvolvimento, que muitos autores, pesquisadores e acadêmicos têm se debruçado para definir, na atualidade. Entre as questões que norteiam o nosso artigo, faz-se distinta a diferenciação entre as noções de *transmedia* e *storytelling*. Partindo-se da premissa de que ambos podem funcionar juntos, na forma de *transmedia storytelling*, naturalmente, ambos também têm sentido isoladamente.

O conceito de *transmedia*, traduzido para o português como “transmídia”, contém em si uma definição embrionária trazida na década de noventa por Marsha Kinder, com base nos estudos de Julia Kristeva sobre o conceito de *intertextualité* — que por sua vez bebe diretamente das formulações sobre o dialogismo de Mikhail Bakhtin —, sob uma perspectiva educacional, que será revista ao longo século XXI por diferentes autores, como Henry Jenkins, Carlos Alberto Scolari e Nuno Bernardo. Já as noções em torno de *storytelling*, cujo significado literal é “história”, ou mais precisamente “contação de história”, tem sido habitualmente traduzido para o português como “narrativa”.

Ora, compreende-se a narrativa enquanto uma prática social que tem sido realizada pela humanidade há pelo menos trinta mil anos, segundo correntes da Antropologia Evolucionária, período que corresponde às estimativas médias de quando a linguagem surgiu. O teórico literário irlandês, Brian Boyd<sup>1</sup>, em seu livro *On the origin of stories* (2009), ao flertar com as formulações da antropologia evolucionária, oferece-nos evidências sobre uma plausível explicação sobre as origens das narrativas, ao iniciar sua percepção sobre a descoberta de pinturas rupestres na caverna francesa de Chauvet-Pont-d’Arc. Boyd entende que

[...] viewers from any modern society can feel a shock of recognition at the Chauvet images, whatever other effects the artists may have intended. By the time of the Chauvet drawings art would seem to have become characteristically human. We can only presume that works as elaborate as this bespeak a long prior process of practice and experiment on surfaces like bark or skins that have not survived. The intact and monumental example of Chauvet Cave, along with a few other isolated but much more modest relics over the preceding 30,000 years or so, implies extensive traditions of art, as something humanly shared, incorporating sophisticated representation, involving expert practitioners, earning the ready comprehension and eliciting the admiration of others around them [...] (BOYD, 2009, p.8).

Este autor reconhece, portanto, um desejo inerentemente humano de “representar” — tal qual percebido pela *Poética* de Aristóteles (1995), desde a Antiguidade Clássica, ao conceito de *mimesis* — que seria compartilhado pela tradição da arte, tão antiga quanto a origem da linguagem e da narrativa, de tal forma a reconhecer a importância do trabalho de artesãos dotados da habilidade de registrar, em benefício coletivo, aspectos de sua cultura em alguma forma de arte artesanal. Este autor entende que a arte teria sido “projetada” pela evolução humana (BOYD, 2009, p.85), sendo considerada uma parte do comportamento humano inato que tenderia a ficcionalizar o mundo em certos padrões compreensíveis enquanto portadores de sentidos, em

1 Cf. BOYD, Brian. *“On the origin of stories”*. Cambridge: Harvard University Press, 2009 - p.8-89.

função das grandes vantagens adaptativas que esse comportamento enseja à evolução da espécie humana. Para Boyd, nós tenderíamos a buscar padrões em nosso redor — como analisa o autor sobre o questionamento do que teria levado os nossos ancestrais a procurarem padrões de “constelações” no céu (BOYD, 2009, p.413), uma expressão cultural inerentemente humana à tentativa de construção de padrões de sentido em algo que *não* está “dado”, no aparente caos da esfera celeste.

Assim, esta busca por padrões — tão bem representada à percepção de Joseph Campbell (2004, 2015) sobre a formação de padrões arquetípicos presentes nas tradições de diversas culturas ao redor do mundo — seria uma forma de criar sentido para o homem, além da busca por um sensação de bem estar e harmonia sociais que a contação de histórias nos provoca: estes elementos adaptativos seriam, portanto, essenciais à nossa sobrevivência em sociedade. A narrativa, assim, faria parte desse processo adaptativo enquanto expressão da linguagem humana em forma de arte que aproximaria as pessoas, da mesma maneira que a experiência estética das pinturas da caverna de Chauvet, citada por Boyd, oferecer-nos-ia.

Não nos aprofundaremos sobre as origens antropológicas da narrativa propriamente neste artigo — ao compreendermos que este é um trabalho bastante relevante cuja pertinência reconhecemos como fundamental ao nosso campo, a ser eventualmente desenvolvido em outras produções —, mas buscaremos buscar as origens da narrativa transmídia, cujo conceito pode ser melhor compreendido, sobretudo, a partir de uma contextualização histórica desde suas origens. Longe de esgotar a compreensão deste conceito, visamos descrevê-lo a partir da confrontação de definições apresentadas por diferentes autores, para então estendermos nossa compreensão ao contexto das redes digitais em que as narrativas transmídia se desenvolvem de forma plena, hipoteticamente, na contemporaneidade.

Primeiramente cunhado pelo teórico estadunidense, Henry Jenkins, sobre o termo *transmedia storytelling*, o conceito de narrativa transmídia neste autor tem relação direta com o contexto da cultura da convergência, que origina seu famigerado livro *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, originalmente publicado no ano de 2006 pela New York University Press. Para Jenkins, o conceito refere-se “a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias”, configurando-se enquanto uma “estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento” (2009a, p.49). A *transmedia storytelling* é entendida, então, por este autor, como “a arte da criação de um universo [em que] os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line” (JENKINS, 2009a, p.49), ao colaborarem cooperativamente para que todos os envolvidos neste universo narrativo ficcional tenham uma experiência mais enriquecedora coletivamente.

John Welsh (1996), por sua vez, remete-nos ao termo *trans-media system*, do campo musical, que tem origem com o músico Stuart Saunders Smith, desde 1975, ao propor a elaboração de uma composição cujos aspectos melódicos, harmônicos e rítmicos pudessem ser direcionados para diferentes instrumentos, potencialmente complementável por diferentes compositores. David Bordwell (1989, p.99) faz uso do termo *transmedia symbols*<sup>2</sup>, para se referir aos críticos de cinema entre as décadas

2 David Bordwell se refere aos críticos da Segunda Guerra e posteriormente a ela, entre as décadas de 40 e 60, que haviam encarado os filmes como um sonho ou uma fantasia, ao supostamente conterem, em si, uma espécie de *símbolos transmídia* presentes na “superfície” e na “profundez” de seu texto, ao que se pode verificar no trecho: “Here one can find an important difference from 1940s symptomatic work. The wartime

de 1940 e 1960, que teriam usaram a ideia de “símbolos transmídia” para representar “mundos oníricos” contidos nos filmes que poderiam ser melhor explorados e amplificados por outros autores. Marsha Kinder (1991, p.1), por sua vez, investiga, já na década de 1990, o conceito *transmedia intertextuality* no universo ficcional infantil das franquias de “super entretenimento”, como a série televisiva de animação *Muppet Babies* (1984) e os quadrinhos *Teenage Mutant Ninja Turtles* (1984), ambas narrativas pertencentes à esfera infantil que se complexificaram durante a década de 1980 e início da década de 1990 em torno de diversas outras linguagens e mídias, a citar séries de televisão, quadrinhos, longas-metragens de animação, jogos, etc., em cujo contexto a autora encontrou um poderoso potencial de interação entre espectadores-jogadores, ao, literalmente, *desvalorizarem a abordagem comercial* destas narrativas audiovisuais, *em favor das trocas afetivas* entre seus diversos nichos de público. Segundo Kinder:

What I found [from recording Saturday morning children’s TV] was a fairly consistent form of transmedia intertextuality, which positions young spectators (1) to recognize, distinguish, and combine different popular genres and their respective iconography that cut across movies, television, comic books, commercials, videogames, and toys; (2) to observe the formal differences between television and its prior discourse of cinema, which it absorbs, parodies, and ultimately replaces as the dominant mode of image production; (3) to respond to and distinguish between the two basic modes of subject positioning associated respectively with television and cinema, being hailed in direct address by fictional characters or by offscreen voices, and being sutured into imaginary identification with fictional character and fictional space, frequently through the structure of the gaze and through the classical editing conventions of shot/reverse shot; and (4) to perceive both the dangers of obsolescence (as a potential threat to individuals, programs, genres, and media) and the values of compatibility with a larger system of intertextuality, within [*sic*] which formerly conflicting categories can be absorbed and restrictive boundaries erased. (KINDER, 1991, p.47)

É curioso notar que o conceito de *transmedia storytelling*, efetivamente elaborado por Jenkins sobre esta expressão, faz referência, somente em uma nota de rodapé de seu livro (JENKINS, 2009a, p.398), ao conceito de *transmedia intertextuality* desenvolvido por Kinder; contudo, esta autora é mais generosa em suas referências, e vai mais fundo na rigorosa referência de onde bebeu, originalmente, ao citar, logo na primeira parte de seu livro (KINDER, 1991, p.1), as origens do conceito de *intertextuality* desenvolvido

---

and postwar critics had treated the film as a dream or a daydream, and they were thus inclined to disclose transmedia symbols, either on the text’s surface or in its depths. The 1970s critics, treating the film on the analogy of the patient’s symptom-ridden discourse, were far more attuned to issues of ‘film language.’ From the start, these critics looked more closely at formal procedures. Yet one is hard pressed to isolate any film technique discovered by the symptomatic tradition. The interpretation [*sic*] of film as ‘discourse’ has derived virtually all its categories from the work of the classical film aestheticians. Typically, current symptomatic criticism ascribes symbolic meanings to recognized sorts of stylistic or narrative devices and then claims that those meanings ‘contradict’ the film’s explicit or implicit meanings.” Cf. BORDWELL, David. “*Making meaning: inference and rhetoric in the interpretation of cinema*”. Cambridge: Harvard University, 1989 - p.99.

por Julia Kristeva (1980, pp.65-66), em relação ao conceito precursor de dialogismo de Mikhail Bakhtin (1990, 2008), conceituado pelo autor russo desde a década de 1920, em que Kristeva teria se inspirado, em suas formulações desde 1966: a conceituação de “intertextualidade” de Kristeva, relacionada ao que Bakhtin entendeu conceitualmente por “dialogismo”, refere-se ao reconhecimento, por parte do leitor, da existência de textos anteriores, que tenham relação com um texto atualmente lido por este leitor, ao revelar a dinâmica de um fluxo, de um movimento, de uma relação entre textos que é evocada pelo repertório de cada leitor<sup>3</sup>.

Não é surpreendente perceber a dificuldade de definição para a narrativa transmídia, sendo que, para o autor argentino, Carlos Alberto Scolari, a primeira impressão com que o pesquisador se depara, ao adentrar sobre este tema, no campo dos estudos de mídia, é a de um aparente “caos semântico” que rondaria o conceito, havendo muitos outros conceitos adjacentes que se correlacionariam à sua complexidade conceitual:

[...] TS is not alone: concepts like “cross media” (Bechmann Petersen, 2006), “multiple platforms” (Jeffery-Poulter, 2003), “hybrid media” (Boumans, 2004), “intertextual commodity” (Marshall, 2004), “transmedial worlds” (Klastrup & Tosca, 2004), “transmedial interactions” (Bardzell, Wu, Bardzell & Quagliara, 2007), “multimodality” (Kress & van Leeuwen, 2001), or “intermedia” (Higgins, 1966) may be found orbiting in the same semantic galaxy. All of these concepts try to define roughly the same experience: a sense production and interpretation practice based on narratives expressed through a coordinated combination of languages and media or “platforms” [...] (SCOLARI, 2009, p.587-588)<sup>4</sup>

3 Segundo Kristeva (1980, pp.65-66), “the literary word is an intersection of textual surfaces rather than a point, as a dialogue among several writings”, em que, ao desenvolver as noções de linguagem literária de Bakhtin, ela propõe que “each word is an intersection of other words where at least one other word can be read”. Para María Alfaro (1996, pp.268), “from this point of view, it is easy to understand the fact that the development of the theory of intertextuality would constitute in itself a complex intertextual event. If Plato, Aristotle, Cicero, Quintilian... can be considered the intertexts of Bakhtin’s theory, Kristeva’s dialogue with the texts of Bakhtin, in which she initially uses the term *intertextualité*, is carried out, in turn, with the mediation of the works of Derrida and Lacan, among others. The ideas expounded by all these authors are equally present in any of the later contributions to the subject (Barthes, Genette, Riffaterre...), and they will be in those approaches still to come.” Cf. KRISTEVA, Julia. “Word, Dialogue, and Novel”. In: “*Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*”. Edição: Leon S. Roudiez. Tradução: Thomas Gora et al. Nova Iorque: Columbia University Press, 1980 - p.65-66; ALFARO, M. J. M. “Intertextuality: origins and development of the concept”. In: *Atlantis: Revista de la Asociación Española de Estudios Anglo-Norteamericanos*. Vol. 18, N. 1/2, pp. 268-285. Sevilla: AEDEAN, 1996. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/41054827>>. Acesso em: 13/02/2017.

4 Cf. BECHMANN PETERSEN, Anja. “Internet and cross media productions: Case studies in two major Danish media organizations”. Vol. 4, No. 2. [S.l.]: Australian Journal of Emerging Technologies and Society, 21 de Setembro de 2006 - pp.94-107. Disponível em: <<http://apo.org.au/node/15351>>. Acesso em: 14/02/2017; JEFFERY-POULTER, Stephen. “Creating and producing digital content across multiple platforms”. Vol. 3, No. 3. Abingdon-on-Thames: Journal of Media Practice, 2003 - pp.155-164. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1386/jmpr.3.3.155>>. Acesso em: 14/02/2017; BOUMANS, Jak. “Cross-media, e-content report 8, ACTeN — Anticipating content technology needs”. Editor: Zeger Karssen. [S.l.]: E-Content Reports by ACTeN, Agosto de 2004. Disponível em: <[http://www.sociologia.unimib.it/DATA/Insegnamenti/13\\_3299/materiale/04%20-20jak%20boumans%20cross-media%20acten%20aug%202004.pdf](http://www.sociologia.unimib.it/DATA/Insegnamenti/13_3299/materiale/04%20-20jak%20boumans%20cross-media%20acten%20aug%202004.pdf)>. Acesso em: 14/02/2017;

Para Scolari, possuindo uma estrutura narrativa particular que se expande por diferentes linguagens, dentre a verbal, a icônica, etc., e por diferentes “mídias”, dentre o cinema, os quadrinhos, a televisão, os videogames, etc., e não podendo ser entendida como apenas uma adaptação do conteúdo de uma mídia simplesmente transplantada para outra, de tal forma que, por exemplo, a história que os quadrinhos contam não são a mesma contada na televisão ou no cinema (SCOLARI, 2009, p.587), se as diferentes mídias e linguagens participam e contribuem para a construção do universo narrativo transmídia, o autor entende que seria precisamente esta “dispersão textual” uma das mais importantes fontes de complexidade da cultura popular contemporânea – tão bem representada pela *transmedia storytelling*.

Jenkins (2009a, p.172) entende que narrativas transmídia seriam tão antigas quanto o teatro e a poesia épica, dado que, já na Grécia Antiga, afrescos, santuários, peças e canções combinavam-se para descrever, colorir e expandir as bases da mitologia grega. Segundo Jenkins,

[...] apesar de todas as suas qualidades experimentais e inovadoras, a narrativa transmídia não é inteiramente nova. Veja, por exemplo, a história de Jesus, conforme contada na Idade Média. A menos que se soubesse ler, Jesus não era fundamentado em livros, mas algo que se encontrava em múltiplos níveis de cultura. Cada representação (um vitral, uma tapeçaria, um salmo, um sermão, uma apresentação teatral) presumia que o personagem e sua história já eram conhecidos em algum outro lugar. [...] (JENKINS, 2009a, p.172)

David Bordwell busca dialogar com o entendimento de Jenkins sobre a relativa longevidade do conceito, ao destacar a característica relativa a algumas narrativas transmídia, ao permitirem criar uma “experiência geral mais complexa” do que a fornecida por qualquer texto sozinho, como se observa em:

In this sense, transmedia storytelling is very, very old. The Bible, the Homeric epics, the Bhagvad-gita [*sic*], and many other classic stories have been rendered in plays and the visual arts across centuries. There are paintings portraying episodes in mythology and Shakespeare plays. More recently, film, radio, and television have created their own versions of literary or dramatic or operatic works. The whole area of what we now call adaptation is a matter of stories passed among media. What makes this traditional idea sexy? I think it's a [...] less common component that Henry has spotlighted. *Some transmedia*

---

MARSHALL, David. “New media cultures”. Londres: Arnold Publishers, 2004; KLAstrup, Lisbeth & TOSCA, Susana. “Transmedial Worlds - Rethinking Cyberworld Design”. Los Alamitos: IEEE Computer Society Washington, Novembro de 2014 - pp.409-416. Disponível em: <[http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruposc\\_a\\_transworlds.pdf](http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruposc_a_transworlds.pdf)>. Acesso em: 14/02/2017; BARDZELL, Shaowen et al. “Transmedial interactions and digital games”. *Proceedings of the International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*. Nova Iorque: ACM, Junho de 2007. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/b7d1/e25bc105fcd407b973103c4f97938ab690c0.pdf>>. Acesso em: 14/02/2017; GUNTHER, R. Kress & LEEUWEN, Theo Van. “Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication”. Londres: Arnold, 2001 - 141 p.; HIGGINS, Dick. “Synesthesia and Intersenses: Intermedia.” Vol. 1, No. 1. Nova Iorque: Something Else Newsletter, 1966 - pp.1-6. In: “Multimedia: From Wagner to Virtual Reality”. Edição: Randall Packer & Ken Jordan. Nova Iorque: W. W. Norton & Company, 2001 - 496p.

*narratives create a more complex overall experience than that provided by any text alone. This can be accomplished by spreading characters and plot twists among the different texts. If you haven't tracked the story world on different platforms, you have an imperfect grasp of it.* (BORDWELL, 2009, n.p., itálico nosso)

Se de um lado, podemos encontrar um precursor da narrativa transmídia entre o final do século XIX e início do século XX, o universo ficcional de Sherlock Holmes, escrito por Arthur Conan Doyle, entre 1887 e 1927, que inaugura um universo intertextual disperso entre sessenta obras, sendo composto por cinquenta e seis contos e quatro romances<sup>5</sup>, que foi adaptado largamente para o cinema, para novos livros, para jogos e quadrinhos, etc. pela cultura de massa, ao longo do século XX e XXI; de outro lado, Jenkins (2009b, n.p.), em seu site pessoal, refere-se ao caso de uma estátua gigante do personagem animado do cinema mudo ianque, *Felix the Cat*, que foi erguido sobre uma concessionária de automóveis, tornando-se um marco público da cidade de Los Angeles da década de 1920, ao ser entendido como uma personalidade transmidiática cujo universo teria ultrapassado a tela do cinema e das tirinhas de jornal de sua época, ao ser explorado, tanto na música popular, quanto na publicidade, quanto na televisão estadunidense, nas décadas seguintes.

Mas quando nos referimos a produtos culturais da cultura de massas — que, entendidos como realidades concretas de narrativas transmídia contemporâneas, cujo apelo comercial não desmerece-os em sua análise como *fato socioeconômico e cultural* —, dentre os que ganharam destaque nas últimas décadas estão as franquias de *Star Trek* (1966) de Gene Roddenberry, e especialmente a franquia *Star Wars* (1977), de George Lucas, esta última considerada das mais complexas, ao ter-se multiplicado em um universo bastante diversificado, ao compor, desde sequências cinematográficas, à jogos, quadrinhos, grupos de discussão on-line, filmes de animação, *fanfics*<sup>6</sup>, etc. Jenkins endossa esse entendimento ao compreender que a *narrativa transmídia* refere-se à construção de narrativas expandidas em diferentes mídias, cada uma autônoma por si, de forma a oferecer um aprofundamento de compreensão do universo original da mídia primária. Jenkins afirma:

A narrativa transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor — a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances

5 Cf. TIKKANEN, Amy. “*Sherlock Holmes: Fictional Character*”. *Encyclopædia Britannica Online*. [S.l.]: [s.n.], 03/12/2014. Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/Sherlock-Holmes>>. Acesso em: 02/02/2017; WEXLER, Bruce. “*The Mysterious World of Sherlock Holmes*”. Londres: Running Press, 2008.

6 O termo *fanfic*, também entendido como *fanfiction* ou “ficção de fã”, refere-se, basicamente, à narrativas ficcionais criadas por grupos de fãs, que têm origem em *remixagens* de histórias originais contidas em produtos culturais, desde filmes, animações, games, quadrinhos, séries de TV, a partir da reapropriação de enredos, personagens, sequências, temporalidades diegéticas, etc. destes universos originais, geralmente ao ser divulgado no ciberespaço, seja em sites de fãs, blogs, redes sociais, *streamings* de vídeo como o youtube, etc., ao propor uma reconstrução, complementação ou contradição sobre ao universo ficcional, que se desdobra em uma ampla gama de classificações. Cf. COPPA, Francesca. “*A Brief History of Media Fandom*”. In: HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina. “*Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*”. Jefferson: McFarland & Company, 2006.



e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. A redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia. (JENKINS, 2009a, p.138)



Como se pode verificar, apesar de se situar como uma nova forma de contar histórias, a narrativa transmídia deve suas origens ao desenvolvimento de uma série de outras inovações técnicas da história — cujo primeiro grande precedente moderno pode ser identificado com o surgimento da prensa de Gutemberg, no século XV, que inicialmente permitiu uma maior acessibilidade à mídia escrita dos livros para novos leitores — inovações estas principalmente alavancadas a partir do século XIX.

O processo de industrialização no século XVIII permitiu o desenvolvimento de uma série de tecnologias ao longo dos séculos seguintes, capazes de, por exemplo, codificar imagens em diferentes meios:

a) passando-se desde a invenção da fotografia por Niépce, no início do século XIX — cuja criação é devedor do acúmulo de avanços na ótica e na química, principalmente, desde a câmara escura, na Antiguidade grega, aos experimentos de pintura de Leonardo da Vinci, na Itália renascentista do século XV;

b) pelo desenvolvimento dos quadrinhos, no século XIX (especialmente no início do século XX, nos EUA), cuja criação e popularização foram facilitadas pela imprensa do século XV;

c) pelo desenvolvimento do cinema pelos irmãos Lumière, ao final do século XIX, cujo desenvolvimento tem estreita relação com os legados técnicos desenvolvidos pela fotografia desde o início do século XIX, e cujas narrativas se diversificaram em múltiplos gêneros ao longo do século XX.

Da mesma forma tal desenvolvimento técnico permitiu a codificação dos sons em diferentes meios:

d) passando-se pelo desenvolvimento de sistemas de transmissão de som, como o rádio, surgido no final do século XIX, cuja popularização na transmissão de narrativas, como as radionovelas, viria a se consolidar somente em meados do século XX, na América Latina, por exemplo; até a popularização de ferramentas digitais de gravação de som com o surgimento do MP3, na década de 1990;

O mesmo desenvolvimento tecnológico permitiu a união de ambas técnicas, ao codificar sons e imagens em uma mesma mídia:

e) tanto quanto ocorreu com o cinema sonoro, tornado comercialmente viável e popular somente num segundo momento, em meados da década de 1930; também ocorreu no desenvolvimento da televisão, cujas narrativas se complexificaram, tal qual no cinema, em uma diversidade de gêneros, desde a metade do século XX até hoje, por exemplo.

Contudo, foi somente com a criação do meio de comunicação da Internet, surgido na década de 1960 e popularizado a partir da década de 1980, e especialmente a partir da década de 1990, que a narrativa transmídia pôde se consolidar como uma nova forma de contar histórias, marcada pelas relações horizontais de interação entre diferentes nichos de públicos, virtualmente interconectados de forma

desterritorializada nas redes da Internet, em torno das narrativas da cultura de massa que passaram a se multiplicar, em diferentes meios, em torno de um mesmo universo narrativo diegético.

O universo de *Matrix* (1999), entendido como um exemplo pioneiro de narrativa transmídia que passou a fazer parte do cânone desta nova categoria narrativa, situa-se como um universo em *transmedia storytelling* que soube bem aproveitar este terreno da expansão das redes para construção de uma outra forma de contar histórias, de tal forma que a criação, a distribuição e o consumo deste universo foi fundamentalmente marcado pela participação conjunta entre aqueles que originalmente propuseram este universo narrativo, ao dispersarem suas diversas unidades de fragmentos em diversas mídias — as irmãs Wachowski e ao menos um milhar de outros profissionais convidados de diversas áreas afins —, e os diversos nichos de público e grupos de fãs, cuja trocas mediadas pelas redes, dentre fóruns de discussão, redes sociais, páginas e softwares colaborativos da plataforma *wiki*, etc., foram fundamentais para a construção deste outro universo de narrativa possível — sem contar a extrapolação dessas trocas virtuais em encontros reais, como nos encontros em cineclubes, grupos de fãs e eventos *cosplay*<sup>7</sup>, por exemplo.

Atualmente, o contato com um universo em *transmedia storytelling* pode advir do contato com diferentes mídias que possam introduzir um potencial participante a este mundo narrativo de caça e coleta que se forma com uma espécie de jogo de quebra-cabeça composto por diversos fragmentos narrativos — que não se restringe unicamente a uma linguagem: pode surgir do ato de sentar numa poltrona e assistir ao mais novo filme da franquia *Star Wars* (1977-), no escurinho do cinema; pode se originar do mergulho na leitura de uma série dos livros da saga *Harry Potter* (1998), de J. K. Rowling; pode surgir do contato com um episódio da websérie do *The Walking Dead Webisodes* (2011) disponível no youtube; pode ocorrer da imersão na plataforma interativa de um videogame para PC como *The Lord of Rings: War in the North* (2011); e até mesmo, pode ocorrer ao baixar um aplicativo de jogo, para celular Android ou iOS, como o *Pokémon Go* (2016), por exemplo.

Do contato (ou ponto de acesso primário) com apenas uma dessas narrativas em *transmedia storytelling*, pode surgir nos leitores o interesse em buscar mais aprofundamento sobre a história, buscando-se mais fragmentos narrativos do universo em questão pelo acesso a mídias afins para se tentar compreender melhor a complexidade da história que aí é contada, ou mesmo interesse à contribuição da própria interpretação da história original, ao inverter-se a lógica midiática original de conteúdo feito por profissionais para consumidores, numa indústria originalmente verticalizada: hoje, as relações têm se tornado marcadamente mais horizontais, à medida que as redes digitais são democratizadas a maiores estratos da sociedade — tanto pela ampliação da acessibilidade de acesso, mas, sobretudo, pela ampliação da formação básica necessária para que mais pessoas possam ser *alfabetizadas digitalmente* para este acesso —, a ponto de qualquer pessoa em posse de um celular com aplicativo de edição de vídeo embutido à configuração original do aparelho e acesso à Internet poder assumir o papel de “produtor de conteúdo”, como bem percebido por Toffler

7 Jenkins cita o caso dos eventos *cosplay* no Japão em meados de 2003, quando *The Matrix Reloaded* foi lançado, ao observar que “no Japão, onde a tradição do ‘*cosplay*’ (ou ‘*costume play*’, brincadeira de vestir roupas de personagens de mangá ou anime) está firmemente enraizada nas culturas de fãs, e onde os fãs de determinado programa podem reunir-se em algum lugar como o Parque Yoyogi, em Tóquio, num domingo à tarde, vestidos a caráter e prontos para brincar, houve uma série de encenações de *Matrix*” (JENKINS, 2009a, p.158).

(2012) ao conceito do *prosumidor*<sup>8</sup> — mesmo que de forma amadora —, como ocorre no caso de uma infinidade de *fanfics*, disponíveis em comunidades de fãs no ciberespaço, por exemplo.

### O case Pokémon GO (2016)

Jenkins afirma que a narrativa transmídia mais elaborada, até agora, talvez se encontre nas franquias infantis, como o jogo da plataforma *Game Boy*, o famigerado *Pokémon* (1996) — que ano passado completou a “maioridade” aos 20 anos, com o lançamento de aniversário do *Pokémon GO* (2016) —, e como o mangá *Yu-Gi-Oh!* (1996) — ambas narrativas que se ampliaram para além das mídias originais, tendo-se multiplicado em uma infinidade de outras linguagens, desde jogos de cartas, jogos de computador, séries de desenhos infantis animados, longas de animação, etc. —, ao concordar com dois pesquisadores de pedagogia, segundo os quais “Pokémon é algo que você faz, não algo que você apenas lê, vê ou consome” (BUCKINGHAM & SEFTON-GREEN, 2004, p.12 *apud* JENKINS, 2009a, p.183).

De fato, o universo de Pokémon é dos universos em narrativa transmídia dos mais complexos já desenvolvidos até hoje, que assumiu uma escala de influência sobre públicos de quase todos continentes, desde a década de 1990: da Ásia à América, da Europa à Oceania e mesmo à África — que talvez apenas não tenha público na Antártida, por razões obviamente demográficas. Enquanto eventual objeto de pesquisa contemporânea é interessante notar a seguinte percepção sobre este universo narrativo, em nosso ver: se, ao menos para a maioria dos habitantes majoritariamente urbanos nascidos até os anos 2000, Pokémon é um repertório amplamente conhecido culturalmente, talvez este universo seja encarado como estranho para a maior parte das pessoas nascidas até a década de 1970, que muitas vezes não compreendem este fenômeno social, talvez ao encará-lo como uma *febre passageira* — “febre” esta que, ironicamente, já dura quase duas décadas, com extraordinário sucesso de público e de retorno comercial, tendo-se tornado um dos símbolos da cultura *pop* japonesa, exportado para diversos países do mundo.

De fato, é importante encararmos este fenômeno sociocultural e econômico, que atinge pessoas de diversas faixas etárias, grupos culturais e classes econômicas, nas palavras dos pedagogos David Buckingham e Julian Sefton-Green, *muito mais* como “algo que se faz”; e, *de fato, menos* como algo que apenas se “lê, vê ou consome”: afinal, enquanto um dado concreto da real, é fundamental que ultrapassemos o senso comum de rotulá-lo como uma “mania” puramente infantil, ao encará-lo enquanto um fenômeno relevante da cultura, dando-lhe a devida magnitude de importância sócio-cultural, dada a sua efetiva influência sobre diversos grupos sociais, a ser melhor investigado por seus potenciais profundamente agregadores, cooperativos, solidários, ao reunir coletivamente seus participantes em busca de uma espécie de experiência vivida individualmente e compartilhada coletivamente por seus nichos de público.

É coerente, portanto, o argumento de Jenkins, segundo o qual habitar um universo em *transmedia storytelling* acaba se tornando uma espécie de “brincadeira de criança”: entendemos que seria, portanto, fundamental que nos permitamos entrar nesta brincadeira para melhor compreendê-la, tal qual no método etnográfico *lévi-*

8

Cf. TOFFLER, Alvin. “A terceira onda”. 31. ed. Rio de Janeiro: Record, 2012.

*straussiano*<sup>9</sup> que nos convida a inserir-nos enquanto objetos de observação, quando nosso interesse de pesquisa leva em conta o próprio participante como parte integrante do objeto estudado — e, portanto da análise empreendida —, tal qual nos ensina belamente Lévi-Strauss, ao afirmar que “*tudo o que é observado faz parte da observação*; mas também e sobretudo que, numa ciência em que o observador é da mesma natureza que seu objeto, *o observador é ele próprio uma parte de sua observação*” (LÉVI-STRAUSS, 2003, p.25).

Ou seja, para que possamos compreender este fenômeno, tanto como *pesquisadores-observadores*, como também como *objetos-de-pesquisa-observados*, cuja produção narrativa, mesmo quando nos eximimos enquanto pesquisadores, muitas das vezes fazemos parte como produtores, criadores, sujeitos ativos, tanto quanto a própria narrativa oficial de nosso interesse, que, muitas vezes nos envolve aos seus fluxos, correntes e sentidos narrativos, ao que *as narrativas e nós mesmos*, como público, comporíamos juntos *um objeto de pesquisa em si*: ao encará-lo enquanto um hábito cultural que se propõe enquanto um convite à interação social, que aproxima pessoas de várias idades — desde pessoas mais idosas à crianças, de jovens à adultos —, aprendemos que “[e]xistem centenas de Pokémon diferentes, cada um com múltiplas formas evolucionárias e um complexo conjunto de rivalidades e afetos. Não existe um texto único em que se possam obter informações sobre as várias espécies” (JENKINS, 2009a, p.184), ao que, ao invés disso, “a criança reúne seu conhecimento sobre Pokémon a partir de diversas mídias, e o resultado é que cada criança sabe alguma coisa que seus amigos não sabem e, portanto, tem a chance de compartilhar sua expertise com outros” (JENKINS, 2009a, p.184). A análise dos pedagogos Buckingham e Sefton-Green ensina-nos que:

As crianças podem assistir ao desenho animado na televisão, por exemplo, como meio de colher informações que mais tarde utilizarão no jogo do computador ou na troca de cartões, e vice-versa. [...] Os textos de Pokémon não são planejados apenas para serem consumidos, no sentido passivo da palavra. [...] A fim de fazer parte da cultura de Pokémon e aprender o que você precisa saber, é preciso buscar ativamente novas informações e novos produtos e, fundamentalmente, envolver-se com outras pessoas ao fazê-lo (BUCKINGHAM & SEFTON-GREEN, 2004, p.22 *apud* JENKINS, 2009a, p.184)

Este universo originalmente criado e desenvolvido pelo japonês Satoshi Tajiri, então com apenas 30 anos de idade, em 1996, com base em suas memórias da infância ao colecionar insetos, tendo surgido originalmente enquanto um jogo de *Game Boy*: entendemos, em nosso ver, que seu *slogan* evoca uma mudança de perspectiva quanto ao tipo de atitude assumida pelos seus novos públicos, para viverem-no plenamente.

“*Pokémon: Gotta Catch ‘Em All*”. Esta expressão, amplamente referenciada ao universo de Pokémon, pode ser traduzida, literalmente, do inglês coloquial para o português igualmente coloquial como: “Pokémon: temos que pegar todos eles”<sup>10</sup>.

9 Cf. LÉVI-STRAUSS, Claude. “Introdução à Obra de Marcel Mauss”. In: “Sociologia e Antropologia”. Tradução: Paulo Neves. São Paulo: Cosac Naify, 2003 - p.25.

10 Em nosso ver, este *slogan* poderia ser coerentemente criticado por uma perspectiva educacional ambientalista pelos direitos dos animais, não estando de todo equivocada em interpretar-se a narrativa deste universo

Ela contém em si um forte potencial de direcionar uma postura, se originalmente mais “passiva” e *solitária* dos jogos de computador, à outra potencialmente mais ativa e *solidária* de busca, caça e coleta, no contato com seu universo narrativo — cuja franquia recentemente completou duas décadas de existência em 2016, e cuja produtora, neste mesmo ano, além de ter relançado os jogos originais para *Game Boy* no Japão, os *Pokémon Red, Blue*, também lançou o novo jogo de realidade aumentada para celulares, o *Pokémon GO* (2016).

Neste último jogo, em que as fronteiras entre o real e o virtual se confundem, ao podermos “ver” os monstrinhos desse universo pela tela do celular, ao apontarmos nossas câmeras dos celulares para localidades reais específicas do mundo real em que eles “aparecem” segundo o *obsuro* algoritmo da produtora *Nintendo* — que, veremos, não é tão obscuro assim, mas bem pensado —, qualquer um de nós com o aplicativo gratuitamente instalado em nossos celulares, com acesso à Internet e à um sistema de GPS, ao conectarmos-nos ao servidor da Niantic, temos oportunidade de encontrar pokémons virtuais em lugares reais, ao podermos “capturá-los” em tempo real, num universo extremamente complexo, jogado de forma extremamente simples, que abre espaço à *aproximações, colaborações e trocas* entre pessoas no mundo real, por diversas razões — em nosso ponto de vista. Vejamos o porquê:

a) o jogo permite uma *aproximação* entre as pessoas, na medida em que, para “capturar” pokémons no *Pokémon GO*, nós precisamos, literalmente, movermo-nos pelo mundo “real” para encontrá-los — sendo que eles são  *muito mais facilmente encontrados em lugares públicos nas metrópoles*, como praças, universidades, cafés, shoppings, cartões postais, etc., do que em espaços rurais isolados, obviamente, por motivos comerciais; ou seja, ao buscá-los nos chamados *Pokestops*, onde há grande número de pessoas em busca dos itens especiais de “captura” — como pokebolas, incensos, incubadoras de ovos —, o *convite aos encontros se estabelece*, sendo sempre possível encontrarmos jogadores das faixas mais jovens tentando capturá-los nestes espaços públicos, eventualmente, desde 2016<sup>11</sup>;

como uma versão ficcional das “rinhas de galo” latino-americanas do mundo real; uma transmutação contemporânea deste gênero de crueldade real contra a vida à versão digital, em que crianças seriam estimuladas, desde pequenas, a valorizar o aprisionamento de animais — ao menos animais *ficcionais* — em gaiolas virtuais como *pokebolas*, para a obrigar estes serezinhos ao conflito corporal em campeonatos ambientados em Ginásios ao redor de todo o mundo, em busca de troféus (as famosas *insígnias dos elementos*, na diegese de Pokémon), numa competição tipicamente capitalista, para se descobrir quem seria o “melhor” treinador Pokémon do mundo (!). As crianças se inspiram, diretamente, no protagonista das séries animadas, Ash, junto com seus abiguinhos, Brock e Misty, ao se identificarem afetivamente com eles, imaginando “seguir-los” em diversas mídias. Existem precedentes factuais para esta crítica, na medida em que a maior organização pelos direitos animais do mundo, a *People for the Ethical Treatment of Animals* (PETA), localizado no estado de Virgínia, nos Estados Unidos, lançou uma campanha contra a franquia Pokémon chamado *#GottaFreeThemAll* no Twitter, ao nos fazer refletir sobre o tema dos direitos dos animais — o que, analisamos, é uma reflexão não pouco desconfortável para os seus mais fãs aficionados com alguma sensibilidade pelos direitos dos animais, em verdade, uma verdade que pode soar bastante incômoda; deduzimos que seria um tanto hipócrita haver um fã de Pokémon simultaneamente ambientalista, cuja intensidade de paixão por esta narrativa fosse tão intensa quanto a motivação da causa animal defendida... Ou seja, arriscamos dizer que não devem haver *Pokefans* defensores dos *Animal Rights* que anseiem um mínimo de coerência plenamente ética *per se*, em nosso mundo contemporâneo. Em referência ao grupo PETA: Cf. EWALT, David M. “Animal Rights Group Attacks Pokemon For Promoting Animal Abuse”. [S.l.]: [s.n], 2012. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/davidewalt/2012/10/08/peta-pokemon-animal-abuse/#3d96fec52d91>>. Acesso em: 20/03/2017.

11 É interessante notar o quanto, pessoalmente, percebemos um *boom* de inesperadas visitas de estudantes à frente do prédio central da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, especialmente nos meses de agosto, setembro e outubro de 2016, para um observador desavisado, sem motivos racionalmente explicáveis. Acontece que os criadores de Pokémon GO elegeram o Prédio Principal da

b) o jogo permite a *colaboração*, na medida em que, sendo os jogadores divididos em três grandes times nas cores azul (grupo “Mystic”), amarela (grupo “Instinct”) e vermelha (grupo “Valor”), para se “conquistar” um Ginásio dominado por um time específico em alguma localidade real, se a tarefa é improvável (quase impossível) para um jogador individual — dado que cada Ginásio tem pokémons de outros jogadores defendendo-o —, a *conquista* ao menos *lúdica* deste Ginásio torna-se possível, para grupos de jogadores de um mesmo time, reunidos presencialmente naquele Ginásio, para “tomá-lo”, coletivamente, com seus respectivos pokémons. Lembremos que, apesar da desterritorialidade das redes, só se chega ao Ginásio virtual de Tóquio, segundo a *práxis* do universo lúdico-diegético de *Pokémon GO*, com seu aparelho celular, com GPS ligado, situando-se física, local e *presencialmente* na cidade de Tóquio. Ou seja, não há chance de se “chegar” virtualmente a um Ginásio de Tóquio, no Japão, com seus amigos, encontrando-se no Ginásio da Avenida Paulista, em São Paulo, por exemplo — a não ser, é claro, que você use um aplicativo de *cheating* (trapaça), que falseie sua localização pelo GPS, de São Paulo, para uma localidade no Japão (o que sequer consideramos como possibilidade, porque “roubar”, no jogo ou na realidade, nunca se deve considerar como uma postura moral séria);

c) o jogo estimula as *trocas*, ao incentivar o deslocamento físico — e, conseqüentemente, a atividade física — entre seus jogadores pelo mundo, pelo uso do GPS dos celulares para se poder encontrar e “capturar” pokémons que se localizam em ambientes afins às suas características físicas e biológicas — dado que pokémons do elemento “água” se encontram mais nas proximidades de lagoas, cachoeiras e praias, por exemplo. “Capturas” estas que, contraditoriamente, ainda são bastante restritas ao mundo dito “urbano”, sendo que, ironicamente, estes animais ficcionais ditos “selvagens” são muito pouco encontrados nos ambientes rurais em que há raríssimos *Pokestops* — mesmo que se tenha um celular com o aplicativo instalado, conectado à Internet e com GPS ligado, conectado ao servidor da Niantic, nesse ambiente —, mas muito encontrados em locais onde o comércio e os serviços são abundantes nas regiões metropolitanas — o que se explica pela estratégia de concentrar a existência destes animais tipicamente urbanos onde existe o “capital” para manter seu negócio midiático; sendo possível “domesticá-los” pela simples ação de capturá-los com uma variedade de *pokébol*as existentes, de tal maneira que muitas delas só podem ser adquiridas se compradas com dinheiro real no site da companhia.

Ou seja, *Pokémon GO*, sendo uma narrativa de um universo em narrativa transmídia potencialmente capaz de aproximar as pessoas, não deixa de ser uma mercadoria da cultura de massa neoliberal que se baseia nas relações comerciais que o sustentam enquanto produto cultural tipicamente urbano, essencialmente dependente da tecnologia — o que, mais uma vez, não o exime de seus potenciais em aproximar pessoas, um argumento muito importante aos leitores tecnófobos. Inclusive, novas atualizações, previstas ainda para o ano de 2017, prevêem a possibilidade de “trocas” de pokémons entre pessoas próximas umas das outras, e mesmo a possibilidade lúdica e interativa de batalhas entre jogadores, como nos jogos originais do *Game Boy*, ou das

---

ECA como um *Pokestop* de referência na Cidade Universitária e na metrópole paulistana, ao que percebemos, durante estes meses por breves interações investigativas com estes novos visitantes que se situavam parados, em seus lugares, em grandes grupos de pessoas, em frente à entrada do Prédio Principal — que não vieram por qualquer congresso, evento ou interesse no grande acervo de livros da Biblioteca da ECA, referência da América Latina em livros da área de comunicação —, haver tanto estudantes da USP quanto jovens participantes das comunidades ao redor da USP que vieram à ECA apenas para usufruir deste generoso novo *Pokestop*, farto virtualmente em incensos, pokébol

séries animadas da década de 1990.

A antropóloga japonesa Mimi Ito (Mizuko Ito) descreve bem o universo *satoshitajiriano*, sofisticadamente complexo, para nós:

Pokemon was and still is a global media sensation that first swept childhood culture in the late nineties. The kids who are graduating from college now are the first post-Pokemon generation. These are kids who grew up with ubiquitous social gaming and convergent media as a central part of their peer culture. After Mario, Pokemon is the second most successful gaming franchise ever. Pokemon was a breakthrough media form in a number of ways. First, it created an integrated and synergistic relationship between analog and digital media, but in a way that positioned interactive gaming at the center of the transmedia enterprise. [...] In addition to portability, the other important thing about Pokemon is that it developed a new format for the narrative content of a children's series. The story centers on a game-like narrative based on the acquisition of Pokemon and knowledge about how Pokemon perform in battle. Currently there are almost 500 different Pokemon, each with its unique characteristics, powers, and ways of evolving. The series is not particularly complex in the ways we think of in traditional narrative, like character development and complex narrative arcs. But it is an incredibly rich knowledge ecology because of the sheer volume of esoteric content generated by the series. Traditional children's narratives have a very limited set of characters — a good guy, a bad guy, a sidekick, maybe a love interest. Creators of children's media assumed that kids couldn't grasp a whole lot of complexity. Pokemon blew that assumption out of the water. And it's not just that there is a lot of content. *The key is that the content is about gaming and social action* — in other words, the content invites collection, strategizing, and trading activity. It is media that mobilizes kids to do something with it. (ITO, 2009, n.p., *italico nosso*)

Ao invés de compreendermos este e outros fenômenos de narrativa transmídia — ao olhar *umbertoeconiano* —, tão somente pela perspectiva “apocalíptica” (ECO, 2015a) de abordá-lo como um produto da indústria cultural japonesa em expansão por todo o mundo — de fato, um negócio lucrativo, cuja franquia já arrecadou mais de ¥6.0 trilhões no mundo, o que equivale a US\$53,64 bilhões, segundo dados oficiais da companhia<sup>12</sup> —, ou somente ao elogiá-lo de forma “integrada”, ao vermos tão somente seus pontos positivos, sem o devido olhar crítico sobre os males que também provoca — dentre os não infrequentes acidentes físicos com seus jogadores, em função da tentativa de se aproximar de lugares perigosos do mundo real para “capturar” os monstrinhos, incluindo-se afogamentos, acidentes de trânsito e quedas de locais altos pela desatenção entre as fronteiras do mundo real e virtual, ou mesmo uma contraditória onda de insociabilidade entre alguns jovens, em razão do vício provocado pelo jogo, em que muitas vezes a pessoa se abstém de interagir socialmente para ficar

12 Dados colhidos diretamente no site oficial da companhia, relativos ao final do mês de março de 2016, antes do lançamento da plataforma *Pokémon GO*, para Android e iOS, em julho do mesmo ano. Cf. *THE Pokémon Company*. “*Pokémon in figures: Pokémon market size*”. [S.l.]: [s.n.], Março de 2016. Disponível em: <<http://www.pokemon.co.jp/corporate/en/data/>>. Acesso em: 30/03/2017.

“capturando” pokémons em eventos sociais, e mesmo uma certa alienação quanto a este universo ficcional, que passa a dominar os interesses de alguns em detrimento das responsabilidades cotidianas “reais”, fatos que ocorrem, principalmente, entre as faixas etárias mais jovens; ou seja, é preciso buscarmos indícios que, contrapostos, mostre-nos o peso dos dois lados, ao nos indicar se as narrativas transmídia nos conduziriam:

- a) a um mundo mais individualista, alienado e passivo; ou se:
- b) favorecem à criação de um mundo mais colaborativo, generoso e sociável, mediado pelas redes; ou ainda:
- c) se seria um misto de ambas possibilidades, tanto com pontos negativos, quanto positivos.

Ao meio termo da compreensão de que as narrativas transmídia, simultaneamente, permitem-nos bons e maus usos da relação estabelecida pelos indivíduos com as narratividades contemporâneas, é crucial notarmos que as relações sociais nunca devem se limitar à esfera virtual e tecnológica, sob o risco de se perderem no limbo intelectual do que, ao nosso ver, seria a mais latente defesa do *elogio ingênuo à tecnologia como falsamente capaz da transformação social per se*, o que, em nosso ver, é *um categórico equívoco*: na medida em que a Internet não é uma ferramenta de comunicação revolucionária por si, mas depende do uso que se faz dela; ou seja, o que mais importa não é a tecnologia em si, que tem se desenvolvido desde os primórdios da humanidade, mas o uso que fazemos dela.

Se para construirmos um mundo mais justo, humano e horizontal, baseado em experiências reticularmente coletivas; ou para acirrarmos as diferenças das pirâmides de poder, concentrarmos os recursos sobre uma “elite tecnológica” e verticalizarmos cada vez mais as relações humanas entre aqueles que têm acesso aos meios e aqueles que (ainda) não têm — ou, se têm, ainda não foram orientados, ajudados, alfabetizados a como melhor utilizá-los, para sua própria libertação social e autonomia pessoal próprias.

Como nos ensina o *mahatma* compositor baiano, Gilberto Gil, condecorado com o título *Artista pela Paz*, pela UNESCO, em 1999, na categoria *Goodwill Ambassadors*<sup>13</sup>, com sua inventiva canção:

[...] Antes mundo era pequeno  
Porque Terra era grande  
Hoje mundo é muito grande  
Porque Terra é pequena  
Do tamanho da antena  
Parabolicamará  
Ê volta do mundo, camará  
Ê, ê, mundo dá volta, camará [...]  
(GIL, 1992, n.p.)<sup>14</sup>

Lembremo-nos a singela sabedoria contida nas palavras do poeta soterapolitano que, em seu site pessoal, ao relatar as origens criativas de *Parabolicamará*, explica-nos que

13 Cf. UNESCO. “Honorary and Goodwill Ambassadors”. *United Nations Organization for Education, Science and Culture (UNESCO)*. [S.l.]: [s.n.], 2017. Disponível em: <<http://www.unesco.org/new/en/goodwill-ambassadors/artists-for-peace/>>. Acesso em: 04/04/2017.

14 Cf. GIL, Gilberto. “GILBERTO GIL: Parabolicamará”. *Produção: Liminha. Gravadora: Warner Music Brasil Ltda*. [S.l.]: [s.n.], 1992. Disponível em: <[http://www.gilbertogil.com.br/sec\\_disco\\_interno.php?id=31](http://www.gilbertogil.com.br/sec_disco_interno.php?id=31)>. Acesso em: 04/04/2017.

[...] queria fazer uma canção falando dos contrastes entre o rural e o urbano, o artesanal e o industrial, usando um linguajar simples, típico de comunidades rudimentares, e uma cadência de roda de capoeira. Aí, compondo os primeiros versos, quando

me ocorreu a palavra ‘antena’ — seguida de ‘parabólica’ — para rimar com ‘pequena’, eu pensei em ‘camará’ [palavra usada comumente nas cantigas de capoeira como vocativo] para completar a linha e a estrofe. Como ‘parabólica camará’ dava um cacófono, eu cortei uma sílaba ‘ca’ e fiz a junção das palavras, criando o vocábulo ‘parabolicamará’. Uma verdadeira invenção concretista; uma concreção perfeita em som, sentido e imagem. Nela, como um símbolo, vinham-me reveladas todas as interações de mundos que eu queria fazer. Aí se tornou irrecusável prosseguir e, mais, fazer daquilo um emblema do conceito, não só da canção, mas de todo o disco. (GIL, 1992, n.p.)

*Parabolicamará*, lançada em 1992 em álbum homônimo, dialoga diretamente com outra música chamada *Pela Internet*, lançada nas redes precocemente em 1996 (e adicionada ao álbum *gilbertogilniano* “Quanta”, de 1997), como o primeiro *single* musical brasileiro *online* da história<sup>15</sup>. Em tempos em que não havia redes sociais, quando a Internet ainda “engatinhava” no Brasil, o baiano Gilberto Gil foi pioneiro ao compor e fazer *upload*, na *World Wide Web*, à esta canção que revelava o quão impressionado o compositor estava com os efeitos da nova “rede”, sendo que, somente posteriormente, a música *Pela Internet* passaria a ser divulgada em rádios e lançada em disco.

Sejamos claros e diretos, portanto: ao nosso ver, a experiência oferecida pelas narrativas transmídia surge e se desenvolve nas redes do século XXI, hipoteticamente, como uma chance de libertação às amarras impostas pelas narrativas quadráticas, construídas pelo império em pirâmide da cultura de massa do século XX, em “mononarrativas” unilaterais diegeticamente, homogeneizantes ao ocorrer de uma experiência falsamente coletiva tal qual no conceito de *autisme généralisé*<sup>16</sup> de Debord (1992), e que ensejam veementemente ao isolamento social passivo (ou *mais passivo que ativo*), diante das múltiplas telas, especialmente as de TV — constatação que, em si, não ignora as contradições inerentes à categoria de narrativas da cultura de massa em que as *transmedia storytelling* têm origem, desenvolvendo-se no século XXI, por sua vez, em outro contexto reticular digital.

Reformulemos, portanto, este entendimento sobre outra ideia: contraditoriamente, apesar de nascerem, ao seio do capitalismo neoliberal, de uma

15 Em seu blog pessoal, Mauro Segura, funcionário da IBM responsável pelo trabalho técnico de veicular, pela primeira vez na história do Brasil, em 14 de dezembro de 1996, no Rio de Janeiro, o *streaming* da primeira música transmitida ao vivo pela Internet, a própria música “Pela Internet”, de Gilberto Gil (presente em <<https://www.youtube.com/watch?v=EnCH41Wn6Vs>>); segundo o seu relato: “Essa é uma história que aconteceu há apenas 20 anos. Alguns conhecem partes, mas poucos conhecem a história completa. [...] O projeto tinha por trás um fato muito singular. Em 1917, ou seja, quase 80 anos antes, era gravado o primeiro samba no Brasil, o famoso ‘Pelo telefone’, composição de Donga e Mauro de Almeida. A ideia da Flora [esposa de Gil] era simples: criar uma música e lança-la através da internet, de forma que ela fosse a primeira música transmitida em tempo real pela internet no Brasil. Foi esse o conceito e o desafio que motivou Gilberto Gil a compor a famosa ‘Pela internet’”. Cf. SEGURA, Mauro. “MAURO SEGURA: A incrível história por trás da música ‘Pela internet’ de Gilberto Gil”. [S.l.]: [s.n.], 20 de maio de 2017. Disponível em: <<https://www.maurosegura.com.br/pela-internet-gilberto-gil/>>. Acesso em 25/05/2017 - colchetes nossos.

16 Cf. DEBORD, Guy. “La Société du Spectacle”. Paris: Gallimard, 1992.

espécie de “nova cultura de massa 2.0”, o contexto das redes digitais em que se desenvolvem as narrativas transmídia é que, em nosso ver, hipoteticamente, ofereceriam uma chance de liberdade aos novos prosumidores majoritariamente metropolitanos, habitantes do ciberespaço do século XXI.

Neste artigo elaboramos parte do desenvolvimento elaborado em um dos subcapítulos do capítulo relacionado à definição das Narrativas Transmídia, originalmente contido em nossa dissertação de mestrado no PPGMPA (2017), intitulada “Geometrias da Experiência: das tessituras do conceito de Experiência e do conceito de Vivência em Walter Benjamin às investigações sobre o devir de uma nova categoria de experiência reticular possível em Narrativas Transmídia”, ao buscarmos contribuir com um modesto alargamento do conhecimento sobre o nosso campo, ao entendimento destas novas narratividades contemporâneas, ao analisarmos brevemente o caso da *transmedia storytelling* Pokémon (1996), especificamente ao estudo de caso de *Pokémon GO* (2016) e sua contextualização à metáfora das novas conexões possíveis oferecidas pela poesia de Gilberto Gil, contida em Parabolicamará (1992), ao entendimento no novo contexto das redes digitais da Internet.

## Bibliografia

- ALFARO, M. J. M. *Intertextuality: origins and development of the concept*. In: Atlantis: Revista de la Asociación Española de Estudios Anglo-Norteamericanos. Vol. 18, N. 1/2, pp. 268-285. Sevilha: AEDEAN, 1996. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/41054827>>. Acesso em: 13/02/2017.
- ARISTÓTELES, HORÁCIO, LONGINO. *A poética clássica*. Tradução: Jaime Bruna. 6. ed. São Paulo: Cultrix, 1995.
- BAKHTIN, Mikhail. *Dialogism: Bakhtin and his World*. London: Routledge, 1990.
- \_\_\_\_\_. *Problemas da poética de Dostoiévski*. Tradução: Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.
- BARDZELL, Shaowen et al. *Transmedial interactions and digital games*. Proceedings of the International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology. Nova Iorque: ACM, Junho de 2007. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/b7d1/e25bc105fcd407b973103c4f97938ab690c0.pdf>>. Acesso em: 14/02/2017.
- BECHMANN PETERSEN, Anja. *Internet and cross media productions: Case studies in two major Danish media organizations*. Vol. 4, No. 2. [S.l.]: Australian Journal of Emerging Technologies and Society, 21 de Setembro de 2006 - pp.94-107. Disponível em: <<http://apo.org.au/node/15351>>. Acesso em: 14/02/2017.
- BORDWELL, David. *Now leaving from platform 1*. In: *David Bordwell's website on cinema - Observations on film art*. [S.l.]: [s.n.], 2009. Disponível em: <<http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leavingfrom-platform-1/>>. Acesso em: 20/03/2017.
- \_\_\_\_\_. *Making meaning: inference and rhetoric in the interpretation of cinema*. Cambridge: Harvard University, 1989.
- BOUMANS, Jak. *Cross-media, e-content report 8, ACTeN — Anticipating content technology needs*. Editor: Zeger Karssen. [S.l.]: E-Content Reports by ACTeN, Agosto de 2004. Disponível em: <[http://www.sociologia.unimib.it/DATA/Insegnamenti/13\\_3299/materiale/04%20-%20jak%20boumans%20cross-media%20acten%20aug%202004.pdf](http://www.sociologia.unimib.it/DATA/Insegnamenti/13_3299/materiale/04%20-%20jak%20boumans%20cross-media%20acten%20aug%202004.pdf)>. Acesso em: 14/02/2017.

- BOYD, Brian. *On the origin of stories*. Cambridge: Harvard University Press, 2009.
- BUCKINGHAM, David & SEFTON-GREEN, Julian. *Structure, Agency, and Pedagogy in Children's Media Culture*. In: *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*. Edição: Joseph Tobin. Durham: Duke University Press, 2004.
- CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. 15. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2004.
- . *As Transformações do Mito Através do Tempo*. 2. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2015.
- COPPA, Francesca. *A Brief History of Media Fandom*. In: HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson: McFarland & Company, 2006.
- DEBORD, Guy. *La Société du Spectacle*. Paris: Gallimard, 1992.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. 7. ed. Tradução: Pérola de Carvalho. Coleção Debates: Vol. 19. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- EWALT, David M. *Animal Rights Group Attacks Pokemon For Promoting Animal Abuse*. [S.l.]: [s.n.], 2012. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/davidewalt/2012/10/08/pet-a-pokemon-animal-abuse/#3d96fec52d91>>. Acesso em: 20/03/2017.
- GIL, Gilberto. *GILBERTO GIL: Parabolicamará*. Produção: Liminha. Gravadora: Warner Music Brasil Ltda. [S.l.]: [s.n.], 1992. Disponível em: <[http://www.gilbertogil.com.br/sec\\_disco\\_interno.php?id=31](http://www.gilbertogil.com.br/sec_disco_interno.php?id=31)>. Acesso em: 04/04/2017.
- . *Pela Internet*. In: *Quanta*. Gilberto Gil, voz e guitarra. Gilberto Gil & Liminha (Arnolpho Lima Filho), arranjo. Produtor: Liminha (Arnolpho Lima Filho). © Gege Edições / Preta Music (EUA & Canadá). Rio de Janeiro: Warner Music Brasil / WEA, 1997. CD Duplo - Faixa 11 (4 min, 5 seg). Disponível em: <[http://www.gilbertogil.com.br/sec\\_disco\\_interno.php?id=34](http://www.gilbertogil.com.br/sec_disco_interno.php?id=34)>. Acesso em: 01/07/2017.
- HIGGINS, Dick. *Synesthesia and Intersenses: Intermedia*. Vol. 1, No. 1. Nova Iorque: Something Else Newsletter, 1966 - pp.1-6. In: *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*. Edição: Randall Packer & Ken Jordan. Nova Iorque: W. W. Norton & Company, 2001 - 496p.
- ITO, Mizuko. *Media Literacy and Social Action in a Post-Pokemon World*. [S.l.]: [s.n.], 2009. Disponível em: <[http://www.itofisher.com/mito/publications/media\\_literacy.html](http://www.itofisher.com/mito/publications/media_literacy.html)>. Acesso em 04/03/2017.
- JEFFERY-POULTER, Stephen. *Creating and producing digital content across multiple platforms*. Vol. 3, No. 3. Abingdon-on-Thames: Journal of Media Practice, 2003 - pp.155-164. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1386/jmpr.3.3.155>>. Acesso em: 14/02/2017.
- JENKINS, Henry (a). *Cultura da Convergência*. 2. ed. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.
- . (b) *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)*. [S.I.]: [s.n.], 2009. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)>. Acesso em 02/07/15.
- KINDER, Marsha. *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press, 1991.
- KLASTRUP, Lisbeth & TOSCA, Susana. *Transmedial Worlds - Rethinking Cyberworld Design*. Los Alamitos: IEEE Computer Society Washington, Novembro de 2014 - pp.409-416. Disponível em: <[http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruposca\\_transworlds.pdf](http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruposca_transworlds.pdf)>. Acesso em: 14/02/2017.

- KRESS, Gunther R. & LEEUWEN, Theo Van. *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. Londres: Arnold, 2001 - 141 p.
- KRISTEVA, Julia. *Word, Dialogue, and Novel*. In: *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. Edição: Leon S. Roudiez. Tradução: Thomas Gora et al. Nova Iorque: Columbia University Press, 1980.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *Introdução à Obra de Marcel Mauss*. In: *Sociologia e Antropologia*. Tradução: Paulo Neves. São Paulo: Cosac Naify, 2003.
- MARSHALL, David. *New media cultures*. Londres: Arnold Publishers, 2004.
- SCOLARI, Carlos Alberto. *Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production*. International Journal of Communication. v. 3 [S.l.]: [s.n]: 2009 - pp. 586-606. Disponível em: <[http://beta.upc.edu.pe/matematica/portafolios/nmynt/transmedia\\_storytelling-pdf](http://beta.upc.edu.pe/matematica/portafolios/nmynt/transmedia_storytelling-pdf)>. Acesso em 30/02/2017.
- SEGURA, Mauro. *MAURO SEGURA: A incrível história por trás da música 'Pela internet' de Gilberto Gil*. [S.l.]: [s.n], 20 de maio de 2017. Disponível em: <<https://www.maurosegura.com.br/pela-internet-gilberto-gil/>>. Acesso em 25/05/2017.
- TIKKANEN, Amy. *Sherlock Holmes: Fictional Character*. Encyclopædia Britannica Online. [S.l.]: [s.n.], 03/12/2014. Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/Sherlock-Holmes>>. Acesso em: 02/02/2017.
- TOFFLER, Alvin. *A terceira onda*. 31. ed. Rio de Janeiro: Record, 2012.
- UNESCO. *Honorary and Goodwill Ambassadors*. United Nations Organization for Education, Science and Culture (UNESCO). [S.l.]: [s.n], 2017. Disponível em: <<http://www.unesco.org/new/en/goodwill-ambassadors/artists-for-peace/>>. Acesso em: 04/04/2017.
- WELSH, John P. *The Music of Stuart Saunders Smith: (Contributions to the Study of Music and Dance)*. Santa Barbara: Praeger, 1996 - 400 p.
- WEXLER, Bruce. *The Mysterious World of Sherlock Holmes*. Londres: Running Press, 2008.

# CINEMA AO VIVO E EXPERIÊNCIAS AUDIOVISUAIS EM TEMPO REAL

AUTOR: JAIR SANCHES MOLINA JUNIOR

ORIENTADOR: ALMIR ALMAS

NÍVEL: MESTRADO

## RESUMO

O trabalho busca apresentar algumas características recorrentes em tentativas de definir um dos principais elementos da construção fílmica, o plano. Partindo de uma definição que reúne algumas dessas propriedades, busca-se então seus limites através de comparações e análises pontuais com exemplos de períodos e procedências diversas. Os exemplos, oriundos sobretudo do cinema experimental, apontam para uma espécie de física do material fílmico, seus pontos de ebulição e congelamento, sua elasticidade e solidez.

**PALAVRAS-CHAVE:** experiência audiovisual, tempo real, cinema ao vivo

Durante a V Jornada Discente em 2016 participei de duas mesas com trabalhos distintos e também complementares. Na mesa ‘Do analógico à cultura digital’ – sobre trabalhos que se dedicam tanto à restauração quanto à degradação de sons e imagens, levando em consideração a passagem recente do analógico ao digital, assim como pesquisas sobre o cinema ao vivo e o remix - apresentei os caminhos que apontavam para o desenvolvimento da pesquisa intitulada ‘Cinema ao vivo experiências audiovisuais em tempo real’ que venho desenvolvendo junto ao professor e orientador Almir Almas e que se tornará a dissertação para o mestrado.

Já na mesa ‘Poéticas audiovisuais contemporâneas’ - dedicada a trabalhos publicados na 4a edição da Revista Movimento, sobre a interconexão entre mídias e a redefinição de territórios da arte contemporânea, ampliando discussões sobre poética e pensando a importância de execução e reflexão em pesquisas práticas e processuais - apresentei a pesquisa intitulada ‘Experiências audiovisuais na cena teatral’<sup>1</sup>, com um breve percurso histórico das relações entre luz, palco e tela em diferentes períodos, grupos e peças teatrais que utilizam-se do mecanismo de exibir e projetar filmes e manipular imagens e sons em tempo real como recurso expressivo para composição de cenários, iluminação, videoinstalação, videomapping, videoarte, vjing, performance audiovisual, entre outros, a partir do início do século XX até a contemporaneidade, quando alcançamos as experiências realizadas junto ao grupo Teat(r) Oficina, com foco na peça Os Bandidos (2008), na qual fiz parte do núcleo criativo e técnico.

Após ambas as apresentações na Jornada Discente, importantes debates se deram com os participantes presentes, de modo que, também com o aprimoramento

da pesquisa sob a orientação do professor Almir Almas, e do incentivo dos membros

<sup>1</sup> <http://www.revistamovimento.net/edicoes-anteriores/4>

da banca de qualificação, os professores Rubens Machado Jr (PPGMPA) e Luiz Fernando Ramos (PPGAC), percebi a importância de expor as minhas próprias experiências pessoais que obtive neste tema de pesquisa, a fim de expressar uma compreensão deste modo de criação, as técnicas e poéticas possíveis na produção cinematográfica em tempo real, contribuindo com a pesquisa e realização nesta área por outros pensadores e artistas.

Assim, a pesquisa sobre Cinema ao Vivo apresentada na V Jornada Discente, e que caminhava para ser teórica sobre a identificação de conceitos com estudos de caso realizados entre 2000 e 2015, passou a ter um outro recorte. E integramos junto à pesquisa uma abordagem principalmente empírica, utilizando como estudos de caso as diversas obras teatrais e cinematográficas em tempo real ou experimental que participei como autor ou artista audiovisual contratado entre 2007 a 2017, e que deu corpo à dissertação a ser defendida em setembro deste ano.

Uma razão para isso é a amplitude em descrever exatamente o que são as experiências audiovisuais em tempo real no cinema e em que constitui essa área de estudos e experimentações.

No campo artístico, o cinema ao vivo se apresenta de forma instável e associado principalmente a noção anglo-saxã, Live Cinema, de onde derivam festivais e atividades correlacionadas, ou como performance cinema ou performance audiovisual, ambos os termos sempre vinculados à presença de um performer manuseando, montando e remixando imagens e sons próximo à tela no espaço de projeção.

Nesta pesquisa o termo cinema ao vivo não será entendido apenas como uma tradução de um termo estrangeiro, mas sim uma arte e um processo em expansão e que culmina na existência de um fenômeno semiótico, realizado principalmente através de modos experimentais, não necessariamente com a presença de performers em frente à tela, mas principalmente com a presença do(s) autor(es) dirigindo a experiência em tempo real, conjuntamente ao aparato tecnológico, ao elenco e ao público, todos participantes da montagem e exibição da obra no mesmo tempo em que ela ocorre, em transmissão direta para a tela de cinema, monitores, telas digitais ou espaços arquitetônicos.

Tradicionalmente, em cinema, a história é o elemento central dos filmes, e principalmente produzida pela técnica da montagem. Foram os russos, liderados por Lev Kuleshov, quem primeiro teorizaram a montagem e a consideraram como essencial para a linguagem cinematográfica. O cineasta russo Sergei Eisenstein, ex-aluno de Meyerhold, seguiu os passos de Kuleshov ao explorar as qualidades expressivas da montagem, e experimentou diferentes tipos de técnicas de edição, que ele separava por montagens: intelectual, métrica, rítmica, tonal e overtonal. Eisenstein compreendeu o efeito do ritmo e a justaposição de imagens sobre o espectador, e para ele toda a teoria e prática do cinema deriva do teatro, e todo o seu percurso é um corpo a corpo com a questão geral da arte e seus critérios, seja no palco ou na tela.

Entre a montagem de uma cor, uma imagem, um vídeo, uma fotografia, uma animação, um som, haveria uma comunicação existencial que constituiria um momento não representativo da sensação. Portanto, caberia ao artista audiovisual fazer ver uma espécie de unidade dos sentidos e fazer aparecer visualmente uma figura múltipla. Mas essa operação só é possível se a sensação desse ou daquele domínio (aqui, a sensação visual e sonora) for diretamente capturada por uma potência vital que transborda todos os domínios e os atravessa.



Umberto Eco, no livro *A Obra Aberta*, cita que algumas das características da transmissão direta mais relevante para os nossos fins já foram focalizados por diversas fontes.

Antes de mais nada, captar e por no ar um acontecimento no mesmo instante em que ele acontece coloca-nos diante de uma montagem – uma montagem improvisada e simultânea ao fato captado e montado. Filmagem, Montagem e Projeção, três fases que na produção cinematográfica são bem distintas, sendo cada uma delas dotada de fisionomias própria, aqui se identificam. Isso deriva a identificação de tempo real e tempo televisional sem que nenhum expediente narrativo possa reduzir a duração temporal, que é a do acontecimento transmitido (ECO 2008).



Em audiovisual, o montador de uma experiência audiovisual em tempo real pode ser considerado principalmente pelos termos: diretor de corte, diretor de imagem, editor de corte, operador de corte, ou VJ. Já quanto aos sons projetados, o montador de som em tempo real pode ser o diretor de som, diretor de áudio, sonoplasta, editor de som, operador de som, ou DJ.

Estes profissionais em audiovisual projetam situações em tempo presente e trazem um contato direto com o público no espaço e no tempo presente, através das narrativas visuais e sonoras e com ritmo que só a sutil presença da temporalidade e o domínio da montagem ao vivo alcançam.

Já o termo VJ é um acrônimo para Video Jockey, ou retroacrônimo Visual Jockey, e foi criado em complemento ao termo DJ (Disc Jockey). Seu significado extrapola o simples ato de apresentar videoclipes na televisão, termo que ficou popularizado pela MTV a partir da década de 80. Sendo que a cultura do VJing nasce das experiências com cinema expandido e vídeo na década de 60, e invade as casas noturnas, pistas de dança e festas raves no final dos anos 70. Atualmente é utilizado como técnica e poética por artistas visuais no mundo todo que projetam vídeo em tempo real em concertos musicais, festas eletrônicas, intervenções digitais, cenários virtuais, live cinema, espetáculos teatrais, videomapping, performances audiovisuais, cinema ao vivo, entre outros meios e processos em tempo real.

Conforme exemplifica Patrícia Moran<sup>2</sup>, a atividade dos VJ's diz respeito à manipulação de imagens fixas ou em movimento, figurativas ou abstratas a partir de improvisações com um banco de imagens previamente selecionado. E a cultura eletrônica, o espaço da experiência, as imagens em relação com os sons e a técnica em sua materialidade produtora de visualidade garantem ao trabalho dos VJ's características poéticas que merecem ser exploradas.

Para Mia Makela, VJs podem usar os mesmos clipes de modo distintos, e isto normalmente não compromete a originalidade de suas performances, onde o essencial é saber remisturar (remix) materiais, linguagens e formatos, originando uma apresentação performática híbrida.

Por Marcus Bastos<sup>3</sup>, a prática do remix se resume, na maioria das vezes, a um novo tratamento rítmico do material audiovisual. Onde não acontecem grandes mudanças na estrutura melódica e harmônica da composição, geralmente reembalada com

---

2 Moran, Patrícia. VJ em cena: espaços como partitura audiovisual.

3 Bastos, Marcus. A cultura da reciclagem.

fins de adequá-la ao conceito predominante.

Para Rodrigo Gontijo<sup>4</sup>, é dentro do contexto do cinema expandido e do vjing que surge o Live Cinema utilizando-se inclusive dos mesmos equipamentos tais como teclados midi, câmeras, laptops e softwares de edição de imagens em tempo real.

Eles reinventam o cinema expandido, mas diferentemente dos artistas dos anos 1960, a preocupação está mais em proporcionar uma identidade visual aos locais onde se apresentam, criando muitas vezes narrativas a partir dos catálogos de efeitos propostos pelos softwares.

Assim, a poética do cinema ao vivo é aplicada em continuidade à teoria e prática da montagem cinematográfica, de modo que as imagens pré-gravadas, pré-editadas, criadas em qualquer tipo de suporte analógico ou digital, são editadas e montadas em tempo real, muitas vezes com a utilização de diferentes câmeras e filmagem ao vivo, e distribuídas para os suportes de projeção, sempre com a presença do público e do artista visual no mesmo tempo presente em que a transmissão ocorre no espaço físico, telas, monitores ou dispositivos.

É com base em amplo material de pesquisa literária, filmográfica e empírico que optamos por realizar a dissertação apresentando com mais detalhes as técnicas e poéticas de diversas experiências realizadas entre 2007 a 2017, de maneira a buscar este fenômeno semiótico específico, o cinema ao vivo, e compreender com um olhar mais atento a criação de experiências audiovisuais em tempo real, a fim de contribuir com a reflexão nestes formatos, cujos meios e processos audiovisuais estão em contínua expansão de suas fronteiras.

## BIBLIOGRAFIA

- AGAMBEM, Giorgio. O que é o contemporâneo? E outros ensaios. Chapecó: Argos, 2006.
- ALMAS, Almir. Televisão digital terrestre: sistemas, padrões e modelos. São Paulo: Alameda Editorial, 2012.
- AUMONT, Jacques. A estética do filme. São Paulo: Papirus, 2007.
- AUSLANDER, Phillippe. Live from cyberspace, or I was sitting at my computer this guy appeared he thought I was a bot. *Performing Arts Journal* 24. New York: PAJ, 2002.
- BAKHTIN, Mikhail. Estética da Criação Verbal. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- BASTOS, Marcus. A cultura da reciclagem. Galeria Noema, 2007.
- BAZIN, Andre. "Theater and cinema". In: KNOPF, Robert. *Theater and film: a comparative anthology*. New Haven: Yale University Press, 200.
- BLANCHOT, Maurice. O Espaço Literário. São Paulo: Editora Rocco, 2011.
- BLOOD, Young. Expanded cinema. Canadá: Artsclab, 2001.
- DEWEY, John. Arte como Experiência. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- DUBOIS, Phillippe. Cinema, video, Godard. São Paulo: Cosac e Naify, 2004.
- ECO, Umberto. *Obra aberta: forma e indeternações nas poéticas contemporâneas*. São Paulo. Perspectiva, 2008
- EISENSTEIN, Sergei. A Forma do Filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.
- EISENSTEIN, Sergei. O Sentido do Filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.

<sup>4</sup> Gontijo, Rodrigo. Live Cinema. Práticas expandidas do cinema experimental.

- GONTIJO, Rodrigo. Obras e Procedimentos, uma análise dos cinemas ao vivo, Artigo para Revista Digital Teccogs. São Paulo, PUC-SP.
- KANT, Immanuel. Crítica da Razão Pura. Lisboa: Calouste Gubenkian, 2013.
- KENNEDY, Barbara M. Deleuze and Cinema: The Aesthetics of Sensation. Edinburgh University Press, 2002.
- LACOSTE, Jean. A Filosofia da Arte. Jorge Zahar, 1981
- MACHADO, Arlindo. Pré-cinemas e pós-cinemas. Campinas. Papirus, 1997
- MAKELA, Mia. Live Cinema: language and elements. Dissertação de Mestrado. Helsinki: Media Lab - Helsinki University of Art and Design, 2006.
- MORAN, Patrícia. VJ em cena: espaços como partitura audiovisual. Revista Contracampo, n. 13, 2005.
- PAREYSON, Luigi. Os problemas da estética. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- RANCIERE, Jacques. El espectador emancipado. Ellago Ediciones – 2008
- SALTER, Chris. “The projected image: video, film, and the performative screen”. In: Entangled: technology and the transformation of performance. Cambridge: MIT Press, 2010.
- VIEIRA, João Luiz. “Cinema e Performance”. In: Cinema no Século. Ismail Xavier (org.) Editora Imago, 1996
- XAVIER, Ismail (org.). A experiência do cinema: antologia. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

# A ANIMAÇÃO COMO INSTRUMENTO POTENCIALIZADOR DO AUDIOVISUAL CIENTÍFICO

AUTORA: MARIA LUIZA DIAS DE ALMEIDA MARQUES

ORIENTADOR: ATÍLIO AVANCINI

NÍVEL: DOUTORADO

## RESUMO

Este artigo apresenta o andamento da minha pesquisa de doutorado, que, à época da Jornada Discente, em abril de 2016, acabara de se iniciar. Com pouco material coletado e um esboço de ideias para o desenvolvimento, apresentei minha proposta de trabalho para o doutorado, localizada no terreno do cinema científico e dos filmes de pesquisa, sob o ponto de vista das técnicas e das linguagens, observando o caminho estético adotado pelos seus realizadores. Como obras exemplares deste gênero, escolhemos analisar e comparar dois filmes contemporâneos e com a mesma temática: o filme *De Revolutionibus*, de Marcello Tassara, físico e cineasta brasileiro e *Nicholas Copernicus*, do casal Ray e Charles Eams.

**PALAVRAS-CHAVE** filme científico, cinema científico ciências, filme de pesquisa, multidisciplinaridade

Este doutorado inscrito no PPGMPA-ECA-USP, linha de pesquisa Poéticas e Técnicas, tem por objetivo estudar a linguagem e a estética no cinema científico. Parte de uma reflexão inicial – pessoal - que considera que os fenômenos observáveis na natureza e na sociedade incitam a curiosidade humana pela via da afetividade, roubando o sujeito de seu equilíbrio inicial, ao qual só retornará através do esforço consciente de seu sistema cognitivo, no processo de compreensão desses fenômenos. A observação, olhar compenetrado e apaixonado ao objeto de estudo, é consequência de um impulso inicial de curiosidade, do questionamento em busca da verdade contida nos fatos. Gaston Bachelard, em *A Formação do Espírito Científico* (1938) explora justamente o mecanismo pelo qual a humanidade passou a se equipar intelectualmente na conquista do conhecimento:

(...) para provar claramente que o que existe de mais imediato na experiência primeira somos nós mesmos, nossas surdas paixões, nossos desejos inconscientes, vamos estudar mais de perto algumas fantasias referentes à matéria, tentar mostrar suas bases afetivas e o dinamismo subjetivo. Para tal demonstração, examinaremos o que vamos chamar de *caráter psicologicamente concreto* da alquimia. A experiência alquímica, mais que qualquer outra, é dupla: é objetiva e é subjetiva (p. 57).

Se a subjetividade é, para Bachelard, marca fundamental na ciência, outra de suas ideias coadunam com o espírito dessa pesquisa:

No estado de pureza alcançado por uma psicanálise do conhecimento objetivo, *a ciência é a estética da inteligência* (BACHELARD, 1938. p. 13)

Inspirada pela beleza estética de certos experimentos registrados em filme (vídeo ou película), por evidências que só puderam ser criadas pela captura de imagens, e por todas as questões que envolvem o terreno do fazer-pensar em ciências e em cinema, desenvolvi este projeto de pesquisa que almeja debruçar-se sobre o terreno da ciência em filme, buscando referências históricas e analisando práticas que nos permitam afirmar que a imaginação e a estética são peças chave na abordagem cinematográfica da ciência.

Um pouco da história deste projeto de pesquisa: dado o meu interesse profissional pelo cinema de animação, e minha passagem por alguns projetos desenvolvidos na Poli-USP, a proposta apresentada para a banca da pós-graduação versava sobre a relação entre o cinema de animação e a ciência. A premissa era a de que a animação seria um recurso potencializador do cinema científico e educativo, na medida em que materializa aquilo que é abstrato e/ou invisível, isto é, aquilo que só a mente é capaz de elaborar no tratamento dos fenômenos da natureza, da vida e mesmo da sociedade, além de estender a percepção humana em relação a fenômenos extremos não captados pela visão em condições normais. Falamos aqui de técnicas variadas, como o *time-lapse*, que pertence ao grupo das técnicas da animação, e que nos permite assistir a fenômenos morosos, e também à computação gráfica, capaz de traduzir em imagens situações abstratas e teorias matemáticas. Assim, animação representa um considerável reforço para as teorias propostas pelo cientista e um valioso instrumento quando os objetivos dessas peças audiovisuais são dirigidas para o ensino, o treinamento e o debate.

Por outro lado temos filmagens tomadas ao vivo a partir de diversos processos, como a filmagem em *high-speed*, que nos revela com detalhes as etapas de um evento que ocorre em frações de segundo; a filmagem microscópica, que nos oferece visões “abstratas” de fenômenos invisíveis a olho nu; as filmagens em raio-X e em infra-vermelho, que mostram aspectos insuspeitos da nossa realidade. Dessa forma, por todo um conjunto de técnicas de filmagem que não pertencem ao âmbito da animação, e que rendem obras instigantes, resolvi redirecionar a pesquisa, ampliando o espectro de filmes analisados para além do cinema de animação.

Dentro da linha Poéticas e Técnicas, interessa-nos tudo que se relaciona com o pensar-fazer audiovisual. O cinema científico, que, grosso modo, compreende os filmes de pesquisa (*research films*) e os filmes com temática científica para difusão de conhecimento, combina dois tipos de percepção, inerentes à cinematografia e às ciências: a percepção estética e a cognitiva. Posta em prática para oferecer a melhor imagem de um fenômeno, a percepção estética enfatiza e corrobora a informação ou a evidência que se pretende fazer visível. A especificidade, portanto desta estética voltada para o conhecimento em ciências almeja uma clareza da figura retratada em relação ao entorno, de maneira que o cientista ofereça ao espectador a visão do que é relevante no fenômeno.

Interessa-nos, portanto, compreender neste universo das ciências ditas naturais, quais seus limites, como se dá sua evolução técnica, quais suas aplicações e, em um capítulo a parte, avaliar em que aspectos a animação é mais eficaz.

Esperamos com esta pesquisa, contribuir para o adensamento dos estudos dos vínculos entre ciência e cinema, no âmbito da não-ficção, esquematizando dentro das práticas do cinema científico, a sua definição, a sua evolução, suas técnicas e suas aplicações, de modo a evidenciar os processos de colaboração interdisciplinar na elabora-

ção dos projetos e as alternativas estéticas adotadas conforme cada temática.

Também pretendemos demonstrar a tese de que os recursos da animação são um instrumento poderoso na realização de filmes científicos e/ou educativos. As hipóteses, neste caso, circunscrevem-se a um percurso analítico por esse tipo de produção audiovisual, com ou sem animação, e um levantamento, mesmo que incompleto, do acervo brasileiro disponível, o *corpus* principal deste trabalho.

Criar um banco de dados catalogando obras nacionais e estrangeiras de conteúdo relacionado à ciência, no âmbito da pesquisa ou difusão.

Dar especial atenção às obras em que a animação foi utilizada, relacionando os recursos de que se dispunham em cada produção e o contexto em que foram feitos os filmes, para entender em que medida o cinema de animação revelou-se a melhor alternativa para a representação de fenômenos do universo das ciências.

Resgatar o histórico de filmes, o modo como foram feitos, e avaliar o crescimento ou diminuição da demanda por este tipo de filme. Catalogar a produção realizada no âmbito universitário nos anos 1960 e 1970.

A revisão bibliográfica que orienta este trabalho apoia-se parte na historiografia do cinema voltado a pesquisas e a divulgação científicas, parte em filósofos, críticos e cientistas que investigam as intersecções entre os conjuntos do conhecimento e das artes. O fato de haver pouca bibliografia a respeito do tema não é de todo negativo, uma vez que corrobora nossa percepção de que se trata de um campo pouco explorado, pouco valorizado. Por um lado a tarefa de comparar obras torna-se mais fácil, por outro, sentimos dificuldades em preencher lacunas de informação.

Assim, no que toca à historiografia e ao acervo da cinematografia em questão, encontramos em Virgilio Tosi e Anthony Michaels, um imenso repertório, base para a elaboração de questões e para descoberta de outros autores que contribuíram para o campo da ciência na tela.

Para Tosi, existe uma nova linguagem desenvolvida a partir do cinema científico que não consiste apenas das imagens que reproduzem a realidade dos experimentos: trata-se uma língua, chave para novas possibilidades cognitivas,

(...) com lugar para informação, comparação, análise e síntese. É possível descobrir, conhecer e transmitir informações que antes não seria possível descobrir, conhecer e transmitir. Essa língua não substitui inteiramente as línguas oral e escrita. É uma nova língua com suas próprias especificidades expressivas e comunicativas (TOSI, 1982. p.5).

Seguindo os passos de Tosi e de Michaels, encontramos na obra de Edwaerd aponta para a especificidade da linguagem e da estética em filmes científicos.

Escolhemos um percurso investigativo cujo ponto de partida antecede os experimentos científicos dos pioneiros que desenvolveram essas máquinas de ampliar a percepção humana através da quarta dimensão; é de longa data a ideia de que imagens são úteis na compreensão e no ensino de fenômenos. Assim, identificamos na bibliografia, registros dos primeiros estudiosos ainda na baixa Idade Média que entenderam o poder da imagem para a compreensão e transmissão do conhecimento. Mais tarde, por no século XVIII, um professor de fisiologia criou um diagrama animado com 4 imagens para explicar o funcionamento do sistema circulatório. Concomitantemente, estudos em torno da persistência da imagem na retina, do registro em nitrato de pra-

ta, e de dispositivos para captura de imagem em movimento estavam em curso em muitos locais da Europa.

Isso tem a ver com o crescente interesse pelo científico, pelas engenharias, pelas novas formas de energia, pela física do movimento eram compartilhados pela academia e pelo cidadão comum, que assistia à troca da iluminação a gás pelas lâmpadas elétricas, à onipresença das máquinas a vapor, ao traçado das ferrovias, ao surgimento das revistas ilustradas e à tipografia moderna.

Em meados do século XIX, no centro do mundo ocidental, a revolução industrial já estava consolidada; a busca pela eficiência nos processos levava à toda ordem de pesquisas que trouxessem melhorias nas máquinas e nos processos. O método científico se instaura como o padrão a ser seguido na busca pela verdade, sempre indexada à realidade objetiva e concreta. O “ver para crer”... (visual, mas nem sempre acessível aos sentidos de que fomos dotados nós, os seres humanos) não mais sustenta por si só o espírito científico, o qual pode ter na visão sua ferramenta primária, mas exige esforço de elaboração abstrata para criar leis válidas aplicáveis para um mesmo fenômeno. Para Gaston Bachelard, em *A Formação do Espírito Científico* (1938),

(...) sobre qualquer questão, sobre qualquer fenômeno, é preciso passar primeiro da imagem para a forma geométrica e, depois, da forma geométrica para a forma abstrata, ou seja, seguir a via psicológica normal do pensamento científico (p. 11).

Notamos que o desenvolvimento dos recursos em si é considerado um fato científico, na medida em que, a partir da segunda metade do século XIX, muitos dos textos de cinema científico mostram os modelos de captura de imagem, a descrição dos equipamentos, métodos de revelação, e apontam para os futuros desdobramentos da tecnologia, como cor, som e estereoscopia.

Aprofundamo-nos nos pioneiros e encontramos exemplares de filmes didáticos em matemática, em física, além de fisiologia

Como já foi mencionado, passada uma primeira coleta de material, ficou patente que as técnicas de animação constituem peça importante no cinema científico, mas o volume de trabalhos interessantes do ponto de vista estético e de linguagem, extrapola com folga o terreno da animação. Assim, o universo dessa pesquisa abarca todas as técnicas empregadas na visualização de fenômenos científicos, seja para o uso em pesquisa, investigação e análise, seja para difusão e debate.

Isto posto, a escolha por *De revolutionibus*<sup>1</sup>, e *Nicholas Copernicus*, que mesclam as imagens animadas em truca com imagens captadas a 24 fps, na busca de tecer um painel que, longe de descrever a teoria de Copérnico, oferece ao espectador a experiência de transitar entre duas visões de mundo, como nos explicou o diretor:

A ideia desse filme foi muito além do que simplesmente mostrar o movimento dos planetas, etc. A ideia era de ilustrar como a ciência evolui, era uma forma de dizer isso. Como a ciência evolui, ao contrário do processo de descascar um abacaxi, ou uma cebola, você vai juntando coisas, você não modifica as coisas. (...) A mecânica de Newton funciona de certa maneira. Quando veio a teoria da relati-

<sup>1</sup> Em latim, “Sobre as Revoluções das Esferas Celestes”, a obra magna de Copérnico.

vidade, aquelas ideias do Newton tiveram que ser revistas<sup>2</sup>.

Apresentaremos uma definição abrangente gênero científico para compreender qual seu lugar e sua importância, seu papel e seu valor dentro da cinematografia como um todo. Consideramos inevitável passar pelas histórias do cinema e do pensamento científico, para encontrar as intersecções ou tangências nessas duas linhas evolutivas.

Neste universo, que envolve filmes realizados no interior de grupos de pesquisa, filmes de divulgação científica ou filmes pedagógicos, (sempre com a ciência no foco do interesse), nosso objeto de pesquisa será o filme *De Revolutionibus*, dirigido em 1975 por Marcello Tassara, em comemoração aos 500 anos da morte de Nicolau Copérnico. O título faz menção à obra *De revolutionibus orbium coelestium*, em que Copérnico descreve pormenorizadamente os cálculos que o levam a concluir que o Sol - e não a Terra - está no centro do Universo. Acreditamos ser este filme uma obra que explora todo potencial da linguagem cinematográfica e amplia as fronteiras do cinema científico em direção ao terreno da imaginação, da criatividade, ao aproximar documentos históricos, imagens documentais de paisagem urbana moderna e música pop, sugerindo, em subtexto, a plasticidade do pensamento científico, caracterizando um discurso aberto.

Também por ocasião dos 500 anos da morte de Copérnico, encontramos no filme *Nicholas Copernicus*, realizado pelo casal americano Ray e Charles Eams, um excelente contraponto a *De Revolutionibus*, pois, filmado na mesma época e pelo mesmo motivo que o brasileiro, o filme dos Eams explora o universo de Copérnico pela “chave” da elegância informativa, com enquadramentos análogos a naturezas mortas. Composições utilizando objetos do universo de Copérnico, seus manuscritos e tabelas de cálculos meticulosamente diagramados, a natureza dos locais onde viveu são amarradas pelo texto lido em que, ora o narrador descreve o momento histórico, ora encarna a voz de Nicolau Copérnico.

É impossível não comparar os dois filmes, que trazem algumas semelhanças superficiais e diferenças profundas. A pesquisa patrocinada pela IBM permitiu a Charles Eams viajar para a Europa para pesquisar toda iconografia que cerca a figura de Copérnico, como seus livros, gravuras, objetos e instrumentos científicos de época e documentos. Há muito mais material de arquivo e diversidade nas imagens coletadas para o Copérnico dos Eams, uma vez que o filme fez parte de um evento muito maior em celebração dos 500 anos de nascimento do astrônomo. A beleza e a plasticidade são marca registrada no estilo dos filmes Eams, e neste curta em especial, a composição das imagens estáticas, planos de detalhe, e planos com movimento com uma trilha especialmente composta para este trabalho evidencia a busca pela precisão.

Defendemos, contudo, que o trabalho realizado no Brasil, ECA – USP, articula de forma radicalmente mais complexa o conjunto das imagens coletadas, apontando, não apenas para a grandeza da contribuição de Copérnico, como lançando ao público o convite para olhar o nosso tempo e identificar o que nele há que ainda pode ser descoberto.

Nossa hipótese, portanto, é comprovar que se pode extrair de imagens tão enraizadas na realidade palpável um conteúdo de potencial poético que transcenda a denotação e reserve à imaginação um lugar privilegiado no conhecimento. É também demonstrar que esta categoria de filmes que explora a realidade concreta é fonte inesgotável de plasticidade e de surpresa, trabalhando imagens que flertam com a abstração. Em

---

<sup>2</sup> Marcello Tassara, em entrevista concedida em 10/04/2017.

outras palavras, o audiovisual de conteúdo científico imbuído de pensamento científico pode apresentar uma liberdade de expressão que coexista com o método científico. Se na ciência moderna o esforço intelectual empreendido gira em torno da formulação abstrata partindo-se de experiência visível concreta (fenômenos observáveis), no cinema científico as imagens existem em função da compreensão das formulações teóricas, incumbindo o elemento estético da tradução de conceitos pela via afetiva. Aproveitamos aqui as proposições de Gaston Bachelard em “A Formação do Espírito Científico”, obra em que

delinear os fenômenos e ordenar em série os acontecimentos decisivos de uma experiência, eis a tarefa primordial em que se firma o espírito científico.

(...) para provar claramente que o que existe de mais imediato na experiência primeira somos nós mesmos, nossas surdas paixões, nossos desejos inconscientes, vamos estudar mais de perto algumas fantasias referentes à matéria, tentar mostrar suas bases afetivas e o dinamismo subjetivo. Para tal demonstração, examinaremos o que vamos chamar de *caráter psicologicamente concreto* da alquimia. A experiência alquímica, mais que qualquer outra, é dupla: é objetiva e é subjetiva (p. 57).

No estado de pureza alcançado por uma psicanálise do conhecimento objetivo, *a ciência é a estética da inteligência* (BACHELARD, 1938. P. 13).

Com essa noção da colaboração mútua entre as ciências e as artes, desenvolvemos esta pesquisa, buscando evidências que nos permitam estabelecer as devidas conexões entre o conhecimento científico, a estética e a afirmar o caráter multidisciplinar destas produções.

Seguindo a cronologia das produções nas primeiras décadas do cinema, após os experimento de Janssen, Muybridge e Marey, Albert Londe, entre outros, passamos pelas obras de Ludwig Münch<sup>3</sup>, Martin Duncan<sup>4</sup>, Wilhelm Pfeffer<sup>5</sup> Roberto Omegna<sup>6</sup>. Esses cientistas-cineastas, ou, como diz Tosi, cineastas científicos, cujos trabalhos foram realizados em laboratórios de universidades, evidenciam a vocação investigativa e difusora de saberes que tem cinema.

Partimos a observar a evolução do uso do cinema em pesquisas e em divulgação, observando as características linguagens adotadas em cada filme, de acordo com seu propósito.

Destacamos para uma observação mais demorada os trabalhos de Jean Painlevé, do casal Eams, Albert Baez, e das sociedades para o desenvolvimento de cinematografia científica, como a PSSC - Physical Science Study Committee, a Encyclopaedia Cinematographica de Göttingen, a Lomonosov de Moscou, ou produtoras especializadas, como a Tokyo Cinema Co..

Chegamos finalmente à USP, à ECA, onde foi realizado o filme que analisaremos como estudo de caso nesta tese. *De Revolutionibus* faz parte de um conjunto de filmes

3 *Mathematische Trickfilme*, uma animação 2D com circunferências que se tangenciam de acordo com teoremas geométricos.

4 *The Cheese Mites*, microfilmagem das bactérias do queijo.

5 Pioneiro no uso do *time lapse*.

6 *La Neuropatologia - Crisi d'Isteria*, ilustração de uma mulher em ataque histérico.

realizados por Marcello Tassara em equipe multidisciplinar composta por técnicos e estudantes da ECA egressos do Instituto de Física e da Poli, ou seja, equipe com conhecimento de procedimentos metodológicos científicos e com domínio em técnicas cinematográficas. Do mesmo autor, temos uma série de filmes dedicados a temas da física, como *As Leis de Kepler* (1969), *Relações entre trabalho e energia cinética* (1970), *Centro de massa – série de seis filmes em loop* (1971), *Colisões – série de 5 filmes em loop* (1973), *O Pendulo* (1974), *Laboratório sem paredes/sem fronteiras* (1977), *Radiação Cósmica* (1995), *Física – Laboratório Visual* (2004), *Laboratório Virtual de Física* (2010). Estes são alguns dos títulos produzidos em quase 50 anos de carreira. Outros temas caros ao diretor são o meio ambiente e os povos indígenas, aos quais foram dedicados mais de uma dezena de filmes.

De todos esses filmes citados, parte da série de film-loops *Centro de massa* foi recuperada e digitalizada na Cinemateca, e está disponível no Youtube. Os demais encontram-se na Cinemateca ou no acervo da ECA-USP.

No conjunto de obras realizadas dentro da USP, conheceremos também materiais da biologia, da psicologia e da antropologia, entendendo que o espírito científico habita o pesquisador, mas nem sempre habita o cineasta, ou, como diz o Prof. Mario Guidi: “é muito mais fácil você transformar o pesquisador num operador de vídeo para o seu trabalho, do que transformar um operador de vídeo em pesquisador<sup>7</sup>.” Assim, com recursos variados, os institutos de pesquisa suprem a necessidade de habilidade técnica com pessoal de dentro da própria pesquisa, quando o assunto é registro em cine/vídeo.

Por se tratar de um trabalho em andamento, ainda não há uma conclusão definitiva, mesmo porque, o modelo de hipótese colocada não requer uma conclusão do tipo fechada; mas as pistas apontam para o fato de que se trata de um gênero multidisciplinar que floresce na medida em que é alimentado por imaginação e, por mais que se queira objetivo, posto que trabalha com realidade, terá em seu centro, sempre, uma motivação humana na direção do conhecimento. Pra finalizar este artigo-aperitivo de pesquisa, mencionamos uma citação de Carl Sagan, para quem “toda pesquisa demanda ceticismo e imaginação” (SAGAN. 1981, p 13).

## BIBLIOGRAFIA

- AUMONT, Jacques; MARIE, M. **A imagem**. Tradução Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro. 1993.
- GARCIA, Gabriel Cid; COIMBRA, Carlos AO. **Ciência em Foco: o olhar pelo cinema**. Rio de Janeiro: Garamond, 2008.
- JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**. Senac, 2002.
- MICHAELIS, Anthony. **Research films in biology, anthropology, psychology, and medicine**. Elsevier, 2012.
- NETTO, Domingos Luiz Bargmann. **Produção audiovisual na Universidade de São Paulo**. 2000. Tese de Doutorado.
- SAGAN, Carl. *Cosmos*. 1980. Trad. Maria Auta de Barros, e Isabel Pereira dos Santos. Lisboa: Gradiva, 1981.
- TOSI, Virgilio. **Cinema before Cinema**. London: British Universities Film and Video Council, 2005.

<sup>7</sup> Entrevista concedida por amara o pesquisador Domingos Bragmann, para sua tese de doutorado, defendida em 2000.

# ABORDANDO TEORIAS SOBRE OS JOGOS DIGITAIS

AUTOR: GUSTAVO DENANI

ORIENTADOR: CRISTIAN BORGES

NÍVEL: DOUTORADO

**game** /g m/ n. (pl. -games) a free activity characterized by an opposition between forces.

**game** /g m/ n. (pl. -games) a playable subjective representation in which players engage in an opposition between forces to enact a fantasy of power.

**game** /g m/ n. (pl. -games) a cultural form telling a story.

- Molleindustria<sup>1</sup>

## Introdução

Este texto tem o duplo propósito de delinear uma abordagem sobre jogos digitais, situando-os nos campos da ludologia e Game Studies e contextualizando-os sob o viés de críticos contemporâneos que tratam da produção de trabalho imaterial e subjetividade. Posteriormente, serão analisadas referências no campo do Game Design a fim de se analisar como se compõem a rede de discursos que norteia a elaboração de um jogo digital. Acredita-se que tal rede ganha formas e sentidos expressos nas dimensões audiovisual e algorítmica dos jogos. Desse modo, torna-se possível um conhecimento pormenorizado a respeito da ubiquidade das mídias digitais e o caráter crescentemente pervasivo que redes sociais, aplicativos e jogos digitais têm apontando para uma tendência cuja novidade está na produção de informação de maneira discreta. Ou seja, informações inseridas ou consumidas no Facebook, buscas realizadas pelo Google ou partidas realizadas no Candy Crush geram metadados cujo potencial econômico e político pode ser percebido, por exemplo, na atenção que a Big Data tem ganhado ao ser possível mapear, e às vezes prever, tendências sociais das mais diversas.

Neste sentido, argumenta-se que o próprio entendimento do jogo digital como uma mídia vai muito além de uma dicotomia entre materialidade e imaterialidade, de modo que desde o fluxo de elétrons nos transistores até sua carcaça de plástico, vidro e silício devem ser entendidos enquanto um continuum pelo qual o jogador produz informação ao compreender e manipular algoritmos.

Dessa forma, escolha da epígrafe não foi por acaso. No gerador de definições aleatórios sobre o termo “jogo”, feito pelo coletivo italiano Molleindustria, foram escolhidas definições sugeridas nas três primeiras tentativas. Com isso, procura-se apontar que

escolher exclusivamente entre “uma atividade”, “uma representação”, “uma forma”, ou qualquer outro substantivo dotado de uma única finalidade (contar uma história ou encenar uma fantasia de poder) engessa uma reflexão metodológica sobre o objeto em questão. Isto porque é impossível interrogar um jogo a respeito de seu sentido se considerá-lo como alheio aos agenciamentos que perpassam tanto o jogador quanto a máquina que ele manuseia. Agenciamentos estes que são irredutíveis a uma única prática social ou humana, uma vez que articulam potencialidades expressadas na forma de cognição, libido e raciocínio, por exemplo.

A provocação do coletivo italiano é pertinente também pela atenção e sensibilidade presente em seus jogos, propondo com ironia um olhar crítico sobre questões ocultas e intrínsecas em produtos da indústria cultural. Por isso, cabe aqui um preâmbulo acerca da política e da cultura contemporânea, esferas estas que estão fortemente relacionadas ao se falar de um artefato cultural cujo percurso acompanhou, quando não influenciou severamente, os avanços tecnológicos em telecomunicação e informação.

Assim, uma crítica que parta de jogos digitais, mas que vá para além deles, imprescinde de um enquadramento teórico acerca de pensadores clássicos e contemporâneos sobre o tema. Busca-se assim tomar os autores precursores no estudo detido da atividade lúdica, bem como os que esboçaram uma metodologia acerca desse objeto. Os autores que interessam nesta pesquisa podem ser arbitrariamente divididos em ordem cronológica: aqueles que buscaram estabelecer fundamentos que respondessem o porquê e o como da atividade lúdica, como foi o caso de Johan Huizinga e Roger Caillois; e todos os outros, contemporâneos do advento e massificação de jogos digitais.

### Johan Huizinga e Roger Caillois

Por serem autores fundadores no estudo contemporâneo da ludologia, o modo pelo qual é feita a leitura das obras de Huizinga e Caillois sinalizam sobre a tendência pela qual a abordagem sobre jogos será feita. Assim, busca-se aqui mais do que um resumo e comparação das ideias dos dois autores, tarefa já feita em outros trabalhos, explicitando alguns dos pressupostos presentes nos textos dos autores.

Dado o escopo distinto entre eles, Huizinga e Caillois tendem a polarizar o debate acerca do ato de jogar. Isso porque enquanto Huizinga vê o jogo como “uma categoria absolutamente primária da vida, que qualquer um é capaz de identificar desde o próprio nível animal”<sup>2</sup>, para Caillois, o historiador holandês “vê jogar como uma ação desprovida de qualquer interesse material [que] simplesmente exclui apostas e jogos de azar – por exemplo, casas de apostas, cassinos, pistas de corrida e loterias – que, para o bem ou para o mal, ocupam uma parte importante na economia e vida diária de várias culturas”<sup>3</sup>.

Atendo-se a um viés sociologizante, Caillois restringe a atividade lúdica à performance realizada por seres humanos, que por sua vez estão submetidos a uma determinada cultura. Sendo uma atividade cultural, o jogo delimita uma temporalidade e uma espacialidade que o separa da vida cotidiana. Por isso a abordagem do jogo enquanto momento de oferecer ao jogador aquilo que ele não tem no dia a dia, como

2 HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2004, p.5.

3 CAILLOIS, Roger. *Man, Play and Games*. University of Illinois Press, 2001, p. 5.

oportunidades simétricas ou interpretar outro papel além dos interpretados no seu cotidiano.

É interessante notar que ambos os autores estão de acordo com um certo etnocentrismo ao desenvolverem suas argumentações. No início do seu texto, Huizinga se detém a etnografias, ressaltando como o lúdico e o sagrado se cruzam na experiência do homem “primitivo”. No seu esforço em não reduzir a alteridade à condição sub-humana, Huizinga põe na mesma condição ontológica a criança (presumidamente europeia, do século XX), o poeta e o selvagem, enfim, pessoas exteriores ou fronteiriças ao mundo racional, sério, desencantado da modernidade. São eles que seriam capazes de criar e habitar o círculo mágico, esse espaço-tempo que ignora o mundo “real”.

Ao levar em conta o caráter ritualístico do jogo e o caráter lúdico do ritual, Huizinga reforça uma de suas argumentações principais, de que o jogo tem um papel fundamental na atividade cultural, tornando possível tomá-lo para além do campo pré-concebido da falta de seriedade. Pelo contrário, é justamente levando a sério as regras que regem desde um culto religioso, quanto uma interpretação teatral ou a manipulação de um instrumento musical que torna-se possível observar o que Huizinga chama de círculo mágico, ou seja, o espaço delimitado para pessoas investidas integralmente a uma dada performance. Se “arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, [os quais] são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial”<sup>4</sup>, deduz-se que há uma dimensão lúdica em diversas práticas humanas.

Caillois, por sua vez, ao categorizar tipos ideais que estruturariam formalmente o jogo, acaba por circunscrever o ato de jogar na sua cultura. Basta observar uma de suas divisões, agôn e alea. Enquanto a primeira refere-se a jogos onde a habilidade do jogador é um fator decisivo, a segunda compreende jogos em que o resultado não depende dos esforços do jogador. A relação causal entre esforço e recompensa, ou a dicotomia entre caos e ordem só fazem sentido para alguém que tenha internalizado discursos como os da física newtoniana ou a ascese protestante, que por sua vez pressupõem atores racionais. Dessa forma, a razão de existir do jogo em Caillois parece orbitar em um funcionalismo que visa complementar a satisfação de capacidades intrínsecas à natureza humana, como criatividade e competitividade, quando outras instituições não conseguem suprir sua realização. Daí a distinção entre jogador e trabalhador, que Caillois ilustra no exemplo do esportista e do ator. Na medida em que torna-se uma atividade compulsória enquanto meio de subsistência, um ator ou um boxeador não estão jogando, e sim trabalhando.

Mais do que possuir uma ou várias formas, o ludus de Caillois não prescinde de uma normatividade. Isso fica claro nas possíveis formas corrompidas que as categorias do jogo podem assumir. Ao ultrapassarem um limiar vicioso, o respeito ao árbitro (agôn) ou a neutralidade da contingência (alea) desaparecem, originando pura disputa violenta e superstição, respectivamente. Se para Caillois jogos são formas culturais, que em maior ou menor grau encontram correlatos em formas institucionais integradas na vida social, deduz-se que uma teoria normativa da atividade lúdica redundaria sobre uma teoria normativa da sociedade. São sintomáticos do sociólogo francês os exemplos de integração social correspondentes a cada forma de jogo: competição econômica (agôn); especulação

4 HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2004, p. 11.

na bolsa de valores (alea); etiqueta cerimonial (mímica); profissões que requerem controle da vertigem (ilinx). Talvez por acidente, ele acabe por delinear atos e virtudes do sujeito neoliberal, ainda em estágio embrionário a uma década do maio de 68.

Assim, coloca-se em questão no trabalho de Caillois a delimitação rígida à qual ele submete seu objeto, conferindo-o um caráter demasiadamente instrumental aos títulos de sua disciplina, a (sua) sociedade. Por isso, segundo Caillois, a “falha” no esforço de Huizinga, a saber, de que ele parte de uma definição “muito ampla e muito estrita”<sup>5</sup> é justamente o que a torna interessante. Enquanto um conceito independente, jogo para Huizinga não se submete ao crivo da biologia ou psicologia: “é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos”<sup>6</sup>. Ou seja, não se submete a nenhuma teleologia, a nenhuma lógica externa a ele. Apesar de ser parte da cultura, jogar não se submete a ela, mas constitui o momento pelo qual a cultura é praticada.

É importante notar, no entanto, que Huizinga também recai sobre um lamento, saudosista no seu caso, sobre o lugar e o papel do jogo na sociedade do seu tempo. Se na época em que a cultura era jogada, ou na época em que a aprendizagem e sociabilidade infantis estavam embebidas de brincadeira, nos tempos de Huizinga, modernos e desencantados,

esta ligação com o ritual foi completamente eliminada, o esporte se tomou profano, foi ‘dessacralizado’ sob todos os aspectos e deixou de possuir qualquer ligação orgânica com a estrutura da sociedade, sobretudo quando é de iniciativa governamental. A capacidade das técnicas sociais modernas para organizar manifestações de massa com um máximo de efeito exterior no domínio do atletismo não impediu que nem as Olimpíadas, nem o esporte organizado das Universidades norte-americanas, nem os campeonatos internacionais tenham contribuído um mínimo que fosse para elevar o esporte ao nível de uma atividade culturalmente criadora. Seja qual for sua importância para os jogadores e os espectadores, ele é sempre estéril, pois nele o velho fator lúdico sofreu uma atrofia quase completa.<sup>7</sup>

Os exemplos apontados por Huizinga continuam atuais quando se pensa no esporte enquanto instituição e espetáculo, e a princípio também em jogos digitais, uma vez que a grande maioria deles é uma caixa preta de códigos, onde o limite da percepção, imaginação e atividade do jogador é condicionada pelo próprio jogo. Se ele tivesse presenciado a subversão lúdica dos programadores do MIT sobre o computador experimental, PDP-1, originando o primeiro jogo digital da história, o Spacewar!, passando pelo estabelecimento de jogos digitais na indústria cultural, até a tendência atual de produzir modificações de jogos já existentes feitas por entusiastas, talvez ele identificasse um movimento oscilante de aproximação e afastamento de “uma atividade culturalmente criadora”.

Sobretudo, nota-se entre os dois autores a distinção entre duas palavras que aparentemente têm o mesmo significado: jogar e brincar. Apesar de serem verbos que se

<sup>5</sup> *Idem, Ibidem*, p. 4.

<sup>6</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2004, p. 10.

<sup>7</sup> *Ibidem, Idem*, p. 141-2.

interpolam quando uma partida de esconde-esconde ou uma sessão de Minecraft estão em andamento, a distinção entre eles é fundamental tanto para demarcar os territórios de Huizinga, Caillois e seus seguidores, quando para que se estabeleça parâmetros acerca de uma abordagem. Cabe aqui citar Allan Kaprow:

A diferença chave entre jogar e brincar não pode ser ignorada. Ambas envolvem livre fantasia e aparente espontaneidade, ambas podem ter estruturas claras, ambas podem (mas não precisam) demandar habilidades especiais que aperfeiçoem a brincadeira. Brincar, no entanto, oferece satisfação, não no resultado prático pressuposto, como em alguma realização imediata, mas na participação contínua sendo seu próprio fim. Escolher lados, vitória, e derrota, todas irrelevantes quando se brinca, são requisitos fundamentais do jogo. Quando se brinca, se é despreocupado; em um jogo se é ansioso em ganhar<sup>8</sup>.

A distinção feita por Kaprow é fundamental, pois além de sintetizar a análise acima exposta a respeito dos dois teóricos, é persuasiva em propor um maior detimento sobre o significado e ambiguidade contidos em “brincar” e “jogar”. Jogar pode implicar em brincar, podendo-se assim disputar uma partida qualquer, de modo que os participantes tenham liberdade em mudar suas regras, suas condições de participação e de vitória. De modo inverso, como aponta Kaprow, um jogo, a saber, uma atividade com regras fixas acerca do modo como se joga e o modo como se atinge vitória e derrota, estão presentes em atividades consideradas socialmente sérias. Por isso, não é estranho assistir a noticiários cujos relatos de guerra, economia e política tenham agentes que se mobilizam dentro de seus contextos como se fossem verdadeiros jogadores<sup>9</sup>.

#### Mckenzie Wark e Nick Dyer-Witheford – Uma crítica materialista

Em “Games of Empire” Dyer-Whiteford e Greig de Peuter exploram em vários exemplos os modos pelos quais jogos digitais “borram as linhas entre trabalho e brincadeira, produção e consumo, atividade voluntária e exploração precária, em uma maneira que tipifica o exercício sem fronteiras do biopoder”<sup>10</sup>. Biopoder que é experimentado tanto no simulacro dos jogos (nas arquiteturas que constroem mundos como os de Grand Theft Auto 4 (Rockstar, 2008) e World of Warcraft (Blizzard, 2004), e nos avatares possíveis que os habitam, quanto nos novos regimes de trabalho que emergem na produção de conteúdo pelo os habitantes de Azeroth ao jogarem World of Warcraft, ou na acumulação intensiva de ouro (a moeda de World of Warcraft) feita por gold farmers.

Interessa na abordagem deles o desenvolvimento do computador, e posteriormente, do videogame, como pivô nos processos de desterritorialização e reterritorialização que caracterizam o capitalismo pós-industrial. Um bom exemplo disso é a leitura deles acerca da primeira investida<sup>11</sup> de Bill Gates sobre o uso sem licença que era feito de seu

8 KAPROW, Allan. *Essays on the blurring of art and life*. Berkeley: California, University of California Press, 1993, p. 122.

9 Talvez por isso a teoria de John Nash seja a dos jogos, e não a da brincadeira. A escolha racional a ser feita pelas duas super-potências durante a guerra fria decidiria o poder delas sobre o planeta. Mais do que isso, a escolha delas decidiria sobre a própria existência de um planeta para ser governado.

10 DYER-WHITEFORD, Nick; DE PEUTER, Greig. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: Minnesota, University of Minnesota Press, 2009, p. XIX.

11 Trata-se da Open Letter to Hobbyists, endereçada aos usuários do código Altair Basic, o primeiro produto da Microsoft, que usavam sem autorização.

software nos anos 70. Segundo eles, o enclausuramento em propriedade privada do código de Altair Basic foi o primeiro passo de uma série de territorializações acerca da ética hacker, cujas reivindicações giravam em torno da liberdade da informação, ou seja, sua desterritorialização. Apesar de ter sido um “reterritorializador” não é difícil de observar fora da trajetória de Bill Gates e de sua empresa a sucessão de desterritorialização e reterritorialização enquanto constantes no desenvolvimento tecnológico dos últimos anos, seja em videogames, Internet, e outros adventos<sup>12</sup>.

Segundo os autores, a conexão entre esse consumidor-alvo e os arranjos tecnológicos que compõem o console (como por exemplo recursos multimídia como a reprodução de músicas e filmes, e acesso à internet) têm um caráter íntimo, “sutilmente inserido em nosso espaço pessoal e doméstico e mesmo carregado próximo de nossa pele, respondendo às nossas habilidades e proezas”<sup>13</sup>. Contrastando com os jogadores casuais, o público hard core explora as regras do jogo a fim de desenvolver suas habilidades incessantemente, colocando-as à prova nas partidas online. Apesar dos jogos como Halo (Bungie, 2001) serem o ponto central onde a captura do público hard core é feita, é por recursos suplementares ao jogo, como ranqueamentos e mecanismos de recompensa simbólica pela performance dos jogadores<sup>14</sup> que a captura é consolidada. Dessa forma, há um salto qualitativo na experiência de um jogo digital quando joga-se em rede, uma vez que ela produz contextos sociais de jogo. Espaços públicos como fliperamas e privados como quartos cedem lugar aos servidores onde os jogadores se relacionam dentro e fora do jogo, “de modo difuso, infiltrante e molecular, por exemplo, pelas redes que permeiam nosso dia a dia e saturam o aparente tempo privado”<sup>15</sup>.

Deve-se notar que a articulação entre as filosofias de Marx e de Deleuze e Guattari feita por eles explicita a materialidade do videogame nas mais diversas atividades que compõem a manutenção da soberania imperial, e particularmente sobre a integração das esferas tecnológica, militar e de entretenimento. Assim, desejar o último console da Sony ou da Microsoft implica no ímpeto de integrar-se à uma densa máquina social e tecnológica, onde a produção de mercadoria e de subjetividades acontece tanto na aquisição de periféricos e jogos quanto na própria atividade que engendra o jogo. O mundo de World of Warcraft, por exemplo, é totalmente dependente de seus habitantes humanos, seja para a acumulação de experiência e ouro, seja para o desdobramento das narrativas que os personagens não-jogáveis e criaturas de Azeroth reservam aos jogadores. Trata-se da captura de desejos diversos (habitar uma utopia, construir um corpo, criar laços afetivos) em um regime de trabalho imaterial.

Pode-se aproveitar a iniciativa de Dyer-Whiteford e de Peuter justamente no abordagem que eles optaram por negligenciar, ou seja, na produção de afetos. Acredita-se que sob esse ponto de vista é possível deter-se sobre a subjetividade maquínica para além das dualidades que dão o respaldo teórico da análise realizada por eles. Em outras palavras, tal subjetividade não se dá pelo gênero de um jogo, pois importa menos se o jogador está matando

12 Pensando apenas nos desenvolvimentos na área de entretenimento, pode-se citar por exemplo a livre circulação de música e filmes em programas peer to peer como o Napster e a tecnologia bit torrent, que sofreram e sofrem sanções legais sistematicamente, para em seguida surgirem serviços de stream de músicas e vídeos como o Netflix, Pandora, entre outros. O mesmo pode ser observado na cultura de modificações de jogos (comumente chamados de mods), em que jogadores se apropriam do código-fonte do jogo para mudar os parâmetros que quiserem. Desnecessário dizer que tal prática, tão ilegal quanto difícil de punir na época de seu surgimento, também foi apropriada no próprio modelo de negócios das empresas que publicam jogos, fazendo disso uma maneira de “terceirizar” a produção de conteúdo.

13 Ibidem, idem, p. 92.

14 De certa forma, uma “gamificação” do jogo.

15 Ibidem, Idem, p. 94.

monstros, jihadistas ou soldados com capacetes azuis, do que o modo como seus olhos percorrem a tela, quais simulações são apreendidas e internalizadas pelo jogador, e que tipo de sujeito emerge desse arranjo específico de máquinas.\*

Consonante a *Games of the Empire*, Mckenzie Wark também se preocupa com a política e a economia que perpassa os jogos que compõem seu trabalho mais famoso. Em *Gamer Theory*, ele faz alguns apontamentos que, dado o viés marxista afim ao trabalho de Dyer-Whiteford e de Peuter, convém comentar em paralelo. Segundo ele,

O jogo digital é uma mercadoria muito particular. Não é apenas o estoque de representações de entretenimento transferidas de uma reprodução analógica e mecânica para a forma digital. Ao invés disso, faz o próprio digital ser entretenimento. O digital sempre endereça seu sujeito como um gamer, um administrador, um calculador e um competidor que tem valor apenas em relação a um marco, uma pontuação. O digital inscreve o espaço do jogo no próprio sujeito. O espaço do jogo faz a topologia parecer como se tivesse, se não um sentido, então ao menos um algoritmo.<sup>16</sup>

É interessante notar como Wark toma o jogo digital enquanto um objeto ativo, assertivo sobre o jogador. Ele endereça-se ao jogador, inscreve seu espaço no sujeito, e aqui vale acrescentar, no seu corpo. É pela relação intuitiva entre os algoritmos do jogo e o jogador que este se deixa inscrever o ritmo dos dedos que apertam as teclas e como paciência, atenção e expectativas articulam-se ao modo como ele é escutado e visto. Nota-se também o modo bruto pelo qual jogos digitais são apresentados, tendo como horizonte seu caráter numérico. Não poderia ser diferente, dado que eles são essencialmente programas, ou dito de outro modo, máquinas que operam logicamente. Assim, é pela égide do numérico que jogar (e não brincar como apontaria Kaprow), administrar, calcular e competir tornam-se ações equivalentes, problematizando o lugar do jogo digital como mero entretenimento.

Um dos jogos que é objeto de suas reflexões, *Civilization III* (Firaxis, 2001), é interessante para se pensar como o espaço e o tempo de um jogo transformam-se “do tópico para o topográfico, e deste para o topológico”<sup>17</sup>. O jogador de *Civilization III*, que assume o papel de governante de uma civilização no correr dos anos, a conduz rumo ao progresso e à diplomacia entre outros povos, controlados por inteligência artificial ou outros jogadores online. Trata-se de um jogo de estratégia, cobrando-se do jogador suas competências em alocar recursos e conduzir guerras. Espaço e tempo, geografia e história são medidos respetivamente por hexágonos e turnos.

O topos primeiro que Wark apresenta, o tópico, consiste na pequena cidadela vista no início de uma partida, ocupada por um hexágono, e da visão nos hexágonos adjacentes a ela, rodeados pela escuridão imensa de território a ser descoberto. No correr dos turnos, ao passo em que o jogador expande seu império, a névoa escura desaparece e dá lugar aos outros povos, outros acidentes geográficos, sempre ocupando a grade hexagonal. Surge então a topografia que caracteriza o mapa do jogo, um contínuo homogêneo e plano, composta por montanhas, rios, vilarejos e povoados.

16 WARK, Mckenzie. *Gamer Theory*. Cambridge: Massachusetts, Harvard University Press, 2007, par. 96.

17 Ibidem, Idem, par. 74.

As linhas que ligam uma civilização a outras (linhas de comércio, de tributos, de guerra e paz) formam o terceiro topos, a topologia. Ela surge “quando o tópico deixa de

ter qualquer autonomia, quando a linha pela qual a comunicação flui fecha o vão entre mapa e território [...] História e geografia estão subsumidas sob uma topologia, cuja tendência é a de um campo contínuo de valores equivalentes e intercambiáveis, instantaneamente comunicáveis em qualquer lugar”<sup>18</sup>. É pelo “alegoritmo”<sup>19</sup> que as topologias emergentes em uma partida de Civilization III ganham um sentido político muito contundente, pois é por elas que o jogador explora e interpreta “a expansão da topologia afora, para além da América, para fazer a América equivalente a todo o espaço e tempo [...] sempre e apenas disponível por linhas mediadoras específicas”<sup>20</sup>.

Se em Gamer Theory Wark pensa no imperialismo norte-americano, acredita-se aqui que suas provocações remetem muito mais à perspectiva do Império, nos termos de Hardt e Negri. Ou seja, é pela ordem topológica, e precisamente em sua manifestação contemporânea, a telecomunicacional, que indivíduos podem ser aproximados ou excluídos, representados ou estigmatizados, criadores ou destruidores. Porém, atendo-se apenas à dimensão alegórica de algoritmos, Wark limita-se a pensar um jogo digital enquanto mera representação, abrindo mão da articulação profunda que essa mídia faz entre corpo e infraestrutura.

#### Ian Bogost e processualidade

Acredita-se que a proposta de Ian Bogost é útil enquanto um intermediário entre a proposta crítica e geral dos autores anteriores, e a pragmática e sinuosa dos autores a serem abordados adiante. Isso porque Bogost aposta no efeito retórico que as regras do jogo têm sobre o jogador na medida em que ele apreende o funcionamento do jogo. Tal efeito ganha ainda mais peso quando parte do apelo nos jogos está na verossimilhança e no realismo. Para Bogost, isso quer dizer que as regras contidas em jogos digitais, oriundas da sua programação, produzem um determinado discurso sobre o tema tratado pelo jogo. Assim, tanto os pressupostos físicos (como gravidade ou atrito) quanto os morais (como por exemplo a ausência quase absoluta de avatares crianças passíveis de serem agredidos ou mortos – mesmo em jogos cujo apelo está em serem excessivamente violentos) inscritos algorítmicamente nos jogos resultam em determinados discursos e enunciados. Ian Bogost chama a execução computacional dessas regras de processualidade. Assim,

para escrever processualmente, deve-se ser autor de um código que compele regras para gerarem algum tipo de representação, mais do que ser autor da própria representação. Sistemas processuais geram comportamentos baseados em modelos baseados em regras; eles são máquinas capazes de produzir muitos resultados, cada qual de acordo com os mesmos guias gerais. Processualidade é o principal valor do

18 Ibidem, Idem, p. 56.

19 Alex Galloway. “To play the game means to play the code of the game. To win means to know the system. And thus to interpret a game means to interpret its algorithm (to discover its parallel allegorithm).” Em Ibidem, Idem, p. 30.

20 Ibidem, Idem, p. 74.

computador, que cria sentido pela interação de algoritmos<sup>21</sup>.

Apesar de ser um termo próprio das Ciências da Computação, Bogost lembra que a compreensão de códigos e processos não é tarefa exclusiva de quem lida com computadores, mas de qualquer pessoa que lida com máquinas, sejam elas jurídicas, políticas, urbanas.

Se jogos digitais são executados a partir das complexas estruturas de códigos que os compõem, e se a expressividade que eles têm se dá quando o jogador investe intelectualmente sobre esses códigos, decodificando-os e testando-os durante uma partida, Bogost destaca a qualidade retórica que a processualidade tem ao mostrar o funcionamento de sistemas, nem sempre claros, ao jogador. Um exemplo interessante destacado pelo autor é o *The McDonald's Videogame* (Molleindustria, 2006), em que o jogador deve administrar a rede de lanchonetes tomando decisões como usar hormônios de crescimento no gado para suprir a crescente demanda, às custas da insatisfação de agentes de saúde passíveis de serem subornados, entre outras possibilidades que confrontam o jogador ideologicamente a partir da processualidade operada por ele e pela máquina.

Enquanto o interesse de Bogost está em jogos cuja processualidade retórica se dá de maneira mais frontal, ou seja, de jogos persuasivos que podem “fazer afirmações que falem através ou contra as visões de mundo fixas de instituições como governos ou corporações”, não se pensa em uma retórica sobre o que o jogo coloca sobre o jogador. Ressalta-se aqui uma processualidade que não seja necessariamente uma ferramenta de investigação dialética do jogador, mas em jogos cujas práticas e discursos possuam “linhas de visibilidade e enunciação, linhas de força, linhas de subjetivação, linhas de rachadura, ruptura, fratura, as quais se cruzam, entrelaçam-se, algumas linhas se reproduzindo ou provocando a ascensão de outras, por modos de variações ou mesmo mudanças na maneira que elas são agrupadas”<sup>22</sup>. Se essas linhas podem ser reconhecidas, pressupõe-se dimensões pelas quais elas possam se manifestar.

## Game Design

Neste ponto não se procura exaurir o campo que compõe o game design, uma vez que trata-se de disciplinas e práticas interdisciplinares cujo centro de gravidade é o seu produto final, o jogo digital. Admite-se também que o conjunto de saberes que compõem o game design serão tomados à revelia do contexto onde eles circulam, a saber, os cursos de níveis diversos e o mercado de trabalho onde esses saberes são postos em prática. Ainda assim, os tópicos a serem tratados pelos autores a seguir expõem em seu conjunto um determinado discurso acerca de um determinado modo de se fazer e uma finalidade. Dessa forma, noções comuns nesses manuais como “diversão”, “interatividade” ou “desafio” compartilham um sentido nem sempre explícito sobre que tipo de jogador é esperado pelo desenvolvedor e desejado pelas desenvolvedoras. Expectativa e desejo que ganham a forma não apenas de temas muitas vezes repetidos ad nauseam, mas também nas convenções lógicas dos jogos, como por exemplo a progressão de de-

21 BOGOST, Ian. *Persuasive Games – The Expressive Power of Video Games*. Massachusetts: MIT Press, 2007, p. 4.

22 DELEUZE, Gilles. *Michel Foucault: Philosopher*. New York: Routledge, 1992, p. 162.

saíam impostos ao jogador e as recompensas que este recebe ao superá-los.

Assim, é partindo do trabalho de Eric Zimmerman e Katie Salen que procura-se mapear os discursos que compõem o design de um jogo digital. A obra mais conhecida deles, *Rules of Play*, tem o mérito de expor sucintamente diversos tópicos, desde teorias sobre o que é um jogo, até técnicas e práticas para a sua produção. Ao manterem uma tônica didática, os autores sacrificam uma maior densidade nos inúmeros tópicos por

eles apresentados, porém, sem abrir mão de propostas e provocações a respeito do Game Design, quando este ainda era um saber e prática em fase germinal<sup>23</sup>. Apesar de haver tantas abordagens e escopos quanto autores dispostos a educar alunos, uma noção tem posição privilegiada: regras. Isso não é por acaso, pois como será argumentado adiante, elas vão muito além da estruturação de um jogo digital.

### Regras, jogo, cultura

Segundo os autores, regra, jogo e cultura remetem respectivamente aos esquemas primários formal, empírico e contextual. Apesar de subentender-se uma ordem crescente no escopo desses esquemas, procura-se manter aqui uma reciprocidade entre eles, de modo que o contexto conforma o aspecto formal e empírico, ao mesmo tempo que o formal condiciona em certa medida a experiência com o jogo, que por sua vez provoca mudanças em um contexto.

Até aqui, procurou-se explicitar os pontos de vista social, político e econômico que norteiam a análise a ser feita, esperando-se ter deixado claro o contexto que os jogos e suas regras habitam. Resta agora se aprofundar nesses dois últimos, uma vez que sujeitos são (des)construídos pela experiência com o jogo digital, que por sua vez pode ser compreendido como um conjunto de regras.

Uma vez que jogos digitais são programas de computador, eles necessariamente obedecem a procedimentos e cálculos com o objetivo de simular logicamente fenômenos que compõem a realidade ou o imaginário do jogador. Dessa forma, sendo jogos digitais um conjunto instruções a serem executadas por um computador, jogos “analógicos” podem ser tomados enquanto um conjunto de regras passíveis de serem traduzidas em cálculos, ou seja, podem ser transformados em jogos digitais.

Cabe aqui citar o modo como Zimmerman e Salen expõem esse processo a partir do exemplo do jogo da velha:

- 1- O jogo acontece em uma grade de 3 linhas e três colunas de 9 quadradinhos vazios.
- 2- Dois jogadores se alternam marcando quadradinhos vazios, o primeiro jogador marcando Xs e o segundo jogador marcando Os.
- 3- Se um jogador colocar consecutivamente três da mesma marca, aquele jogador vence.
- 4- Se todos os espaços são preenchidos e não há vencedor, então o jogo

<sup>23</sup> É claro que a produção de jogos digitais não esperou pelo surgimento do Game Design. No entanto, a iniciativa acerca de uma colaboração onde áreas do conhecimento como Ciências da Computação, Psicologia, Arquitetura e Audiovisual tendo como escopo jogos digitais se deu justamente quando esse entretenimento deixava de ser produto exclusivo de programadores e consumo voltado para um nicho. Pode-se dizer que Game Design não é somente uma pedagogia em torno do como e o porquê de se fazer jogos digitais, mas também um saber reflexivo sobre a própria atividade do jogador.

termina em empate<sup>24</sup>.

Apesar de duas pessoas com conhecimentos em português e com noções básicas de geometria serem capazes de realizar com essas quatro regras uma partida de jogo da velha, Salen e Zimmerman lembram que “há dois tipos de estruturas formais que essas quatro regras não cobrem completamente: as estruturas matemáticas profundas do jogo e as regras implícitas da etiqueta do jogo.”<sup>25</sup> Para isso ele realizam o mesmo procedimento em um outro jogo, criado pelo educador Marc LeBlanc, chamado 3-to-15:

- 1- Dois jogadores alternam turnos.
- 2- No seu turno, escolha um número de 1 a 9.
- 3- Você não pode escolher um número que já foi escolhido por outro jogador. Se você tiver um conjunto de exatamente 3 números que somem 15, você ganha<sup>26</sup>.

Desses dois jogos é possível depurar um conjunto de regras capazes de regular o andamento dos dois jogos:

Alternadamente, dois jogadores fazem uma seleção única em uma grade disposta em 3x3 unidades.

O primeiro jogador a selecionar três unidades em uma sequência horizontal, vertical ou diagonal é o vencedor.

Se nenhum jogador puder fazer uma seleção e não houver um vencedor, o jogo termina em empate.<sup>27</sup>

Nota-se nesse processo como é possível passar de uma descrição aproximada e específica de um jogo para outra mais geral e abstrata, mantendo-se o “esqueleto” que conforma o funcionamento de uma partida, seja ela jogo da velha ou 3-to-15. Se em Rules of Play pode-se inferir sobre a finalidade pedagógica dessa depuração de regras para os desenvolvedores de jogos digitais em formação, neste texto ela se mostra um ponto de partida útil enquanto um modo de identificar os aspectos formais que regulam um jogo digital.

No entanto, os autores alertam acerca da distinção entre as regras dos jogos digitais e o código de programação que executam tanto as regras quanto o elemento audiovisual que os compõem. De fato, parte do conteúdo audiovisual de um jogo digital depende das regras que estruturam sua relação com o jogador, e vice-versa, tornando indissociável regras no sentido pré-digital e a execução de códigos que produzem tanto a estrutura formal quanto a experiência audiovisual de um jogo digital. Dessa forma, decompor um jogo digital em apenas uma série de proposições é insuficiente por dois motivos: pois suas regras são indissociáveis elemento do audiovisual, exigindo assim uma abordagem que articule regras com imagem e som; tais regras, por sua vez, relacionam-se entre si compondo um todo complexo, característica a ser aprofundada a seguir.

24 SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. Rules of Play. Massachusetts: MIT Press, 2003, Cap 12, pp 1-2.

25 Ibidem, idem.

26 Ibidem, idem.

27 Ibidem, idem.

## Regras-verbos

Em *A Game Design Vocabulary*, Anna Anthropy e Naomi Clark são enfáticas em apontar que verbos são um tipo especial de regra, condicionando o diálogo entre o jogador e o jogo. Tomando como exemplo um dos verbos mais comuns em jogos digitais, “atirar”:

A regra: apertar o botão atira o Megablaster em frente a Janet a uma taxa de um raio de laser a cada meio segundo. Porque isso é importante? Porque podemos usar regras para configurar as escolhas para os jogadores. Uma escolha pode ser a respeito de se atirar com o Megablaster de Janet, ou quando, ou onde. Se há uma duração de meio segundo entre os tiros – talvez não soe como muito tempo, mas são anos quando você tem um robô enlouquecido fazendo ruídos em sua direção – quais escolhas aquilo cria?<sup>28</sup>

Se as regras “moldam a experiência, as escolhas e as performances da jogadora”<sup>29</sup>, os verbos, essa categoria peculiar de regra, têm um papel fundamental no quanto um jogo pretende-se uma experiência realista, um desafio cognitivo-motor ou uma narrativa imersiva. Isso porque em um jogo de aventura, o verbo “atirar” pode ser menos útil que “olhar”, enquanto que é fundamental em um jogo de tiro em primeira pessoa. Além disso, as autoras argumentam que para um jogo ser interessante, essas regras devem ter uma relação de reciprocidade. Tomando como exemplo o jogo *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985), as autoras afirmam que “há uma forte relação entre a habilidade de Mario em se mover horizontalmente – andar para a esquerda ou para a direita – e sua habilidade em mover verticalmente – pular”<sup>30</sup>. O sentido das regras de um jogo depende, portanto, do modo como se estabelece a relação entre elas. Relações que podem ser sinérgicas, como nos movimentos vertical e horizontal de Mario, mas também mutuamente excludentes quando se atribui pontos de experiência a um personagem de RPG ou toma-se uma escolha irreversível em uma narrativa.

Tal como na dupla de autores tratada anteriormente, repete-se neste caso o propósito estritamente pedagógico das autoras, sendo oportuno um desvio da incursão em *Game Design* para autores cuja postura crítica é pertinente. Junto com Lazzarato, ao afirmar que “a ação (tanto de Lênin quanto de um humilde empregado da Fiat, dirá Pasolini), sendo a primeira e principal linguagem das pessoas e das coisas, é a fonte de todas as outras formas de expressão”<sup>31</sup>, acredita-se no verbo enquanto elo de ligação entre pessoas e coisas, humano e máquina, jogador e jogo. Propõe-se, portanto, pensar acerca do modo como esse elo é produzido, ou seja, o que um humano pode fazer com uma máquina, e o que esta pode fazer com o seu operador, é uma manifestação contemporânea da gerência de corpos e afetos.

Sem dispensar o valioso esforço dos autores em propor reflexões e métodos para

28 ANTHROPY, Anna; CLARK, Naomi. *A Game Design Vocabulary*. Addison-Wesley: Paris, 2014, p. 16.

29 Ibidem, Idem, p. 15.

30 Ibidem, Idem, p. 17.

31 LAZZARATO, Maurizio. *Signos, Máquinas, Subjetividades*. São Paulo: n-1, 2014, pp. 119-120.

a produção de jogos, contrapõe-se aqui à tônica aparentemente inofensiva que predomina no discurso do Game Design. Porque modelos de negócios com investimentos bilionários, projetos para treinamento de soldados e estratégias de motivação e docilização de funcionários não se preocupam somente em “criar mundos interativos” ou “experiências divertidas”. Isso não significa que tais preocupações como as de Zimmerman e Salen são falaciosas, mas que atendo-se somente a elas subestima-se o poder que jogos digitais têm em sua expressividade, impedindo que sejam compreendidos em um escopo mais abrangente.

Entre a crítica sócio-política de jogos digitais e a metodologia de criação deles, convém considerar uma das contribuições mais conhecidas de Phil Agre, o seu artigo “Surveillance and Capture”. Afim ao corpo teórico exposto até aqui, Agre explora o modelo de captura enquanto uma socio-técnica de produtividade e flexibilidade. Trata-se de um conjunto de práticas computacionais visando auxiliar o funcionamento de alguma atividade, seja ela serviço telefônico de atendimento ao cliente, rodovias, ou interfaces de computadores. Esse auxílio se dá pela elaboração de gramáticas de ação, que são a esquematização de alguma série de atividades humanas, de modo a serem arranjadas sequencialmente. Para tanto, há um processo cujas etapas envolvem análise (o estudo de uma forma de atividade existente, identificando suas unidades fundamentais em termos de alguma ontologia); articulação (a articulação dos modos pelos quais essas unidades podem ser amarradas juntas para formar uma verdadeiras extensões sensíveis da atividade); imposição (a dotação de uma força normativa, geralmente pela via sociotécnica); instrumentação (o provimento de meios sociais e técnicos para a sua execução); e elaboração (o registro da atividade capturada, podendo ser armazenada, inspecionada, submetida a análises estatísticas, etc)<sup>32</sup>.

A captura, portanto, não remete necessariamente a imagens de aprisionamento ou coerção, como seria de se pensar em regimes disciplinares, mas às próprias práticas humanas. Submetidas à lógica computacional, essas práticas tornam-se informação, e por isso ela pode ser manipulada pelas etapas a pouco mencionadas, uma vez que são absorvidas pelo processamento computacional. Isso permite que haja uma tendência sobre o aprofundamento da articulação e captura dessas atividades. Em outras palavras,

antigamente, no ciclo de vida de muitos setores de serviços, a menor unidade realmente replicável parecia ser o escritório individual, a loja, a localização da franquia. Mais tarde, na medida em que o volume aumentou, frequentemente tornou-se possível para as sedes desenvolver e replicar maiores eficiências em localizações ao administrar e medir variáveis de performance crítica em níveis individuais de departamentos, balcão de vendas, ou unidades de estocagem. E então a redução bem-sucedida de atividades-chave em seus elementos mais refinados permitiu que McDonald’s, Federal Express, Wal-Mart, Citicorp, Mrs. Fields, Pizza Hut, e mesmo a Bolsa de Valores de Nova Iorque (New York

<sup>32</sup> Para os propósitos deste texto, optou-se por uma pequena simplificação desse processo. Para a exposição completa, ver AGRE, Philip E. Surveillance and Capture. Two Models of Privacy. Em Information Society. Vol. 10(2), 1994, pp. 107-108.

Stock Exchange – NYSE) empurrassem a repetibilidade da unidade para níveis cada vez menores de “micro administração (micro management)”.<sup>33</sup>

Dessa forma, pode-se notar um movimento em direção a miniaturização e discretização tanto da atividade produtiva humana quanto da informação, de modo uma ser intercambiável por outra. Por isso o intento de Frederick Taylor em implementar a administração científica na prática laboral pode ser visto como um processo análogo aos adventos matemáticos e computacionais visando autonomizar cálculos complexos, que seu contemporâneo, Charles Babbage, perseguiu<sup>34</sup>. Os três repousavam sobre a arbitrariedade do mestre, mas também fórmulas analíticas complexas passam a ser desmembradas, dissecadas e rearranjadas seguindo as necessidades do administrador. Se no século XIX (e no XX, com o fordismo) esse processo era sinônimo de submissão dos nervos e músculos proletários a desígnios milimetricamente concebidos pelo administrador-cientista, Agre argumenta que o modelo de captura, ao contrário, oferece um maior grau de liberdade para a realização de diferentes ações de uma tarefa. Obviamente, isso se deve à materialidade, em sua mais ínfima escala, dos elétrons e bits na qual tarefas como as que um caixa de lanchonete ou um operador de telemarketing realizam, são traduzidas<sup>35</sup>. Tratam-se de gramáticas de ações para a realização de tarefas cuja heterogeneidade está afim ao desenvolvimento tecnológico atual.

Pode-se notar que uma gramática de ações em modelos de captura e o conjunto de regras que estruturam formalmente um jogo digital compartilham uma semelhança ambígua entre si. Pois se o processo apresentado por Agre extrai de uma atividade humana unidades básicas de tarefas para integrá-las em sistemas de informática, são também em sistemas de informática que a estrutura formal composta por regras é elaborada. Em meados dos anos 90, quando o artigo de Agre foi escrito, a diferença mais explícita entre modelos de captura e jogos digitais se dava pela finalidade orientada à performance de algum trabalho pelo primeiro, e diversão pelo segundo. Porém, tendo pontos de partida tão distintos, as ações de um modelo de captura e as regras que estruturam o funcionamento de um jogo têm em comum a abstração, seja de uma prática

33 Ibidem, Idem, p. 111.

34 De fato, apesar de serem reconhecidos por feitos aparentemente distintos, Babbage e Taylor tinham preocupações muito similares no que diz respeito a racionalização tecnológica visando eficiência. Tanto o engenheiro americano quanto o filósofo e matemático inglês eram proponentes da divisão de trabalho visando a redução de custos e o aumento de produtividade do capital humano. No entanto, é interessante notar que enquanto o mérito de Taylor esteve no estudo minucioso do movimento corporal do trabalhador em uma determinada máquina, Babbage (junto com Ada Lovelace) é lembrado pelas máquinas diferencial e analítica, capazes de realizar cálculos automaticamente. Não é por acaso que Taylor é indiretamente mencionado por Foucault: “Na emergência da indústria de larga escala, encontra-se sob a divisão do processo produtivo, a fragmentação individualizante da força de trabalho; as distribuições do espaço disciplinar geralmente garantiam ambos.” Em BABBAGE, Charles. *On the Economy of Machinery and Manufactures*. Cambridge: Cambridge Press, 2009; FOUCAULT, Michel. *Discipline and Punish – The Birth of the Prison*. Nova Iorque: Random House, 1995, p. 145.

35 Tomando como exemplo um funcionário que desempenha a função de suporte técnico remoto (via telefone ou internet), a sua gramática de ações está nas diferentes perguntas feitas ao cliente e quais respostas ou solicitações deve-se fazer a ele. Por se tratar de dois seres humanos em relação, é importante ressaltar que a ordem dessas ações varia, conferindo a flexibilidade que caracteriza o modelo de captura.

humana, seja de um mundo imaginário, em relações lógicas e cálculos numéricos. Essa similaridade ganha força quando leva em conta a distinção entre brincar e jogar feita por Kaprow: joga-se para se obter o melhor resultado, que em jogos digitais é alcançado pelo jogador que manipula no momento e na ordem correta os verbos (ou ações) necessários. Certamente o escopo de Agre ao introduzir o modelo de captura restringia-se a práticas econômicas e políticas em seu sentido clássico, não obstante, pensar nos verbos-regra propostos por Anthropy e Clark enquanto gramáticas de ação que compõem a experiência do jogador podem servir de ponto de partida para que se mapeie o usuário que emerge de sua relação com a máquina em sua escala molecular, composta pelos pequenos procedimentos que o jogador executa, os movimentos sub-reptícios de suas mãos, dedos e olhos, entre outras práticas.

Enfatiza-se, portanto, os fragmentos que compõem as mecânicas características dos jogos onde o esforço repetitivo e de caráter cognitivo-motor intensivo predominam, citando-se aqui algumas possibilidades de análise: a) a repetitiva tarefa de treinar um personagem e coletar ouro que caracteriza MMORPGs como World of Warcraft; b) o cuidado em dar o último e fatal golpe nos minions que são gerados incessantemente no mapa, garantindo assim pontos de experiência para personagens de MOBAs como League of Legends (Riot, 2009) e DOTA 2 (Valve, 2013); c) as frações de segundo e os centímetros em que um avatar de Counter Strike: Global Offensive (Valve, 2012) espia um corredor para detectar um oponente, ao mesmo que tempo que se expõe para isso; d) a contínua execução de multitarefas na administração bélica em Starcraft 2 (Blizzard, 2010), competência esta medida em ações por minuto (APM). Todos esses exemplos engendram uma capacidade cognitiva e motora dos jogadores em interpretar as informações que o jogo coloca a eles, respondendo-as em tempo hábil para que se alcance a vitória. Em cada caso há uma temporalidade específica, momentos que alternam entre espera atenta e a execução frenética de ações, de modo que os raciocínios e a manipulação do mouse e do teclado acabam por produzir potencialidades distintas nos jogadores de cada um dos jogos.

Logo, pensar acerca de gramáticas de ação em jogos digitais implica em inversões sobre algumas etapas deste processo. Se os modelos de captura que Agre exemplifica remetem à manifestação pós-industrial da despropriação do conhecimento e força laboral, além do jogo de poder e resistência em se submeter a novas formas de produzir mais-valia, desnecessário dizer que em jogos digitais não se trata de imposição ou resistência. Dessa forma, se o processo de integração entre usuário e lógica computacional é o meio para o escopo econômico ou político projetado sob uma determinada gramática de ação, em jogos digitais essa integração é a finalidade. Pode-se problematizar, portanto, o usuário (jogador) enquanto resultado dessa integração, pois sem ela não seria possível sequer especular acerca de valores como diversão.

### Considerações finais

Se a observação de Kaprow atentou para a distinção entre brincar e jogar, cada vez mais os jogos digitais tendem para uma indistinção entre jogar e trabalhar. Desde os exemplos mais óbvios, como os e-atletas em jogos de eSports, passando pelos habitantes que fomentam com conteúdo os mundos de MMOs, até o jogador que casualmente se diverte em seu smartphone, todos compartilham de um paradoxo sobre a atividade

que se engajam: na medida em que é pretensamente espontânea, causa raiva e frustração na premissa competitiva, compulsão e cansaço quando deve-se acumular ouro e pontos de experiência, falta de atenção e obsessão quando o jogador é lembrado pelo seu smartphone de sua função. Junto com Laymert Garcia dos Santos e Pedro Ferreira, acredita-se que

Trata-se, assim, de um processo duplo, no qual o trabalho vai sendo cada vez mais apresentado como diversão/jogo (o que tende a legitimar a sua precarização) e a diversão/jogo vai se tornando cada vez mais acessível à produção de valor econômico (numa espécie de acumulação neo-primitiva do conhecimento por “enclosures imateriais”). No final, jogamos o tempo todo, mas o jogo já não é o mesmo.<sup>36</sup>

Considerando que a concomitância entre a permeabilidade dos jogos digitais e a precarização do trabalho é sintomática das novas formas de subjetivação e controle, este texto procurou articular um panorama teórico com um referencial metodológico capaz de apreender a lógica de um jogo para além daquilo que é apresentado ao jogador.

#### BIBLIOGRAFIA

- AGRE, Philip E. Surveillance and Capture. Two Models of Privacy. Em *Information Society*. Vol. 10(2), 1994.
- ANTHROPY, Anna; CLARK, Naomi. *A Game Design Vocabulary*. Addison-Wesley: Paris, 2014.
- BABBAGE, Charles. *On the Economy of Machinery and Manufactures*. Cambridge: Cambridge Press, 2009.
- BOGOST, Ian. *Persuasive Games – The Expressive Power of Video Games*. Massachusetts: MIT Press, 2007.
- CAILLOIS, Roger. *Man, Play and Games*. University of Illinois Press, 2001.
- DELEUZE, Gilles. *Michel Foucault: Philosopher*. New York: Routledge, 1992.
- DYER-WHITEFORD, Nick; DE PEUTER, Greig. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: Minnesota, University of Minnesota Press, 2009.
- FOUCAULT, Michel. *Discipline and Punish – The Birth of the Prison*. Nova Iorque: Random House, 1995.
- GARCIA DOS SANTOS, Laymert; FERREIRA, Pedro Peixoto. A Regra do Jogo – Desejo, servidão e controle. Em VILLARES, Fábio (Org.). *Novas mídias digitais (audiovisual, games e música): impactos políticos, econômicos e sociais*. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- KAPROW, Allan. *Essays on the blurring of art and life*. Berkeley: California, University of California Press, 1993
- LAZZARATO, Maurizio. *Signos, Máquinas, Subjetividades*. São Paulo: n-1, 2014.
- SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play*. Massachusetts: MIT Press, 2003.
- WARK, Mckenzie. *Gamer Theory*. Cambridge: Massachusetts, Harvard University Press, 2007.

36 GARCIA DOS SANTOS, Laymert; FERREIRA, Pedro Peixoto. A Regra do Jogo – Desejo, servidão e controle. Em VILLARES, Fábio (Org.). *Novas mídias digitais (audiovisual, games e música): impactos políticos, econômicos e sociais*. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.



# ENCONTRO DE LINGUAGENS

>



# “VULGARIZAÇÕES”:

## NARRATIVAS COMPARADAS DO FILME *NO PAIZ DAS AMAZONAS* E DO LIVRO *LE PAYS DES AMAZONES*

AUTOR: SÁVIO LUIS STOCO

ORIENTADOR: EDUARDO MORETTIN

NÍVEL: DOUTORADO

BOLSISTA: FAPEAM (FUNDAÇÃO DE AMPARO À PESQUISA DO AMAZONAS)

### RESUMO

O artigo compara o principal o filme de Silvino Santos *No paiz das Amazonas* (1922) com o livro do autor Frederico José de Santa-Anna Nery (1885) *Les pays des Amazones*. A relação com este livro foi estabelecida preliminarmente intuída pela citação intencional do nome que salta a olho nu no filme para se desdobrar na análise intrínseca das obras tentando levantar a pertinência desta intertextualidade possível do filme para com o livro considerando o contexto da elite comercial amazonense. A perspectiva comparativista investiga o dialogismo entre meios de expressão tradicionalmente estudados em campos separados, neste caso tanto a cultura literária, como a visual (particularmente a fotográfica) precedentes ao cineasta e seu filme para adensar a historicidade e compreensões.

**Palavras-chave:** Cinema brasileiro; documentário; Silvino Santos; intertextualidade; cultura literária.

Esta apresentação na V Jornada Discente se insere no percurso de pesquisas do meu projeto de doutorado, em andamento, no qual pretendo analisar três principais filmes documentais amazônicos de Silvino Santos<sup>1</sup>, diretor português radicado no Brasil desde a dobra do século XX<sup>2</sup>. Para adensar percepções históricas e estéticas sobre estas criações, prevemos cotejo com outros discursos e produtos visuais pertinentes promovidos pela elite comercial e governamental amazonense, por serem os grupos com quem Silvino se relacionou. No geral, estes foram os mesmos grupos são que financiaram e tiveram seus pontos de vista inscritos nos filmes em questão, como notamos até o momento da pesquisa.

Para esta ocasião delimitei especificamente a aproximação do longa-metragem documental *No paiz das Amazonas* (1922), central na historiografia sobre Silvino Santos pela fama que alcançou em sua época, com uma obra literária publicada em Paris, financiada pela Assembleia Legislativa do Amazonas, e de título aproximado *Le pays des Amazones: L'Eldorado, les terres à caoutchouc* (1885; em tradução livre, *O país das Amazonas: o Eldorado, as terras da borracha*). Esta também foi considerada um destaque, uma “obra-prima”<sup>3</sup> de seu autor. Este intelectual, Frederico José de Santa-Anna Nery

1 São eles *Amazonas, maior rio do mundo* (c. 1918-1920), *No paiz das Amazonas* (1922) e *No rastro do Eldorado* (1925).

2 Para mais dados acerca da biografia de Silvino Santos, ver o livro de Selda Costa, *Eldorado das ilusões: cinema & sociedade: Manaus (1897-1935)*. Manaus: Edua. 1996.

3 Termo utilizado por João Paulo Jeannine Andrade Carneiro na tese de doutorado *O último propagandista do Império: o ‘barão’ de Santa-Anna Nery (1848- 1901) e a divulgação do Brasil na Europa, defendida na Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo em 2013.*

(1848-1901), gozou de amplo reconhecimento em sua época, foi um jornalista, literato, homem de ciência e de negócios. Trata-se de um escritor paraense de nascimento, mas cuja família radicou-se no Amazonas e ele, na Europa, a partir dos 14 anos.

A relação com este livro foi estabelecida por nós preliminarmente a partir da citação do título que salta a olho nu e nos parece intencional no caso do filme. O esforço deste artigo visa aprofundar estas impressões iniciais, investigando a historicidade do filme, a nosso ver, bastante entrelaçado com manifestações políticas e culturais anteriores a ele e com o objetivo de atrair atenção e investimentos para o Amazonas. A perspectiva comparativista investiga a intertextualidade entre meios de expressão e épocas no geral estudados separadamente. Consideramos que não estamos em terrenos tão distanciados assim. Para chegar a esta conclusão bastaria considerar que a cultura literária, ou mais apropriadamente a cultura livresca, já na época de *Les pays des Amazones* englobava uma parte significativa da cultura visual encomendada pelas elites amazônicas. Referimo-nos à fotografia precedente ao cineasta e seu projeto, como veremos. Além disso, é importante considerarmos para aproximação das épocas que a longeva empresa que financiou o cineasta, a J. G. Araújo & Cia. Ltda., pode também ser entendida como um elo entre as duas décadas trabalhadas - 1880/1920, já que seu início em Manaus remonta à 1877<sup>4</sup>. Pretendo com este esforço de relações adensar a *genealogia* do projeto fílmico.

Por fim, outro direcionamento metodológico que nos baseamos vai no sentido de valorizar a torsão de um objeto (filme) considerado “familiarizado” pela historiografia e revisitá-lo de maneira singular pretendendo contribuir com o andamento dos debates existentes<sup>5</sup>. Neste sentido, temos como baliza o que diz Ulpiano Bezerra de Menezes: “E a documentação inédita acaso traria por si so pistas para rotas até então desconhecidas? Acredito ser na novidade dos problemas, e não na dos documentos, que se abrem, efetivamente os caminhos novos” (MENEZES, 1999, p.9).

### Contexto manauense

O período de lançamento do livro *Les Pays des Amazones*, no final do século XIX, marca o momento em que, para o discurso oficial, Manaus deixava de ser considerada uma “aldeia” para se tornar “moderna”<sup>6</sup>. Isso se deu a partir das reformas urbanas de referências, sobretudo europeias e que marcarão as noções sobre a cidade daí para frente. Mais do que Belém – esta consolidada como capital do Grão-Para desde 1751 e localizada na porta de entrada do vale amazônico – Manaus precisou esforçar-se no final do século XIX e início do XX para organizar sua identidade e difundi-la, fazendo-se conhecer à distância seja em outras capitais brasileiras ou internacionais já que se encontra localizada a 1.600km do oceano Atlântico. E, também, Manaus precisou esforçar-se para apresentar os novos pontos de vista da sua elite recentemente constituída. Estes discursos seriam representativos do período em que a capital do Amazonas passava a

4 MELLO, M. O império comercial de J. G. Araujo e seu legado para a Amazônia (1879- 1989). 2010. Disponível em: <[https://www.academia.edu/4543993/O\\_Imperio\\_comercial\\_de\\_J.G.\\_Araujo\\_e\\_seu\\_legado\\_para\\_amazonia](https://www.academia.edu/4543993/O_Imperio_comercial_de_J.G._Araujo_e_seu_legado_para_amazonia)>. Acesso em: 29 nov. 2013.

5 SOUZA (2007, 2010 [1978]), COSTA (1996), MORETTIN (2005, 2011a, 2011b), MARTINS (2006, 2007, 2012, 2013).

6 Estes termos foram atribuídos ao governador Eduardo Ribeiro por Santa-Anna Nery (1979, p. 104): “Encontrei uma aldeia e transformei-a em uma cidade moderna”. Diversos autores rememoram estas palavras, inclusive Ana Maria Lima Daou (2000, p. 34-35).

se beneficiar da taxaço em seus portos dos produtos extraídos em seus territórios – dinâmica que era praticada até 1900 nos portos da capital paraense.

Com esta pesquisa buscamos verificar se é possível afirmar que o cinema de Silvino Santos inscreve-se na tradição oficial engendrada na capital e pelos poderes amazonenses. Em *No Paiz das Amazonas* isso parece se mostrar também pela relação privilegiada que estabelece com o livro de Nery, uma das obras mais representativas de uma visão oficial amazonense. Procuraremos demonstrar as relações das ideias fílmicas com relação às ideias literárias, que deixa entrever a forma dos negócios empreendida pela firma J. G. Araújo & Cia., produtora de *No paiz das Amazonas*. Uma empresa bastante diversificada em seus negócios que exportava numerosos produtos amazônicos, importava outros tantos para venda em suas lojas espalhadas pelo estado, e que também passou a dedicar-se à produção de imagens com a contratação de Silvino a partir de 1920.

Este desejo de exposição pela elite comercial de Manaus seria materializada pela produção de diversificados empreendimentos visuais e discursivos monumentais, caro à época – construções de imponentes prédios públicos, como o Teatro Amazonas entre outros, monumentos públicos (em ambos casos focalizados pelo filme), encomenda de algumas grandes pinturas históricas por artistas renomados, de luxuosos álbuns fotográficos governamentais, edições ilustradas de livros sobre as potencialidades da região (como *Les Pays des Amazones*), coleções de cartões-postais impressos na Europa dando a ver a nova infra-estrutura da capital etc.. E, entendemos fazer parte desta linhagem de obras demandadas pelas elites – é certo que uma pouco mais tarde – os filmes de Silvino Santos, sobretudo *No Paiz das Amazonas* - o mais notavelmente oficial de todos os que chegamos a conhecer.

### *No paiz das Amazonas: entre a tradição e o novo*

Como se estrutura esse filme e porque entendemos estar tão conectado com a tradição dos discursos oficiais amazonenses?

O filme sugere uma narrativa baseada em uma viagem fluvial pelos principais rios do estado do Amazonas (rio Madeira, Amazonas e Branco). Apesar deste assunto, é mais aparente o esforço de estruturação do filme destacando os produtos que vinham há décadas sendo extraídos da natureza regional, no geral destinados à exportação internacional – e, diga-se de passagem, estes são os produtos mais reconhecidos e sedimentados nos relatos de viagens dos cientistas do século XIX. A marca desta segunda estruturação fica patente pelos títulos das nove sequências, devidamente apresentadas em cartelas destacadas ao longo do filme: *Manaus - As Pescas - A Borracha - O Fumo - A Castanha - O Guaraná - A Balata - Baixo Rio Branco - Alto Rio Branco*.

Inicialmente o filme se propõe a descrever a capital amazonense. É nesta sequência que veremos focalizados os bens edificados da capital (prédios públicos, avenidas, monumentos e pontes), como comentamos anteriormente. Desta forma, se não inicia com um produto em si, mas apresenta o local onde os produtos posteriormente apresentados serão encaminhados e onde, algumas vezes, serão processados para depois serem embarcados destinando-os ao comércio exterior. Outras localidades não são descritas e exaltadas como a capital. Pontos de produção localizados ao longo dos rios Madeira, Amazonas e Baixo Rio Branco, quando muito serão apenas mencionados nos intertítulos e figurados como detentores dos produtos mencionados pelos intertítulos.

Estes produtos, sim, irão merecer atenção fílmica, sendo exibidos em seu ambiente natural, no processo de retirada das matas e rios, no processamento artesanal e transporte para Manaus. Uma mudança nesta dinâmica acontecerá somente ao final quando se aborda a região do Alto Rio Branco. É o momento em que o filme reserva para a apresentação da atividade pecuária e também para aludir à potencialidade de exploração mineral (incluindo metais e pedras preciosas) vislumbrada para aquela região. O espaço geográfico é explorado, um local distinto da natureza florestal amazônica, pois é uma área de lavrado, ou savana, que servem de campos naturais para o pasto. Por não ser uma atividade tão tradicionalmente associada à região amazônica e não se prestar à exportação, podemos pensar que a pecuária<sup>7</sup> não tenha sido nomeada em intertítulo como a borracha, o fumo, as pescas, a castanha e o guaraná. Mas a região é explicitamente exaltada como esperança de salvação da economia, em declínio desde os primeiros anos da década de 1910. Visão positiva que pode estar associada ao fato de que é na década de 1920 que a firma J. G. Araújo & Cia. consegue do governo do Amazonas os títulos definitivos, no Vale do Rio Branco, de terras ocupadas por antigos fazendeiros e que durante as duas primeiras décadas do século XX haviam sido sistematicamente compradas de pecuaristas endividados (FARAGE, p. 274).

### *Les Pays des Amazones: crítica à monocultura*

Por sua vez, como está organizado e o que defende o livro *Les Pays des Amazones*?

Pertencente a uma tradição de “vulgarização” científica, em ascensão na segunda metade do século XIX, essa publicação tem sua narrativa composta pelo movimento de resumir e comentar os principais autores internacionais que haviam viajado, refletivo e escrito sobre a região desde a colonização da região, mas com especial ênfase aos numerosos autores do século XIX (como Humboldt, Spix e Martius, Agassiz, Bates, entre outros); Santa-Anna Nery acolhe e destaca os elogios, as boas imagens, e rechaça as críticas e ponderações. Também como buscava descrever e atualizar quanto à recente infra-estrutura do estado do Amazonas com finalidade de atrair potenciais investimentos e mão-de-obra europeia para o período de auge dos ganhos com a exportação da borracha. Apesar disso, se mostra cético quanto ao futuro econômico se continuasse baseado apenas na monocultura da borracha, sem investimentos em pesquisa científica e novos ramos de exploração.

Neste sentido, já podemos considerar que a firma J. G. Araújo e o filme *No paiz das Amazonas* adere ao postulado presente no livro, já que não pratica e destaca apenas a exploração da borracha – notadamente o produto extrativista mais tradicionalmente conhecido da região. O filme apresenta uma diversidade de outros produtos explorados há longa data e não se furta a incluir culturas relativamente novas, como a agropecuária, cuja consolidação entre fazendeiros data das últimas

---

<sup>7</sup> Nária Farage e Paulo Santili explicam o lento processo de implantação e sedimentação da pecuária na região, que atendeu ao mercado interno, não se tornando assim uma indústria reconhecidamente relacionada àquela região, fora de seus círculos sociais, como os outros produtos apresentados em *No paiz das Amazonas*: “Da experiência colonial, restara na região uma forma incipiente de exploração econômica, representada pela pe-

décadas do século XIX, e à futura exploração mineral. Neste sentido, vale trazermos o contraponto do filme documental financiado pela empresa amazonense Asensi & Companhia e produzido por Thomaz Reis: *Ouro branco* (1918). Trata-se de uma narrativa que aborda apenas a exploração do látex (borracha e caucho).

A ideia de que o livro estaria no horizonte dos produtores do filme é reforçada quando examinamos atentamente os acréscimos no decorrer da segunda edição do livro de Santa-Anna Nery (1899), também lançado em língua francesa. Nesta versão aparece acrescentada uma lista do ano de 1896 das 16 principais casas de exportação da borracha estabelecidas em Manaus juntamente com a quantidade do produto expedida por elas para a Europa e Estados Unidos. Na décima quarta posição aparece a “Aranjo (sic) Rozas e Cia.”, antigo nome (grafado errado) da empresa pertencente a J. G. Araujo e que viria a ser extinta posteriormente para a criação da J. G. Araújo & Cia.. Nesta mesma segunda edição, quando serão apresentadas as linhas de embarcações a vapor que prestavam serviço de transporte na linha Manaus-rio Juruá, o texto cita novamente esta empresa - agora com a grafia correta, indicando não se tratar, portanto de uma empresa distinta (NERY, 1899, p.252). Queremos dizer com esta observação que o fato do autor incluir a empresa neste prestigioso livro, ele provavelmente tenha sido bastante apreciado pelo empresário, não nos deixando dúvidas da pertinência de promovermos a aproximação entre livro e filme, somadas as outras relações aqui apresentadas.

### **Museu amazônico itinerante**

Outra notável aproximação de postulados desenvolvidos por Santa-Anna Nery e relacionáveis ao filme está presente quando desenvolve uma das ideias mais originais. O autor esboça no último capítulo o projeto de uma instituição para publicização da região e que seria espécie de “museu amazônico na Europa”. Não um projeto que fosse estático e convencional, mas sim um moderno, móvel, “não muito custoso”, diversificado, “grandioso, original”. Um museu que “faria em dois anos mais de dez anos de propaganda escrita e falada”. O autor argumenta, reclamando da eficácia das convencionais formas de publicização textual que ele mesmo já havia experimentado como jornalista atuante na Europa, apontando a necessidade de modernização das estratégias oficiais de propaganda:

O Amazonas ainda não foi vulgarizado. A imprensa cotidiana, a única que produz efeito sobre as massas, ainda não lhe fez uma publicidade à altura.

E continua:

As lições objetivas estão na moda. Elas induzem pelos olhos, sempre prontos a se deixar seduzir. Porque não tentaríamos esse meio fácil, que responde às preocupações do dia? Porque não faríamos vir o Amazonas para a Europa? (...)Um museu Amazonense na Europa, seria para os apreciadores de novidades, uma atração sem precedentes; para os cientistas, um assunto de estudo interessante e fácil; para os letrados e os artistas, um festival de pitoresco; para os industriais e negociantes, uma emulação e um documento; para os economistas, um ponto de

comparação e de apoio; para todos, um estímulo à emigração fecunda (NERY, 1979 [1899], p. 247).

Lembremos que em 1899, data da segunda edição de *Le pays des Amazones* o cinema contava apenas com três anos de existência. Resumidamente, ele lidava com experiências que tinham como referência o mundo dos espetáculos populares das feiras, dos musicais e números de mágica, de performances burlescas dos vaudevilles, das histórias em quadrinhos, e das lanternas mágicas. “É um cinema dominado por uma forte tendência ao espetáculo e uma fraca tendência à narração”. (COSTA, 2015, p. 112).

Talvez por isso, por não inspirar muita credibilidade nos anseios das elites letradas, o nosso autor intelectualizado, não tenha se atentado para a proximidade técnica do que ele solicitava em seu projeto “museológico” com o cinema de seu período, cuja capacidade narrativa iria se desenvolver só após a morte do escritor em 1901. É a partir de 1908 que o cinema toma um caminho em direção a uma maior narrativização e geração de mensagens estruturadas aderindo ao ideário burguês, atendendo-o em seus propósitos. Esta ideia consta no conceito de Tom Gunning para o que ele chamou de “cinema de atrações”, ou seja, os filmes feitos antes de 1908.

Não queremos dizer com isso que o autor tenha cometido um equívoco já que não anteviu o papel estratégico que o cinema passaria a ter, mas é significativo que a técnica que, de certa forma, executará seu plano de publicização da Amazônia “induzida pelos olhos” será justamente o cinema. Pensando no ponto de vista dos donos da empresa produtora do filme, há a realização dos planos prescritos no livro no tocante a uma ampla publicização da região amazônica e suas potencialidades. Isso porque o filme obedece aos elementos que o museu amazônico: discurso científico, classificação metódica de “matérias-primas já exploradas e as suscetíveis de exploração vantajosa”, dados históricos e econômicos, apresentação e exaltação da região. Consideramos que a materialização das ideias presentes no livro. E também seria válido levarmos em conta o contexto mais presenciado em Manaus, no tocante à firma Asensi & Companhia que já havia experimentado divulgar sua produção por meio de um grande filme, mesmo que este tenha se delimitado somente à borracha.

### **Imagens fotográficas**

Outro aspecto que valeria ser comentado é com relação à questão visual que une de uma maneira também contundente as duas obras, filme e livro.

Ao mencionar o seu projeto museológico propagandístico, por mais que Santa-Anna Nery fale de lições apreendidas por meio da “indução pelos olhos” ele não menciona qual seria o papel da fotografia ao esboçar seu projeto de museu. Mas isso nos faz crer que esta forma de representação estivesse fora de seu horizonte. Muito pelo contrário, já que nas quatro edições de *Les Pays des Amazones* exibe uma rica exploração da fotografia.

Esse aspecto nos ajuda a reforçar o elo do livro com o cinema, feito também de imagens fotográficas, postas em movimento durante as sessões. Bem como é significativo lembrarmos do início da trajetória do cineasta antes de iniciar sua produção cinematográfica, Silvino trabalhou como fotógrafo profissionalmente, como muitos documentaristas do seu período. Assim compreende-se como nos filmes dele, e de muitos realizadores de seu período, a estética fotográfica seja um dos mais importantes

referenciais.

Já mencionamos que a estrutura do livro se embasa na sumarização de um grande espectro de referências bibliográficas e documentos antigos e contemporâneos – todos sistematicamente citados ao longo da obra. De uma forma aproximada o autor também mantém ao relacionar e identificar as imagens fotográficas que ilustram seus textos. Ele se vale da produção de proeminentes fotógrafos estrangeiros sediados na região, sobretudo, conforme podemos identificar pelas menções declaradas ou reconhecer no caso das não declaradas. Trata-se de um repertório que hoje constitui, por assim dizer, o panteão das mais antigas e influentes documentações fotográficas da região.

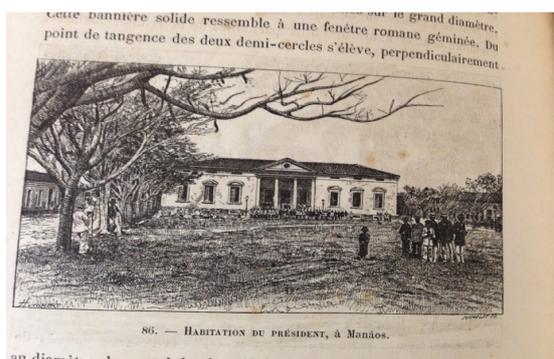
Por meio das quatro edições é como se apurássemos e sumariássemos o repertório fotográfico que privilegia tanto os indícios de progressos pelas vistas da capital amazonense, dos produtos exportáveis e do pitoresco dos locais distantes do estado – um conjunto de temas muito assemelhado ao que será desenvolvido pelo filme, como comentamos.

São citados nos créditos dos livros alguns dos primeiros fotógrafos estrangeiros que fixaram residência na região e que interagiram com a elite social e governamental com diversos serviços e projetos, e consolidaram-se na história da imagem técnica no Pará e Amazonas. Tais como o português Felipe Augusto Fidanza (c. 1843-1903) que manteve em Belém uma dos mais afamados ateliês, a Photographia Fidanza. Este fotógrafo também prestou seus serviços ao governo amazonense, quando produziu o Álbum do Amazonas - 1901-1902 (1901).

Fidanza é citado como autor de seis das 53 fotografias que ilustram a segunda edição francesa de *Les pays des Amazones*, inclusive a imagem de abertura do livro: um amplo panorama de Manaus que se desdobra pelas páginas onde foi impresso. Panoramas também que podemos mencionar pontuam os filmes de Silvino Santos, como na abertura de *No Paiz das Amazonas*.

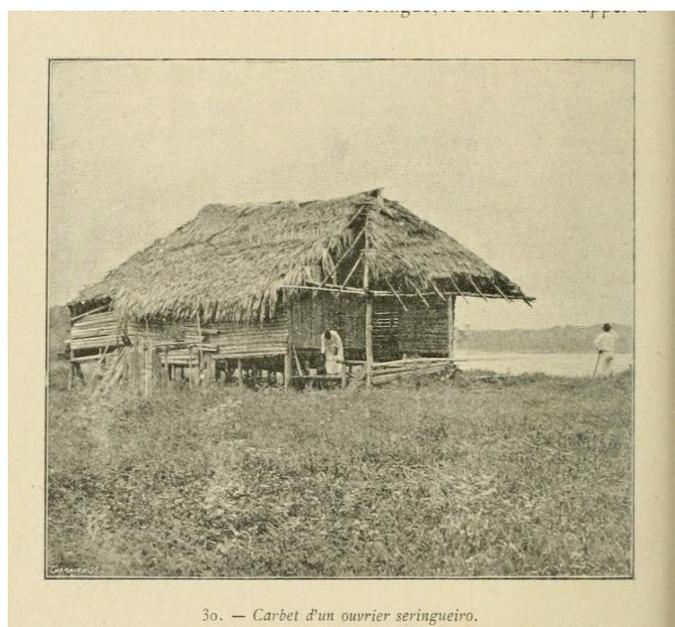
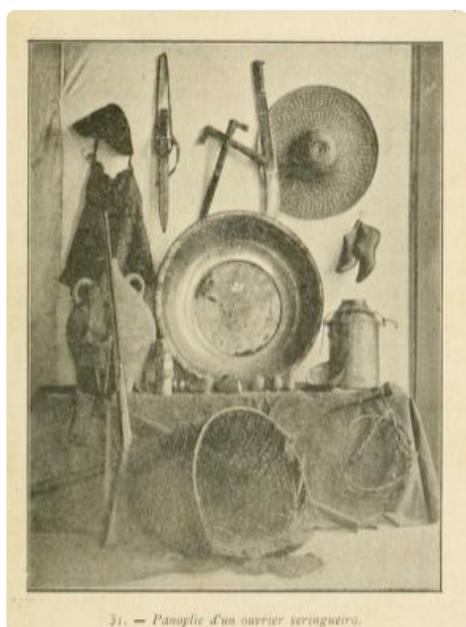
Nesta mesma segunda edição, outros nomes conhecidos pela historiografia são integrados, como o italiano Arturo Luciani (1861-1936), autor do álbum *O Estado do Amazonas* (1899); e o espanhol Francisco Cândido Lyra, considerado o primeiro proprietário de um estabelecimento fotográfico em Manaus.

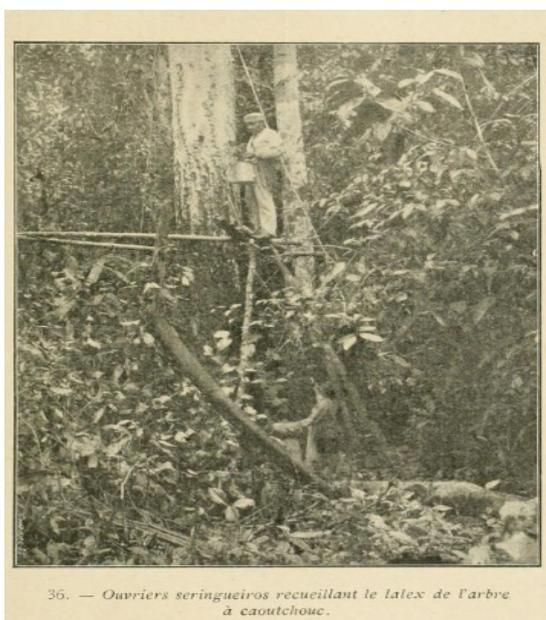
Na primeira edição do livro (1885), um projeto considerado de luxo em papel especial e numerado (150 exemplares), não foram impressas fotografias propriamente ditas. Temos gravuras que provavelmente tiveram como modelos imagens fotográficas (Figuras 1-2) – um procedimento gráfico corrente na época. Não consideramos ser este o caso de todas as imagens exibidas na publicação, já que nos créditos das imagens há menção às gravuras preparadas a partir de desenhos. Mas em uma boa parte das imagens, os detalhamentos ou a fatura da imagem pode nos fazer intuir que sejam provenientes de um modelo fotográfico.



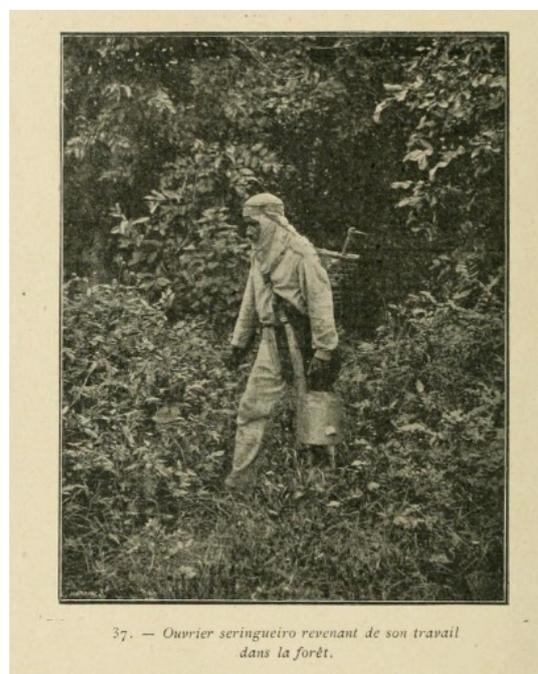
Figuras 1-2. Gravuras com vistas de bens edificados na capital Manaus publicadas na primeira edição de *Les Pays des Amazonas*. Na figura 1, sede do governo da Província do Amazonas. Na figura 2, ponte de ferro que ligava o bairro dos Remédios ao bairro da República, desmontada em 1901. Ambas apresentam um detalhamento que indica que tiveram como modelos imagens fotográficas. No caso da primeira, atualmente conhecemos uma fotografia atribuída ao fotógrafo Ermano Stradelli que corresponde com exatidão a esta imagem.

Além das vistas urbanas da capital, são destacados produtos comerciais extraídos da natureza (borracha e castanha). Uma narrativização é vista no caso das imagens do processo de produção da borracha presentes na segunda edição do livro (Figuras 3-9), procedimento que se assemelha à representação deste mesmo produto em *No paiz das Amazonas*. Em ambos os casos vemos uma sequencialização e detalhamento do processo, articulando exibição da residência, utensílios vestimentas, e diferentes momentos do trabalho do seringueiro.





36. — Ouvriers seringueiros recueillant le latex de l'arbre à caoutchouc.



37. — Ouvrier seringueiro revenant de son travail dans la forêt.

Figuras 3-9. Fotografias presentes na segunda edição do livro *Les pays des Amazones* de Santa-Anna Nery que narrativizam o trabalho do seringueiro, exibindo sua residência, seus utensílios, roupas e momentos diversos da jornada de trabalho na mata.

Os indígenas são outro assunto desenvolvido por um conjunto de fotografias presentes no livro. Vemos na segunda edição, por exemplo, um retrato feito por Fidanza de um índio macuxi, além de índios das etnias “jamamadys”, “caxararys”, “catauixis” e “pamarys”<sup>1</sup>. De modo aproximado, também temos nos filmes de Silvino Santos este procedimento de exibição de grupos considerados “exóticos”, aparentando estar distanciados dos centros urbanos. No Paiz das Amazonas, apresenta duas cenas em que figuram os índios parintintin, habitantes da região do rio Madeira, e dos uitotos, do Peru. Em ambos há uma propensão a apaziguar e escamotear os conflitos históricos e massacres empreendidos pela população branca. No caso do filme, reconhecemos que ambas as etnias exibidas são reconhecidamente vítimas do modo de exploração extrativista. Os parintintin são considerados quase extintos quando se chega à década de 1920<sup>2</sup> e os uitotos são internacionalmente conhecidos como vítimas do extermínio pela firma Peruvian Amazon Rubber Company naquele período. No entanto as cenas não indicam tais fatos largamente conhecidos na época, como dito anteriormente.

É notável o repertório de imagens circuladas nas diferentes edições do livro enquanto um discurso oficial<sup>3</sup>. Não se trata de fotografias feitas distanciadamente aos propósitos governamentais e da elite comercial daquela sociedade, visto que algumas das imagens empregadas ilustraram primeiramente álbuns encomendados pelos governos do Amazonas. Como exemplo, podemos reconhecer algumas das fotografias e ilustrações que consideramos originalmente publicadas no álbum *The city of Manáos and the country of rubber trees* (1893) encomendado para a ocasião da Exposição Universal de 1893 (Feira Mundial de Chicago), de autoria desconhecida. Este contém o desenho do projeto preliminar da fachada do Teatro Amazonas<sup>4</sup> (Figura 10), executado pelo pintor e cenógrafo Chrispim do Amaral, Amazonas (que seria redesenhado) - mesma imagem que foi republicada na segunda edição francesa do livro de Nery em 1899.

1 Mantivemos a escrita encontradas no livro de Santa-Anna Nery no caso de etnias cujas nomenclaturas não correspondem às empregadas contemporaneamente.

2 NIMUENDAJÚ, Curt. *Os índios Parintintin do rio Madeira*. *Journal de la Societé des Américanistes*. Tomo 16, 1924. P. 201-278.

3 Quanto às ilustrações da versão italiana do livro de Nery, não pudemos localizar um exemplar para estudos até a finalização deste artigo.

4 Redesenhado posteriormente, com algumas modificações, conforme observa-se em fotos de época após a inauguração e contemporaneamente.



Figura 10. Desenho do projeto preliminar da fachada do Teatro Amazonas, de autoria de Crispim do Amaral. Imagem que aparece tanto no álbum *The, city of Manaoás and the country of rubber trees* (1893), como no livro *Les pays des Amazones*.

Após a morte de Santa-Anne Nery em 1901, o seu texto, em versão reduzida e trilingue (português, francês e inglês), é incluído no *Álbum do Amazonas – 1901-1902*. Esta nova publicação do texto é apresentada pelo seu meio-irmão Silvério Nery, governador da época, como uma homenagem póstuma. Neste álbum lemos o seguinte trecho que deixa claro o local incontornável na memória local que Nery havia chegado<sup>5,6</sup>

Todo trabalho minucioso que, de momento, se empreendese levar a cabo sobre a região do Amazonas se tornaria redundância, por que difícil, senão impossível, será irmanar o que, sobre o assumpto, deixou traçado esse preclaro espirito de investigador e fecunda pena de literato que foi o malogrado Barão de Santa'Anna Nery – tão cedo roubado aos carinhos dos seus e ao esplendor das letras pátrias (AMAZONAS, 1901).

5 A produção deste álbum é coordenado e ilustrado por imagens identificadas como sendo do fotógrafo português Felipe Augusto Fianza (1847-1903), cujo afamado ateliê com seu próprio nome era estabelecido em Belém, no Pará. No entanto, investigações contemporâneas levantam a hipótese das fotos terem sido produzidas pelo fotógrafo alemão Georg Huebner. Para mais informações sobre esta argumentação ver o livro de Daniel Schoepf, *George Huebner 1862 – 1935: Um Fotógrafo em Manaus*, São Paulo: Metalivros, 2005.

6 Localizei esta constatação em Carneiro (2013, p.30-31).

## Conclusão

Termino este texto lembrando que Santa-Anna Nery definiu-se como um “propagandista voluntário do Brasil na Europa” - sem de fato ser voluntário. Assim como Silvino Santos, ele teve sua principal obra destinada a produzir uma imagem privilegiada da região amazônica justamente pelo fato de terem sido financiadas pelos governantes no período de maior pujança econômica do ciclo da borracha.

O filme de Silvino Santos é lançado pela firma J. G. de Araújo & Cia., cujas influências chegavam até o governo do Amazonas, pois na época era a empresa mais proeminente do estado. Agésilau Joaquim Gonçalves de Araújo foi presidente da Associação Comercial do Amazonas em 1925, além de ter se relacionado com outras instituições. Após o sucesso do filme, essa narrativa representa o estado oficialmente em diversas ocasiões como na Exposição de Bruxelas (1924), a Feira Mundial de Nova York (1939), a Exposição do Centenário Farroupilha (em 1935), a Feira Internacional de Amostras no Rio de Janeiro (1933). E ainda foi projetado em Manaus durante a visita do futuro presidente Washington Luiz, entre outras personalidades e autoridades. Desta maneira podemos perceber que o filme, mesmo não sendo uma encomenda oficial, passa a ser considerado e utilizado como tal.

Cotejar as duas obras nos permite aprofundar a compreensão sobre o filme financiado pela firma J. G. Araújo & Cia.. Já que entendemos, por meio do estudo do livro, todo o empenho em elaborar uma imagem por meio do cultivo da tradição discursiva da região, moldada pelo crivo dos propósitos oficiais. Assim também como vemos novas ideias sendo colocadas pelo autor, no tocante à diversificação da economia regional, valorização da comunicação visual (fotográfica), e, sobretudo a busca por modernos meios de publicização de ideias oficiais. Instâncias estas que estruturam No paiz das Amazonas.

## BIBLIOGRAFIA

- ASENSI & COMPANHIA. Ouro branco [livreto cinematográfico]. Manaus, 1919.
- AMAZONAS. Álbum do Amazonas: 1901-1902 [álbum fotográfico]. Manaus, 1901.
- CARNEIRO, João Paulo Jeannine Andrade. O último propagandista do Império: o ‘barão’ de Santa-Anna Nery (1848- 1901) e a divulgação do Brasil na Europa. Tese (Doutorado) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.
- COSTA, Selda Vale da. Eldorado das ilusões: cinema & sociedade: Manaus (1897-1935). Manaus: Edua. 1996.
- DAOU, Ana Maria Lima. A belle époque amazônica. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.
- FARAGE, Nádia; SANTILLI, Paulo. Estado de sítio: territórios e identidades no vale do rio Branco. In: Manuela Carneiro da Cunha. (Org.). História dos Índios no Brasil. São Paulo: Cia. das Letras/SMC/FAPESP, 1992, p.267-278.
- MARTINS, L. “Geographical exploration and the elusive mapping of Amazonia”. In: The Geographical Review. Vol. 102 (edição 2). Nova York: American Geographical Society of New York, 2012. p.225-244.

----- . “Illusions of power: vision, technology and the geographical exploration of the Amazon, 1924-1925”. In: *Journal of Latin American Cultural Studies*, Vol. 16 (n°3). Londres, Routledge, 2007. p.285-307.

----- . “Silvino Santos and the Mobile View: Documentary Geographies of Modern Brazil”. In: BRANDELLERO, Sara (org.). *The Brazillian road movie: journeys of (self) discovery*. Cardiff: University of Wales Press, 2013. p. 3-25.

----- . “Tornando visível: jogo de olhares na construção do patrimônio brasileiro, 1920-1930”. *Anais eletrônicos da Anpuh*, 2006. Disponível em: <<http://www.rj.anpuh.org/resources/rj/Anais/2006/conferencias/Luciana%20Martins.pdf>>. Acessado em 01 julho 2013.

MELLO, Márcia Eliane Alves de Souza e. O império comercial de J. G. Araujo e seu legado para a Amazônia (1879- 1989). 2010. Disponível em: <[https://www.academia.edu/4543993/O\\_Imperio\\_comercial\\_de\\_J.G.\\_Araujo\\_e\\_seu\\_legado\\_para\\_ama-zonia](https://www.academia.edu/4543993/O_Imperio_comercial_de_J.G._Araujo_e_seu_legado_para_ama-zonia)>. Acesso em: 29 nov. 2013.

MENESES, Ulpiano Bezerra de. Prefácio. *A exposição universal de 1889 em Paris. Visão e representação na sociedade industrial* (pp. 9-11). São Paulo, 1999.

MORETTIN, E. V.. “Cinema e Estado no Brasil: a Exposição Internacional do Centenário da Independência em 1922 e 1923”. *Novos Estudos CEBRAP* (Impresso), v. 1, p. 137-148, 2011.

----- . “Dimensões históricas do documentário brasileiro no período silencioso”. *Revista Brasileira de História* (Impresso), São Paulo, v. 25, n. 49, p. 125-152, 2005.

----- . “Tradição e modernidade nos documentários de Silvino Santos”. In: PAIVA, S.; SCHVARZMAN, S. (orgs.). *Viagem ao cinema silencioso do Brasil*. RJ: Beco do Azougue, 2011.

NIMUENDAJÚ, Curt. Os índios Parintintin do rio Madeira. *Journal de la Societé des Américanistes*. Tomo 16, 1924. P. 201-278.

SCHOEPF, Daniel. *George Huebner 1862 – 1935: Um Fotógrafo em Manaus*, São Paulo: Metalivros, 2005.

SOUZA, M.. *A expressão amazonense: do colonialismo ao neo colonialismo*. Manaus, Valer. 2010.

----- . *Silvino Santos: o cineasta do ciclo da borracha*. Manaus: Edua, 2007.

WULF, A. *A invenção da natureza: A vida e as descobertas de Alexander Von Humboldt*. São Paulo: Crítica, 2016.

# ÉLIE FAURE, A PINTURA E A CINEPLÁSTICA

AUTOR: EDSON PEREIRA DA COSTA JÚNIOR

ORIENTADOR: CRISTIAN BORGES

NÍVEL: DOUTORADO

BOLSISTA: FAPESP

## RESUMO

A proposta do trabalho é retomar sucintamente os escritos de Faure sobre pintura e ali buscar as bases para a noção de plasticidade que será desenvolvida, com outras particularidades, em sua fortuna crítica sobre o cinema. A partir disso, almeja-se pensar duas questões paralelas: dada a tendência recorrente de preterir o tema figurado para se ater às dinâmicas rítmicas das imagens (pictóricas e fílmicas), o pensamento de Faure não conduziria em direção a uma certa abstração dos elementos visuais? Qual o lugar da figura humana, ou do que o autor denominava de *cinemimo*, dentro desta possível inclinação em desfazer o elo entre as imagens e o referente real, o mundo e o homem representados?

**PALAVRAS-CHAVE:** Élie Faure, figura humana, cinema, pintura

Ao longo de seus ensaios, o historiador de arte Élie Faure exaltou a natureza plástica do cinema, cuja expressividade deveria advir das formas visíveis, da arquitetura em movimento desenhada pelos elementos na tela, da exaltação da potência rítmica e do equilíbrio dinâmico. Nesta configuração, os sentimentos seriam expressos na matéria sensível da imagem, pelo seu jogo de valores, luzes e sombras em constante composição e decomposição; o drama, oriundo menos da possível herança teatral e de uma ficção sentimental que da associação e cadência dos movimentos exibidos na tela. A noção cunhada por Faure para sintetizar tal proposição foi a *cinoplástica*.

O ponto de partida desse artigo é demonstrar brevemente de que modo as bases para a cineplástica já eram esboçadas em seu monumental *História da arte*, quando Faure escreve a propósito de determinados expoentes da pintura ocidental, julgados pelo autor como *precursores do drama visual cinematográfico*. Feito isso, a proposta é pensar duas questões paralelas: dada a tendência recorrente de preterir o tema figurado para se ater às dinâmicas rítmicas das imagens (pictóricas e fílmicas), o pensamento de Faure não conduziria em direção a uma certa abstração dos elementos visuais? Como pensar a figura humana, ou o que o autor denominava de *cinemimo*, dentro desta possível inclinação em desfazer o elo entre as imagens e o referente real, o mundo e o homem representados?

Fazendo um mapeamento dos textos publicados no seu livro *Função do cinema*, identificamos a frequente remissão a um grupo de pintores coloristas formado pelos venezianos Ticiano e Tintoretto, o flamengo Rubens, e o francês Delacroix. Faure não raramente reconhece em suas obras um tratamento vigoroso conferido ao espaço pictórico, uma economia figurativa pautada na profusão sensual dos elementos

na imagem. De modo genérico, são pintores cuja força e vivacidade das obras está ligada ao uso da cor/tinta, tratada como elemento tão ou mais importante que a organização dos elementos visuais a partir do desenho, de um esquematismo que estrutura e agencia as formas pela linha.

Em *História da arte*, reconhecemos que mesmo lidando com nomes de escolas e estilos tão variados, Faure utiliza vocabulário e descrições similares, estabelecendo um virtual parentesco ancorado na agitação rítmica da imagem. Em todos aqueles pintores, o autor enxerga um movimento torrencial, “um sentimento irresistível de solidariedade universal das formas, das cores, dos movimentos e dos sons” (FAURE, 2010, p.17) capaz de promover a circulação interna da imagem. Cada um alcançaria uma figuração na qual a vibração caudal da tela revela o encontro entre o drama interior e o drama do espaço plástico, sendo a força deste último amparada nos volumes, linhas e cores em ação.

Tanto em *História da arte* como em *Função do cinema*, portanto falando de obras pictóricas ou fílmicas, o autor recorre às expressões “orquestra visual” e “sinfonia do visível” para indicar o processo de concreção plástica pela qual se alcança, no espaço visual, o que na música se desenvolve exclusivamente no tempo, o ritmo. Tentaremos compreender as razões para essa analogia a partir da análise de duas telas. Uma de Rubens, *A batalha das amazonas* (1618), e outra de Delacroix, *A caça aos leões* (aproximadamente 1854). As obras não são mencionadas diretamente nos escritos de Faure. Seus comentários sobre os pintores que aqui mencionamos não são endereçados a quadros específicos. Em *História da arte*, o autor discute características gerais dos estilos, do traço autoral, mas sem referenciar as obras em que se baseia. Nossa escolha pelas telas supracitadas de Rubens e de Delacroix leva em consideração a forte correspondência que nelas encontramos em relação à análise de Faure sobre os respectivos pintores, em especial o que exaltava como uma sinfonia visível.

**Figura 1**



Em *A batalha das amazonas* (1618), de Rubens (esq.) e *La chasse aux lions* (por volta de 1854), de Delacroix, a sugestão de movimento é precipitada pelo dinamismo turbulento das formas.

Realizada antes mesmo de 1620, quando Rubens adotaria o estilo próprio do alto barroco, *A batalha das amazonas* figura o duelo mitológico entre as guerreiras Amazonas e os atenienses. O artista flamengo apresenta um tratamento vigoroso do espaço em razão da complexidade da composição. O amontoado de figuras com suas variedades de gestos e movimentos cria a sensação de uma ação em pleno desenvolvimento, uma batalha que se estende ininterruptamente. A disposição dos elementos no espaço conduz o olhar do espectador e desenha um movimento espiralar que inicia no lado inferior esquerdo, sobe, percorre horizontalmente a tela e segue até o canto inferior direito, de

onde uma pincelada esparsa e fluída direciona para o plano que se descortina ao fundo, seguindo o fluxo do rio até o fim do horizonte. Três tons diferentes de vermelho, dispostos triangularmente na tela, na roupa de uma das amazonas – talvez a mesma figura em diferentes momentos –, reforça a direção dessa espiral. As nuvens diagonais, com uma mistura de azul e cinza, tons claros e escuros em ritmo intervalar, imprimem uma atmosfera tempestuosa e dramática para cena. No texto que dedica ao pintor, sem se ater a uma obra em específico, Faure (1990, p.27) ressalta esse gosto pelo fluir sensual, pela presença de arabescos plásticos unidos por um movimento radiante:

Rubens maneja as formas do mundo como uma massa maleável que se pode alongar e encurtar, reduzir ou dividir, puxar e distribuir por toda a obra como um deus que, recriando a vida, impusesse uma nova ordem ao tumulto em que ela se encontraria ao brotar dele. Tudo na vida é devir. Ela nada mais é do que uma força em incessante transformação que germina, desenvolve-se e morre no mundo infinito das formas, sem que o espírito que sabe disso possa deter seu movimento num único momento dentre elas, e isolá-lo do complexo conjunto de que todas elas participam, sem um instante de repouso, para compor e para destruir.

Não importa qual o tema, Faure avalia que a busca de Rubens é pelo dinamismo inesgotável da vida. Conduzido pelo seu amor por todos os aspectos da matéria, dos mais vulgares aos mais superiores, seu gesto seria capaz de imprimir movimento a tudo o que repousava sob seu olhar, concebendo os elementos do quadro como parte de um todo orgânico, ligado pelo mesmo fluxo harmonioso, tal como um “movimento sinfônico” (*ibid.*, p.27).

O caso de Delacroix leva ainda mais longe no que diz respeito à potência rítmica do espaço plástico. Uma tela como *A caça aos leões*– cujo motivo foi inspirado, entre outras fontes, nas *Chasses* de Rubens –, permite entrever como o movimento da imagem deve menos ao contorno bem delineado da figura a partir do desenho do que à composição cromática, às vibrações luminosas e às direções das pinceladas ondulantes, rápidas e nervosas. Já não é exclusivamente o movimento do que é figurado, mas também o gesto do pintor que alimenta um mundo no qual ganham vida desde os homens e a fauna até os elementos inanimados. Não há sólidos: tudo se agita em combustão num perpétuo devir que dificulta o reconhecimento dos temas iconográficos. As figuras se diluem e se refazem em massas organizadas pelas cores, com o predomínio das primárias e de tons quentes. Em correspondência com a tela de Rubens anteriormente descrita, encontramos aqui uma formação triangular pelos tons em vermelho, implementando a circulação na imagem. As formas serpenteantes, que víamos com mais evidência na crina dos cavalos em *A batalha das Amazonas*, parecem compor o próprio modelado dos seres de Delacroix. Nada fica em repouso nesta tela em que mesmo a variedade de técnicas, com o empasto feito em pinceladas de larguras distintas em contraste com o glaci, contribui para a instabilidade.

Faure (1991, p.296) considera Delacroix o mais completo e pungente de todos os “músicos da pintura”, capaz de transformar a forma e cor num pensamento em ação. O drama de seus quadros, aponta, é criado pelo estremeamento e hesitações da cor, em seus constantes saltos rítmicos. Seriam seus tom, reflexo, passagem e valor os próprios atores dramáticos. Os matizes de Delacroix chegam a assumir quase um caráter antropomórfico aos olhos de Faure, que designa qualidades expressivas para cada componen-

te da paleta. Tamanha atenção aos valores plásticos é ainda mais extrema quando o historiador elenca uma série de temas do pintor para então afirmar que eles são secundários. Mais que a História, os mitos, o Oriente, as tragédias e suas demais inspirações: “O que ele pinta é a agitação de uma alma alucinada que uma grande harmonia dilacerante mas aceita domina, das regiões do invisível pressentido [...] O que ele exprime é ainda mais o espírito do que a forma do movimento” (*ibid.*, p.297). Novamente, é a música que Faure invocará como metáfora para o trabalho plástico, em que “o espaço inteiro ressoa como uma lira imensa de colorações e de luzes que o tornam solidário com seu próprio drama interior” (*ibid.*, p.297).

A recorrência das metáforas musicais em seus ensaios sobre pintura e sobre cinema aparenta ser um indicativo de conformidade entre o olhar do autor e um programa típico das vanguardas do século XX. A respeito destas, Greenberg (2001) explica que um dos princípios foi o instinto de autopreservação da arte, a proteção de seus valores e o afastamento de ideias que poderiam contaminá-la com lutas ideológicas exteriores. Uma das consequências desse discurso foi a ênfase dada à forma, em detrimento dos temas, com a afirmação da vocação e de ofícios autônomos e respeitáveis por si mesmos. O raciocínio era válido não apenas em relação a outras disciplinas, mas para as diferentes artes, porquanto cada uma delas buscava o essencial de seu meio. É seguindo esta linha que a obra de certos impressionistas, por exemplo, *em certa medida* atenta mais para as vibrações da cor em si e ocasionalmente para uma modelagem planar do que propriamente para o que era representado – vide as séries de Monet em que pintava os mesmos temas, às vezes do mesmo ponto de vista, voltando seu olhar para os efeitos cambiantes da luz sobre os objetos. Essa predisposição por buscar as propriedades essenciais de cada arte é uma das razões pelas quais se justifica a importante posição que a música passou a ocupar diante das vanguardas artísticas. “Em razão de sua natureza ‘absoluta’, da distância que a separa da imitação, de sua absorção quase completa na própria qualidade física do seu meio” (GREENBERG, 2001, p.52), de comunicar algo pela sensação imediata, a música teria se tornado um método de arte pautado na pureza das formas. Julgamos que as analogias musicais nos ensaios de Faure refletem – apesar de não se restringirem a – essa configuração, pois o olhar do autor é voltado mais para as formas pictóricas e cinematográficas do que propriamente para o que representavam, como se tais meios houvessem alcançado a autonomização de seus elementos constituintes, o domínio de seu próprio material, para além do realismo ilusionista, de modo similar à música.

Um pouco mais familiarizados com os atributos de dois dos pintores que Faure dizia terem aberto caminho para o cinema, e brevemente com a postura do autor, entendemos porque seus ensaios apontavam como um dos exemplos da escola cineplástica os filmes Charlie Chaplin. Faure compara a obra do comediante com o trabalho de Hadyn sobre os elementos sonoros e o de Ticiano sobre os elementos coloridos do espaço, no que diz respeito à expressividade a partir da matéria sensível que dispunham. Chaplin é visto como criador de uma “imensa orquestra visual” calcada no movimento, por meio da qual o drama humano se funda no visível, na superfície material e sensível da figura, sem recorrer a uma ficção sentimental (FAURE, 2010).

A análise leva em consideração o esforço de imaginação e engenho que Chaplin efetua a fim de encontrar seu lugar no mundo, contemplando em seus filmes tanto a fatalidade do drama como a resignação e o riso por meio da comédia. A semântica dos filmes, portanto, não é perdida pelo espectador Faure. Convive com esse viés, porém, o lado teórico, que revela um olhar apologista da abstração. Ao falar da cineplástica, o autor exige que na representação de quaisquer que sejam as condições ou dramas hu-

manos o cinema deva empregar seus meios particulares, mais precisamente, a harmonia visual do movimento no tempo. Dentro disso, a visão enviesada, tendenciosa a ver exclusivamente a dança das formas, é notória quando, seguindo a mesma linha de raciocínio dos seus textos sobre pintura e do que anteriormente mencionamos sobre as analogias musicais, Faure ocasionalmente desconsidera ou senão minora e encara como pretexto o tema encenado por um filme. O tema só seria importante na medida em que possibilita fornecer uma matéria-prima apta a ser moldada e mesmo favorecer o drama plástico, que tudo deve expressar.

Neste sentido de abstração dos temas figurados, é sintomático quando Faure (2010) escreve sobre o dia em que, assistindo a um filme, deixou de reparar na trama encenada para prestar atenção aos sistemas de valores entre o branco e o preto, bem como sua interferência para a sensação de profundidade da tela. A partir dali, entrava em questão toda a sorte de recursos capazes de explorar os volumes em movimento, de extrair a revelação rítmica da imagem, incluindo aí os efeitos de *ralenti* e de aceleração – exaltados na mesma época por outros pensadores como Jean Epstein (1975), igualmente preocupado com a modulação da matéria-tempo pelas formas em metamorfose no espaço. Se retomarmos o exemplo de Chaplin, poderíamos dizer que onde outro espectador vê a imponência física de um corpo em movimento, preso à espessura do mundo, Faure enxerga a sensualidade de linhas monocromáticas em perpétua vibração sobre a superfície da imagem.

Ainda que em seus textos não tenha levado adiante a predisposição formal a ponto de defender um cinema eminentemente “abstrato”, livre da matriz figurativa e pautado exclusivamente nos valores rítmicos da imagem, Faure considerou a possibilidade de suprimir nos filmes a figura humana, ou cinemimo, como ele a denominava. Independentemente da presença do ator, o cinema já havia adquirido os recursos necessários para explorar o drama do movimento precipitado no tempo, por isso no futuro poderia prescindir da imagem do homem. Nestas condições, o vislumbre para o futuro era o de uma “arte cineplástica plena, que não será mais do que uma arquitetura ideal e da qual o cinemimo [...] vai desaparecer” (FAURE, 2010, p.36), pois o realizador poderá se expressar exclusivamente pelo o que se constrói e se desconstrói na imagem a partir das mudanças de tons e padrões.

Caso a figura humana fosse preterida, os escritos do autor sugestivamente apontam que a cineplástica poderia encontrar na natureza o seu insumo, a sua matéria. De modo próximo a Dulac e a Epstein (apud XAVIER, 1978), também entusiastas do que se poderia extrair do meio natural, Faure (2010) comenta a potência dos filmes em reabilitar todas as faces da vida universal, incluindo as menos acessíveis ao olho humano, como os movimentos ondulatórios imperceptíveis dos gestos animal e vegetal, ou ainda a solidariedade entre o ritmo cósmico e os infinitesimais, em suas vibrações moleculares. No lugar do homem, então, poderiam entrar em cena as formas em movimento retiradas da natureza e transformadas em potência rítmica na imagem. Por meio dessa transferência, seria possível apreender o rosto do mundo, suas constelações universais e seus destinos. O cinema seria a máquina capaz de revelar o invisível no visível da natureza, alcançando o coração dos homens pelo o que extraia do universo exterior, numa dinâmica inesgotável entre tecnicismo e afetividade também comum aos textos de Epstein e Dulac.

Percebemos, então, duas tendências no tratamento dado à figura humana nos ensaios de Faure: amparar-se em sua gestualidade a fim de pensar a plasticidade e as potencialidades do movimento que dali advém, como nos filmes de Chaplin, ou supri-

mir a imagem do ser humano/ cinemimo para dar ênfase às harmonias visuais promovidas por quaisquer formas em movimento. De um lado, tem-se o corpo filmado; do outro, as propriedades da imagem cinematográfica. Entre um polo e outro desse pensamento, haveria a alternativa de valer-se da figura humana como modelo do qual o realizador é capaz de se servir, de moldá-la sem necessariamente amparar-se na sua gestualidade e no que mais se produz *pelo* corpo. A alternativa diz respeito a aplicar os recursos plásticos do cinema à figura e assim conferir relevo aos jogos da fisionomia e às atitudes do corpo, promovendo um dinamismo que o ator do teatro, por exemplo, só alcançaria pela mímica acentuada. Ainda que não a desenvolva profundamente, essa possibilidade se aproxima de uma concepção segundo a qual é o meio quem irá evidenciar e potencializar a figura.

Em tais tendências – abstrair o tema para pensar a forma da figura, suprimi-la ou, por fim, moldá-la de acordo com o que o dispositivo fornece –, encontramos se não o embrião, pelo menos o estado prematuro de um programa, nem sempre consciente ou sistematizado, que percorre a história do cinema. Trata-se do momento de inflexão em que a materialidade da imagem do homem cede à estilização de sua figura e aos desdobramentos advindos da materialidade do *médium*.

Visto o percurso que aqui adotamos, a primeira dedução seria a de que os escritos de Faure conduzem a uma perspectiva eminentemente formalista em razão da qual tanto no cinema como na pintura o vínculo com o universo material, com o mundo, é eliminado ou reduzido em favor do reconhecimento e desenvolvimento das propriedades essenciais dos respectivos meios. A marca maior ou senão emblemática dessa configuração seria a eliminação da figura humana, seu destronamento na imagem. Ora, embora essa visão não seja de todo temerária, é preciso repensá-la à luz do que a motivava. O que gostaríamos de sinalizar nesse comentário final, sem contudo analisar, é que ao pensar as disposições rítmicas em detrimento da narrativa, a forma em detrimento do tema, Faure era partidário de um discurso essencialista, mas não de uma cisão entre a obra e o mundo. Devemos encarar sua proposta menos como uma formalismo em si mesmo do que como uma possível educação estética por meio das propriedades da imagem, um modo – aos seus olhos mais eficaz para a sua geração – de comunicação dos dramas humanos. Pela sua vocação plástica, o cinema assumiria o papel que antes fora destinado ao teatro, à religião e à pintura: o de funcionar como meio capaz de elevar uma população a uma concepção unânime do destino e do mundo (FAURE, 2010). A partir da dança das formas, da sinfonia do visível, o cinema portaria consigo um poder revelador, funcionando como uma espécie de ornamento espiritual. A presença do mundo e do ser humano estaria menos no que é figurado (tema) do que propriamente no que se revela (expressividade) pela imagem, no que a plasticidade provoca e desperta no espectador, quer seja a partir da gestualidade febril e ritmicamente plástica da figura humana, quer seja pela arquitetura das formas em movimento.

## Bibliografia

- CANUDO, Ricciotto. *L'usine aux images*. Nouvelles Éditions Séguier : Marseille, 1995.
- EPSTEIN, Jean. *Écrits sur le cinéma – Tome 2 : 1946-1953*. Paris : Éditions Seghers, 1975.
- FAURE, Élie. *A arte antiga*. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora, 1990.
- \_\_\_\_\_. *A arte renascentista*. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora, 1990.
- \_\_\_\_\_. *A arte moderna*. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora, 1991.
- \_\_\_\_\_. *Função do cinema e das outras artes*. Tradução: Maria da Conceição Nobre. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.
- GREENBERG, Clement. *Arte e cultura: ensaios críticos*. Trad. Otacílio Nunes. São Paulo: Cosac naify, 2013.
- \_\_\_\_\_. *Rumo a um mais novo Laocoonte*. In: FERREIRA, Glória. & COTRIM, Cecília (orgs.). *Clement Greenberg e o debate crítico*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- HUCHET, Stéphane. *Do Ver ao Mostrar: Representação e Corpus da Arte*. IN: \_\_\_\_\_ (org.). *Fragmentos de uma Teoria da Arte*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2012.
- VLIEGHE, Hans. *Arte e arquitetura flamenga 1585-1700*. São Paulo: Cosac e Naify, 2000.
- XAVIER, Ismail. *Sétima arte: um culto moderno*. São Paulo: Perspectiva, 1978.

# MOLÉCULAS DE CONTAMINAÇÃO AFETIVA EM “MOONOSOVOL”

AUTOR: Roderick Peter Steel

ORIENTADOR: ATÍLIO JOSÉ AVANCINI

NÍVEL: MESTRADO

## Resumo

Este trabalho relata o processo de criação do vídeo-tríptico MOONOVOSOL durante uma vídeo-residência de duas semanas na cidade de Porto Alegre. Busca examinar estratégias para a captação, transformação e propagação de energias dentro de um ciclo de experimentação entre uma série de 6 performances-rito e um corpo-vídeo em 3 telas.

**Palavras-chave:** vídeo-performance, espelho, movimento, cinema, ritual, residência artística



Fig. 1 – Frames do vídeo-tríptico MOONOVOSOL IV:  $Oo0\emptyset \cdot \emptyset \cdot \infty = <$

O projeto MOONOVOSOL (ou *MOONEGGSUN* em inglês) foi produzido durante uma vídeo-residência de duas semanas na Galeria Mamute<sup>1</sup>, em Porto Alegre. O processo, desenvolvido por Adriana Tabalipa, Andreia Vigo, o artista sonoro Giancarlo Lorenci e Roderick Steel, articulou um desejo antigo de juntar cineastas e performers para produzir um trabalho colaborativo<sup>2</sup>. Este artigo, escrito impulsivamente alguns meses depois da residência, tenta processar MOONOVOSOL<sup>3</sup> enquanto vídeo-performance<sup>4</sup>, pelo

1 Contemplado no Programa Rede Nacional Funarte Artes Visuais 10ª Edição, a Videoresidência Território Expandido propôs um espaço de inter-relações entre artistas e regiões do Brasil, no intuito de estimular a troca de conhecimento entre as diferentes produções e favorecer processos de Coletivos de videoarte. As produções artísticas oriundas da residência foram expostas na mostra Paisagens Inventadas, com curadoria de Niura Borges, na Galeria Mamute.

2 Agradecemos também ao artista Alexandre Antunes, cujo apoio durante o processo foi imprescindível. Culminou na filmagem do quinto capítulo de MOONOVOSOL em seu jardim-studio.

3 Para ver MOONOVOSOL clique nos seguintes links:

1. [vimeo.com/91799774](https://vimeo.com/91799774) Parte 2: [vimeo.com/91551839](https://vimeo.com/91551839). Parte 3: [vimeo.com/91794131](https://vimeo.com/91794131), Parte 4: [vimeo.com/91603096](https://vimeo.com/91603096). Parte 5: [vimeo.com/90971484](https://vimeo.com/90971484). Parte 6: [vimeo.com/90339559](https://vimeo.com/90339559). A senha para todos os vídeos é **abre**.

4 . Sua transdução para outro video-corpo. Neste caso, para um corpo com 3 telas, ou “vídeo-tríptico”.

viés da contaminação afetiva de Deleuze. Ao colocar agendas individuais de lado e direcionar energias colaborativas aos materiais em mãos, este coletivo temporário de artistas, reunidos durante a residência, procurava se tornar "molécula, a ponto de se tornar imperceptível" (DELEUZE, 1997, p. 225)<sup>5</sup>.

### Vestes moleculares

Através da introdução arbitrária de dezenas de espelhos, os corpos dos *performers* são submetidos a uma possessão autopoietica: a uma imanência receptiva e transmissiva. Juntos se tornam entidades liminares perfuradas por perspectivas e focos variáveis do mundo: refletindo e absorvendo zonas experienciais livres dentro de lentes dispostas em série. Essas multidões de ovos moleculares "definidas por eixos e vetores, gradientes e limiares, ... pela transformação de energia e movimentos cinemáticos que propiciam o deslocamento do grupo", devolvem estes corpos a um estado de criação "antes da formação dos estratos"(DELEUZE, 1988, *A Thousand Plateaus*, p. 153).



Fig. 2 – *Frames* do vídeo-tríptico MOONOVOSOL III: —°%—

Deleuze nos lembra que na imagem-tempo o corpo fica mais lento e, "se torna o revelador [révélateur] do tempo, para mostrar o tempo por meio de seu cansaço e suas esperas" (DELEUZE, 1989, p.XI). Como tal, os artistas estampados por células se tornam modelos para todos os devires, ao transformar os locais que encontram em zonas experimentais. Suas deliberações lentamente desvendam ritos potencialmente transformadores, 'encarnados, promulgados, espacialmente e temporalmente enraizados' à faculdades sensoriais agudas .



Fig. 3 – *Strata preênsil. Frames* do vídeo-tríptico MOONOVOSOL V: •Ó...<=∅=<...Ô•

### Anti-espelhos

O termo vídeo-performance é geralmente usado para descrever a exploração da relação entre obras de arte processuais e presenciais que foram concebidas para vídeo. Vídeo e performance surgiram juntos e influenciam-se mutuamente a partir do final dos anos 1960. Cinco das seis performances de MOONEGGSUN foram em locais remotos e inacessíveis. Em muito do nosso trabalho estamos interessados tanto nas qualidades efêmeras de uma performance ao vivo como em sua remediação. Ou seja, em sua transdução para um corpo de vídeo. Neste caso, para um corpo ampliado de 3-telas, ou "vídeo-tríptico".

5 Adriana Tabalipa e Roderick Steel desenvolvem performances em conjunto desde 2013 dentro do "coletivo S.T.A.R.". Buscam, através de seus trabalhos, colaborar com outros artistas em vários estados brasileiros.

No lugar da transcendência reflexiva do espelho e da cena, há uma superfície anti-reflexiva, uma superfície imanente onde as operações se desenrolam - a superfície lisa e operacional da comunicação (BAU-DRILLARD, 1983, p.126).

Brian Massumi nos assegura que espelho-visão pertence a uma determinação recíproca entre *I-me / I-you*, mas no mesmo fôlego introduz movimento na equação, como uma espécie de antônimo do espelho. Que torna o movimento-visão absoluto e auto-distanciador: "Movimento-visão não é apenas descontínuo com espelho-visão. É descontínuo com ele mesmo. Para se ver de pé como os outros o veem não é o mesmo que se ver andando como os outros o veem"(Massumi, 2002, p.50). O que fazer, então, de espelho / movimento-visão? Será que a fusão do espelho de Lacan com a velocidade amplifica essa distância metafísica, ou cria um evento expressivo com a sua própria "taxa de abstração vivenciada" capaz de criar uma contaminação afetiva? (Massumi, 2011, p.155).



Em "*Crystals of time*" Deleuze reconhece o processo pelo qual imagens espelhadas disputam por supremacia virtual e real, um vencendo sobre a outra baseado na primazia de um determinado campo de visão. Se a imagem-tempo de Deleuze se move na vertical e a imagem-movimento na horizontal, o espelho convexo passa por uma combinação infinita de planos horizontais e verticais. Como imagem-objeto móvel.

A superfície convexa do espelho reflete o mundo real como um Outro aparentemente distorcido, proporcionando vistas de um universo policêntrico desprovido de um ponto de fuga. Este efeito dismórfico registra o objeto real nem como Outro transcendental, nem como um duplo deslocado: não há coalescência entre os dois, mas sim uma metamorfose dinâmica entre o objeto real de um estado real e a trajetória física da sua reflexão para outro estado temporal. No seu movimento duplo de revelação e rasura estes planos sucessivos e circuitos independentes esticam e encolhem a configuração espacial quantitativa ao redor do espelho. Como tal, torna-se uma seleção móvel de tempo, um molde temporal orgânico em fluxo perpétuo entre telas interiores e exteriores.



Fig. 5 – *Ad infinitum*. Frames do vídeo-tríptico MOONOVOSOL II:  $\emptyset^{\circ} \Rightarrow \leftarrow \emptyset^{\circ}$

O movimento/espelho-visão põe em movimento a união de intensidades de expe-

riência, enquanto inibe conexões entre eles. Os que manejam o espelho logo percebem sua evasão de uma expressão pura. Sua superfície líquida acolhe forças imanentes que se aglomeram em forma de espiral para dentro de um centro de dispersões centrífugas e um campo relacional que rechaça a contenção (MASSUMI, 2002, p.155). As vezes age como um cérebro, reduzindo o mundo a uma série de imagens-pensamentos, ora age como um grão, germinando imagens-sementes.

Em alguns aspectos, o espelho pertence ao paradoxo dos objetos absurdos, inimagináveis. Incluído na definição do objeto impossível de Deleuze estão círculos e o chamado *perpetuum mobile* (seus itálicos), que ele descreve como "objetos sem uma casa" e sem um devir que têm, no entanto, "uma posição precisa e distinta dentro deste fora: eles estão "além de ser" (DELEUZE, 1990, p.35). Talvez o domínio do espelho sobre nós vem dessa afinidade especial com o objeto impossível em movimento perpétuo. Ao mesmo tempo, quando empunhado, o espelho convexo nos arrelia com uma metáfora potencial da própria arte quando nos apresenta com uma estética da "contra-realização" do mundo por meio de sua interpolação de uma interpretação **do que** pode ser efetivamente visto ocorrendo.



Fig. 6 – Objeto impossível. Frames do vídeo duplo MEONE VOSE VI. 00' 25" 00

### Buscando situações

O ímpeto de desenvolver performances para vídeo em locais movimentados se desenvolveu numa breve busca por locações<sup>6</sup>. Ficou claro que o funcionamento interno de cada locação teria que ser revelado, até provocado a existir pelo viés dos materiais como o espelho investigativo, a lanterna de sondagem e as vestes exploratórias. Em frente da câmera, em tempo real, e durante as performances. Fomos restringidos a um paradoxo: por quanto tempo poderia o processo de descoberta e uso criativo dos materiais – da mediação entre eles e o mundo e nós mesmos – permanecer emergente? As duas últimas performances proporcionam uma relaxação dessas limitações ao juntar todos os materiais em uma onda de atividade entre os circuitos.

Uma das questões principais da proposta do coletivo (...qual o papel da vídeo-performance dentro da própria performance?) se fez presente no reflexo ominoso da cinegrafista no espelho convexo<sup>7</sup>. Uma capa metálica, coberta de pequenos espelhos ovais, foi usado por Andreia – cinegrafista oficial do projeto – para 'ativar' seu próprio olhar performativo e autó-

6 A progressão cinemática (o mais próximo que a série chega a uma narrativa) seguiu o conceito que um único conjunto de materiais seria utilizado em cada uma das quatro primeiras performances. E em seguida, nas últimas, seriam usados em conjunto. Isso reduziria cada performance a um circuito compacto de possibilidades. Restrição e limitação são vitais para a criação de um campo de atuação.

7 The performances followed a production method not unlike that of observational documentary filmmaking.

nomo<sup>8</sup>. Ela usou sua capa durante as seis performances e foi capturada 'registrando-performando' nas últimas três performances quando uma segunda câmera imóvel foi posicionada de fora para dentro.

### A sessão do Jardim Botânico

Quando vestidas, as vestes transformaram os *performers* em seres sensíveis, cientes da desestabilização do processo de organização, identificação e interpretação sensorial do sistema



Fig. 7-9 – *Ecologias virtuais*. Frames do vídeo-tríptico MOONOVOSOL IV: Oo0ø•º•∞ =<

No capítulo do livro *Machinic orality and virtual ecology* Félix Guattari celebra as virtudes de um descentramento estético dos pontos de vista, para enunciar "novas rachaduras entre outros dentro e fora". Enquanto os seres performativos de preto e branco exploraram as trilhas do Jardim Botânico de Porto Alegre, refracionando e absorvendo imagens, eles se tornam a personificação da sensação ótica pura. Deleuze criou a noção de *tactisigns*, ligados ao toque do olhar. (DELEUZE, 1989, p.13) A fusão de espelho e corpo – já incorporada no DNA das vestes – incita *tactisigns* a se misturar com *chronosigns* (imagens-tempo), *noosigns* (imagens-pensamento) e *lectosigns* (imagens-legíveis), dentro de um estado de integração imanente. Além disso, este devir se dá através da co-presença corporal dos artistas que se descobrem em relação com o mundo ao seu redor.

8 Whereas 'Forces' placed the camera inside the performance, coupling camera and performer diegetically, MOONEGGSUN presented a work where the relationship between the camera (diegetic) and film-maker (partially diegetic) is as intense as in Forces but not so present within the action itself.



Fig.10 – Diferença e repetição. *Frames* do vídeo-tríptico MOONOVOSOL IV:  $OoO\emptyset^{\circ}\cdot^{\circ}\cdot^{\circ}\infty = <$

Como mencionado, essas camadas de interações são testemunhados por uma ou duas câmeras de vídeo. Enquanto um destas registra a *mise-en-scène* de um ponto fixo, a outra câmara é coagida para dentro de um movimento de "especialização", pelas lentes de Andreia Vigo, que exercita um elevado grau de contingência enquanto oscila entre o ato de registrar e de inscrever novos sentidos. Guattari nos assegura que a *Performance* "encaminha o instante para a vertigem do surgimento de Universos que são simultaneamente estranhos e familiares." (página 90). Guattari, novamente:

Engenhocas estranhas, você vai me dizer, essas máquinas de virtualidade, estes blocos de percepções e afetos mutantes, meio-objeto, meio-sujeito, presentes em sensação e fora de si nos campos do possível (GUATTARI, 1995, p.92)

Mas o que exatamente são estes afetos? Para Deleuze, eles ocorrem em uma lacuna entre a imagem-percepção e a imagem-ação; para Massumi, na lacuna entre o conteúdo e seu efeito (2002, p.24). Eles ocorrem no espaço entre a percepção do Jardim Botânico e do ato performativo de sentir o seu campo de percepção, e fazer isso sem preencher este espaço. O espelho e a lanterna iluminam fluxos de imagens-objetos que se apresentam aos raios refletidos do sol. Como um olho-espelho, eles operam em planos múltiplos simultaneamente, descrevendo, alterando, iluminando, distorcendo: "Surgem no centro de indeterminação ... entre uma percepção que incomoda... e uma ação hesitante." (Deleuze, 1986, p. 65)



Fig.11 – Mudança de registro. *Frames* do vídeo-tríptico MOONOVOSOL II:  $\emptyset O^{\circ} > = < O \emptyset^{\circ}$

### A sessão do Viaduto

Dentro dessa nova configuração, o espelho móvel performativo empurra os principais tipos de imagens-cinema de Deleuze (imagem-movimento e imagem-tempo) para dentro de um holofote estrófico. A luz da lanterna segue a lente da câmera através do espelho, procurando encontrar seu ponto de indiscernibilidade, iluminando o circuito interno de seu mecanismo fotográfico. O dispositivo dança entre os arcos do Otávio Rocha e o Passeio das Quatro Estações, registrando a ação da lanterna que provoca o confronto óptico entre a superfície

convexa do espelho e a própria superfície lenticular da câmera, para alvejar o momento em que o espelho posicionado entre o obturador e a lente pestaneja, fixando a imagem em movimento em um frame de vídeo. Embora tenhamos nos acostumado com as vicissitudes do objeto-espelho, ele nos cativa novamente, enquanto brilha esplendorosamente gerando um efeito hipnótico.



Fig.12 – *Frame* do plano-sequência de MOONOVOSOL II:  $\emptyset 0^\circ \geq \leq 0\emptyset^\circ$

Este curto-circuito do mecanismo da câmera cria falhas que abrem outro circuito ainda mais profundo dentro das forças cristalinas já ativas. A luminosidade excessiva da lanterna parece repartir o tempo ao estratificar a imagem entre espaços-tempos variáveis dentro de cada frame, empurrando o cristal ao "limite entre o passado imediato que já não é mais, e o futuro imediato que ainda não é ...." (DELEUZE, 1989, p.79).



Fig.12-13 – Falhas entre luzes e cristais. *Frames* do vídeo-tríptico MOONOVOSOL II:  $\emptyset 0^\circ \geq \leq 0\emptyset^\circ$

## A sessão do jardim molecular

Nesta ocasião, os performers se encontram dentro de um ambiente ótico projetado para estender seus corpos para dentro do “movimento do mundo”, onde permaneceram “imóveis num ritmo muito intenso”. (DELEUZE, 1989, p. 59) Este movimento do mundo se verticaliza através da expansão da totalidade do espaço e o alongamento do tempo através das múltiplas refrações entre luz e sombras, entre treliças e caleidoscópios. Esta situação é novamente agravada pelo fluxo entre os estados ópticos e espectrais da própria lente da câmera (sua distância focal e abertura) e sua distância dos espelhos-lentes.

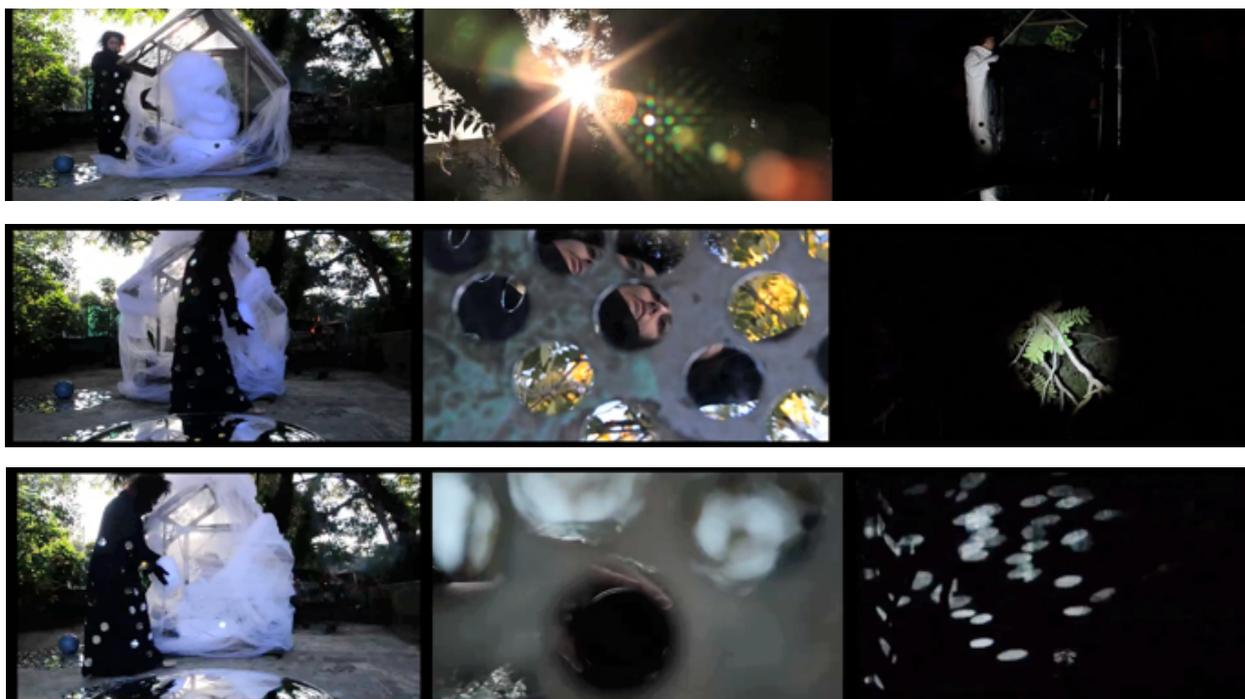


Fig.14-16 – Zonas espectrais. *Frames* do vídeo-tríptico MOONEGGSUN V: •Ó...<=∅=<...Ô•

Espectros, refrações e deformações proliferam a partir de uma multiplicidade de espelhos-moléculas que absorvem a totalidade dos performers, os devolvendo às suas partes atômicas inconscientes e abrindo novos limites de alteridade. Como defendido por Deleuze e Guattari:

....em condições tais que o corpo sem órgãos substitui o organismo, a experimentação substitui toda interpretação da qual ela não tem mais necessidade. Os fluxos de intensidades, seus fluidos, suas fibras, seus contínuos e suas conjunções de afectos, o vento, uma segmentação fina, as micro-percepções substituíram o mundo do sujeito. Os devires, devires-animal, devires-moleculares, substituem a história individual ou geral.. (DELEUZE & GUATTARI, 1988, p. 162)



Fig.17 – Vórtice digital. *Frames* do vídeo-tríptico MOONOVOSOL V: •Ó...<=∅=<...Ô•

Enquanto isso, os espelhos de uma vestimenta refletem o outro, que reflete de volta o reflexo do outro, e assim por diante. A lanterna estrófica coloca a relação entre os performers preto e branco em suspensão: o piscar hipnótico injeta luz para dentro do cérebro, comprometendo a capacidade já limitada da retina modificar a percepção e acompanhar as repentinas mutações de imagens entrópicas. Outro vórtice, ou buraco negro, é formado quando o circuito eletrônico da câmera gera um mancha preta, em forma de pixels, no momento que este aparato capta o momento exato em que a luz direta da lanterna e seu reflexo no espelho convexo se encontram.

Essa esfera negra cria um *feedback* entre circuitos externos e internos, gerando um olho eletrônico ondulante. Esta expansão e dilatação entre um ponto e um óvulo nos lembra o momento anterior, quando os raios do sol se refracionaram na lente da câmera. Como dentro uma zona abissal, essa mutação numérica abre um buraco através da fusão do branco sobre branco, para gerar um estado digital alterado. É como se a própria luz se libertou do aparato sensorial cinematográfico para explorar e expandir os horizontes de sua própria imagem-tempo.

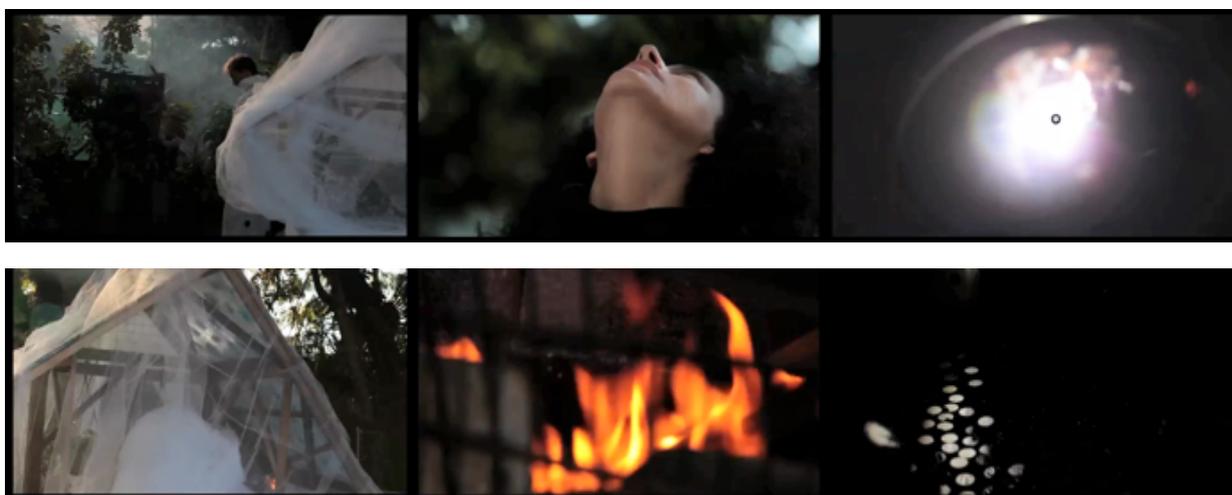


Fig.18-19 – Zona abissal. *Frames* do vídeo-tríptico MOONOVOSOL: •Ó...<=∅=<...Ô•

## Uma performance em três telas e três tempos

A fim de preservar a abordagem experimental de todas as seis performances-ritos para vídeo, optou-se por usar na íntegra todo o material filmado. Pois da mesma forma que os performers tiveram liberdade para experimentar e descobrir as possibilidades performativas dos seus materiais em suas ações, houve um desejo de preservar o processo de descoberta e revelação do registro dessas ações pelo olhar do cinegrafista-performer e seu dispositivo.



Fig.20 – Zona abissal. *Frames* do vídeo-tríptico MOONOVOSOL VI: °·00·—Ø—·00·°

A implantação do dispositivo de três telas gerou relações e junções imprevistas entre as imagens. Em momentos o efeito se assemelhou ao exercício surrealista de montar imagens aleatoriamente (*cadaver exquis*) para criar uma nova forma viva. O movimento entre as telas foge de qualquer tentativa de medição ou controle, e desencadeia um fluxo de montagens-tempo. Além disso, momentos distintos são dispostos lado a lado e percebidos simultaneamente.

Uma das características mais surpreendentes do vídeo-tríptico é sua desconstrução diegética de qualquer ação linear. Isso se fez evidente na ação com tules de 50 metros na Ponte de Pedra no Largo dos Açorianos (MOONOVOSOL III), em que as bolas de tecido transparente foram desembulhadas, esticadas, e re-embrulhadas. A unidade de tempo e espaço dessa ação e da própria ponte é subdividida em três unidades-telas que se enfrentam num ciclo interminável de fluxos que inibem perspectivas lineares. Desta forma o objeto (o tule) e o ato (manusear o tule) se emaranham no tempo e espaço do dispositivo tríptico.



Fig.21 – Subdivisões do espaço-tempo. *Frames* do vídeo-tríptico MOONOVOSOL III: —°%—

O ato contínuo é seccionada em potencialidades do passado, presente e futuro, enquanto um se enrola no outro. O ato e a percepção do ato são subdivididos em três outros intervalos temporais e afetivos. Enquanto uma tela contém as bolas de tecido, outra mostra a bola sendo desenrolada e, em seguida, re-enrolada, "como uma faixa de memória se desenrolando sob as imagens do próprio filme," para formar a camada inferior de um ciclo implícito. (MAYA DEREN, 1960, p. 154-5.) Estados atuais e anteriores se tornam gradativamente indistinguíveis um do outro, como uma "espiral aberta em ambas as extremidades" (DELEUZE, 1986, p.32) A "cosmologia plural" da "repetição-variação" da cena liberta o tempo, "inverten-

do sua subordinação ao movimento” (DELEUZE, 1989, p.102).



Fig.22-24 – Espirais abertas. *Frames* do vídeo-tríptico MOONOVOSOL: —°%—

### Bibliografia

- BAUDRILLARD, Jean. 'The Ecstasy of Communication', in Hal Foster (ed) Postmodern Culture. London: Pluto Press. 1983.
- DELEUZE, Gilles. *Diferença e repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 2006.
- DELEUZE, Gilles. *1986 (The Movement Image)* University of Minnesota Press. 1986.
- DELEUZE, Gilles. *Cinema 2 (The Time Image)*. London: Athlone Press. 1989.
- DELEUZE, Gilles. *The Logic of Sense*. London: Athlone Press. 1990.
- DELEUZE, Gilles. *Literature and Life*, in *Essays Critical and Clinical*. London and New York: Verso. 1997
- DEREN, Maya. *Cinematography: The Creative Use of Reality*. *Daedalus, Winter*, pp. 150-67. 1960.
- GRIMES, Ronald L. *Ritual, Media and Conflict*. Oxford University Press. 2011.
- GUATARRI, Felix & DELEUZE, Gilles. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, trans. Brian Massumi. London: Athlone Press. 1988.
- GUATARRI, Félix. *Chaosmosis: An Ethico Aesthetic Paradigm*. Sydney: Power Publications. 1995
- MASSUMI, Brian. *Parables for the Virtual*. Duke University Press. 2002
- MASSUMI, Brian. *Semblance and Event*. Massachusetts Institute of Technology. 2011
- POWELL, Anna. *Deleuze, Altered States and Film*. Edinburgh University Press. 2012.
- SIMONDON, Gilbert. *L'individuation psychique et collective*. Paris: Aubier, 1989.
- YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. E.P. Dutton, 1970

# CONSTRUÇÕES E LEITURAS DAS XICAS DA SILVA NO CINEMA E NA LITERATURA DE 1976

AUTORA: MARIANA QUEEN IFEYINWAEZE NWABASILI

ORIENTADORA: IRENE MACHADO

NÍVEL: MESTRADO

## RESUMO

O artigo propõe uma análise dos comentários críticos negativos feitos às formas de construção e representação da Chica da Silva no cinema e na literatura em 1976. A análise é proposta como meio de refletir se os corpos humanos funcionam e são observados na realidade vivida por nós, e, conseqüentemente, nas ficções, como como signos (PEIRCE, 1977) e como signos ideológicos (VOLOCHÍNOV, 2004), que têm sentidos atribuídos aos seus formatos de modo discursivo e segundo construtos históricos e sociais. Também se propõe uma reflexão sobre estigmas e estereótipos nas representações de corpos de mulheres negras em produções audiovisuais. Porém, mais do que isso, propõe-se uma reflexão sobre como os estigmas e os estereótipos operam na realidade dos espectadores e nas obras ficcionais, a ponto de serem sobrepostos, ou melhor, falarem junto com as significações intradieéticas dessas obras.

**PALAVRAS-CHAVE:** XICA DA SILVA, MULHER NEGRA, IMAGEM, CORPO, SIGNO IDEOLÓGICO, SIGNIFICADO.

### Além do que se vê: *Xicas da Silva* e os signos ideológicos

Partindo do nosso projeto de pesquisa no mestrado, com o nome de “As Xicas da Silva de João Felício dos Santos e Cacá Diegues: traduções e leituras da imagem da mulher negra brasileira”, temos como foco estudar os processos de construção dessa personagem no filme e no livro homônimos de 1976, de Cacá Diegues e João Felício dos Santos respectivamente. Também faz parte da pesquisa a análise de comentários de espectadores de 1976 e da atualidade a respeito dessa construção e re(a)presentação.

A atribuição “das Xicas da Silva” aos criadores João Felício dos Santos e Cacá Diegues no título da pesquisa ocorre porque, em sua autobiografia, Cacá Diegues (2014) indica que o filme de 1976 não se trata de uma adaptação literária com base no livro homônimo, como chegamos a pensar inicialmente. O que aconteceu com relação a essas obras foi uma adaptação fílmica para a literatura, uma vez que João Felício dos Santos, convidado por Diegues para roteirizar a obra cinematográfica e atuar nela no papel do “pároco”, teria primeiro feito o roteiro do filme e depois escrito o livro.

Neste artigo, faremos primeiro uma breve análise da construção das Xicas da Silva nas obras de 1976. Depois, analisaremos a relação do contexto de produção das obras com as formas como a personagem foi construída no filme e no livro. Em seguida, analisaremos o que os comentários críticos negativos feitos às obras por espectadores de 1976 e da contemporaneidade apontam com relação às formas de *ver* e *dar*

a ver a personagem histórica Chica da Silva e os corpos de mulheres negras em geral nas ficções.

É preciso dizer que durante toda esta exposição a personagem histórica Chica da Silva será designada com “CH” (de “Chica” da Silva), enquanto a personagem fictícia será designada com “X” (de “Xica” da Silva).

### Construções de Xica

O filme e o livro *Xica da Silva* de 1976 são baseados na vida da personagem histórica Francisca da Silva de Oliveira, a Chica da Silva, negra escravizada, mas liberta em 1754, que subverteu as hierarquias da sociedade de sua época ao manter um relacionamento amoroso com o contratador de diamantes João Fernandes de Oliveira. Nascido no Brasil Colonial, mas vindo de Portugal quando adulto para administrar a coleta de diamantes no arraial do Tijuco – atual região de Diamantina, em Minas Gerais –, João Fernandes de Oliveira foi um dos homens mais poderosos da colônia portuguesa na América do século XVIII.

Enquanto na biografia de Chica da Silva escrita por Júnia Furtado (2003) não é possível verificar se a personagem histórica teve conflitos internos com relação aos costumes que adotou para ser aceita em uma sociedade que escravizava negros e “pardos” como ela, nas estórias de João Felício dos Santos e Cacá Diegues, as Xicas da Silva fictícias parecem ser mais complexas; mais conscientes de si, de sua cor e antiga condição, expressando, por vezes, “raivas de classe e de raça (sentido sociológico do termo)” por meio de seus exageros e extravagâncias.

Como exemplo de tal percepção, temos esta cena da obra literária que também ocorre no filme. Já alforriada e vestida com roupas elegantes e extravagantes, roupas muito coloridas, Xica da Silva fica indignada ao ser proibida pelo pároco da Igreja do Arraial do Tijuco de entrar na casa de reza que tinha acesso livre aos brancos. A indignação da ex-escravizada é extravazada por xingamentos que dão ao leitor a percepção que Xica da Silva tem sobre a sua ascensão em uma sociedade racialmente hierarquizada. Vejamos:

Não me deixaram entrar, João Fernandes... o pároco... Dona Hor-tênsia! Não me deixaram, você tá vendo só? Não deixaram a sua Xica... esses brancudos, porcos de merda! – Os gritos começaram a perturbar, dentro – Sacanas, roncolhos! – Também os escravos, crescendo zumzum, subiam pro adro, aos pouco-pouquinhos, e começaram a rodear o corpo da ama, caído na soleira. – Hão de me pagar, chifrudos, cornos vagabundas! – Os berros já eram ouvidos além do altar, ecoando na sacristia, interrompendo a missa. – Hão de me lamber os pé, um dia... Vou mandar pintar essa porra de igreja de preto por dentro por fora! Quero ver agora se preto não vai entrar! Pelo menos a tinta preta vai, cachorrada! Por dentro e por fora... toda preta... os santos... merda! Até as hóstias dessa irmandade filha da puta vão ser pretas também... por minha ordem! Por mando de Xica da Silva! Estão me escutando, diabo de putas? Estão? Caguinchas... ladrões arreganhados! Vão pro inferno, paneleiros do fresco dos rei de Portugal! Porcarias... Sacanas... bêbados... vacas... (SANTOS, 1987, p. 99).

Num primeiro nível de análise, observamos que os efeitos psicossociais do racismo associado à escravidão se manifestam na Xica da Silva de João Felício dos Santos por meio de sua personalidade irreverente, explosiva, exagerada, “louca”, desbocada e debochada (aspectos que constituem a subjetividade da personagem aparentemente pouco esférica). Tendo por base a escravidão brasileira do século XVIII, seria possível interpretar que, na obra ficcional, a ascensão de Xica da Silva foi traduzida como uma anormalidade, aberração, incongruência, loucura como significações intradieéticas, já que a protagonista subverte a base social vigente no Brasil do século XVIII retratado nas ficções.

Após leituras mais aprofundadas, passamos a perceber também que, no livro e no filme (que tratamos como um objeto híbrido) de 1976, a “loucura” e a extravagância de Xica da Silva fazem parte da personificação da dificuldade de entender, com os olhos de leitores e autores dos séculos XIX e XX (épocas de Joaquim Felício dos Santos, primeiro autor que escreveu sobre Chica da Silva no Brasil, e de João Felício dos Santos e Cacá Diegues respectivamente), a existência histórica de negros forros em ascensão nas regiões de minério do Brasil Colonial do século XVIII, como as pesquisas históricas de Furtado (2003) apontam ter existido.

A subversão e “loucura” que a existência de uma ex-escravizada negra em ascensão pode gerar no imaginário de quem olha para as Minas Gerais do século XVIII com “olhos do presente” se manifesta, então, nos próprios exageros e “loucuras” da protagonista Xica da Silva das obras aqui estudadas, e também na indignação e racismo das personagens coadjuvantes da obra literária, como dona Hortênsia.

Ao mesmo tempo, ainda ao analisarmos a construção e apresentação da personagem protagonista, percebemos que Xica da Silva é mostrada como dona de uma sexualidade animalésca, selvagem e insaciável. O apetite sexual da protagonista é algo apresentado como parte importante de sua personalidade, reiteramos, animalésca, apesar de racional: por muitas vezes, os apelos sexuais de Xica da Silva são usados propositalmente por ela para conseguir o que quer, fazendo, num movimento dialético, de seus donos seus escravizados.

### Contexto e carnaval

Há quem associe as escolhas narrativas dos criadores do filme *Xica da Silva* à vontade e à necessidade de popularização do Cinema Novo na década de 1970, e a um processo de filmagem *meta-histórica*. Em sua tese de doutorado, Rodrigo Ferreira (2014) relaciona, de maneira enfática, o caráter *meta-histórico* do filme *Xica da Silva* à retratação, na obra, de relações de opressão entre senhores e escravizados como forma de alusão à repressão sofrida por cineastas, como Cacá Diegues, em meio à Ditadura Militar no Brasil (1964-1985).

Quanto à necessidade de popularização do Cinema Novo por meio das tramas, montagem e estética dos filmes, Jean-Claude Bernardet (2009) explica que ela surge como uma resposta à considerada baixa adesão da massa aos filmes do movimento vanguardista. Ferreira esmiúça esse processo na carreira de Cacá Diegues:

O cineasta avaliou que os temas sociais haviam perdido sua eficiência pelo excesso de proselitismo, o que afastava o público do cinema [...] ‘A gente começou fascinado pelo povo, depois se decepcionou. Veio a frustração e a gente ficou numa posição agressiva, como se o povo fosse culpado. [...] Havia uma reflexão realista que foi frus-

trada, e a reflexão acabou se tornando uma espécie de autodestruição, até que os filmes viraram uma abstração louca. E os realizadores conscientes estão saindo disso e retornando ao povo'. No seu entendimento, retornar ao povo era uma necessidade do cinema brasileiro. (FERREIRA, 2014, p. 177).

Além remeter aos filmes carnavalescos (cômicos e também muito musicados) do Brasil da segunda metade da década de 1930 (ORTIZ, 1953) e às chanchadas e pornochanchadas, a linguagem carnavalesca *Xica da Silva* tem influência direta do samba tema da Escola de Samba Acadêmicos do Salgueiro de 1963, que foi *Xica da Silva*, já então grafada com "X". "Aparentemente, para Cacá Diegues, pela comédia e inversão da ordem [e do apelo à nudez, acrescentamos], recurso narrativo tão caro à linguagem carnavalesca, era possível reaproximar-se do público e promover reflexões sobre o passado histórico" (FERREIRA, 2014: 178).

### O que as críticas querem dizer

Em verdade, não foi só a graça que foi percebida pelo público do filme, como mostram comentários a respeito da obra. Analisando especificamente comentários negativos sobre a construção da *Xica da Silva* no cinema, percebemos que as características da personagem protagonista chegam aos espectadores de 1976 (e atuais) como um dos pilares da trama, e colocam as traduções/representações estritamente históricas presentes na obra a reboque das peripécias – principalmente sexuais – da protagonista.

Em sua tese de doutorado, Ferreira destaca fortes críticas negativas feitas ao filme em cinco artigos de intelectuais publicados no jornal *n'Opinião*, em outubro de 1976. Ênfase maior é dada às críticas feitas pela historiadora Beatriz Nascimento, que, à época, consolidava-se também como reconhecida militante do Movimento Negro no país. Ela alegou que o filme de Cacá Diegues se contentava "com o humor barato e grosseiro em cima dos estereótipos mais vulgares a respeito deste povo [negro]" (FERREIRA, 2014: 283).

Já os comentários críticos de Júnia Furtado (2003), mais contemporâneos, têm por base induções feitas a partir da análise de documentos históricos. Escreve Furtado que:

Por não estar vinculado a essa tradição, e tendo como missão conquistar o espectador, o cinema, ao enfatizar a sensualidade da mulher negra, construiu um mito que se ajustava ao imaginário coletivo da época [...] Se o discurso histórico se baseou em uma Chica metafórica, o romance, o cinema e a televisão somente criaram os estereótipos. Nada se fez para levantar o véu que encobre a sua figura e que imobilizou o mito. Continuava desconhecida a Francisca da Silva de Oliveira, mulher de carne e osso, ex-escrava, que participou do ciclo do diamante, período importante da história brasileira, que enriqueceu, adquiriu propriedade, escravos, bens de raiz, e que educou catorze filhos. (FURTADO, 2003, p. 282 -284).

As críticas de Júnia Furtado e Beatriz Nascimento parecem partir dos seguintes pressupostos: 1) as ficções (ao menos aquelas que têm base direta em  *fatos* e personagens históricos) devem seguir uma acuidade mimética para a construção da verossimilhança; 2) ao não seguirem tal acuidade mimética, as ficções com base na história tornam-se equivocadas e enviesadas ideologicamente, o que, nesse caso, é identificado pela percepção de que

o filme *Xica da Silva* reforça estereótipos; 3) a *realidade* dos  *fatos históricos* defendida por determinados grupos é mais “real/verdadeira” do que aquela defendida por outros grupos; 4) existe uma forma mais fiel de retratar/re(a)presentar quem verdadeiramente teria sido essa mulher negra.

Em suma, Nascimento e Furtado questionam as imagens das Xicas da Silva ficcionais e colocam em xeque a validade da ordenação e significação proposta especificamente pelas produções literária e audiovisual. Nesse sentido, seus comentários críticos também mostram que – a despeito das intencionalidades dos autores alegadas como justificativas para a construção das obras; a despeito de que a trama do filme e do livro apresentaram Xicas da Silva que, ao nosso ver, são complexas; e a despeito de análises que dizem que o filme especificamente se vale da *meta-história* relacionada à Ditadura Militar – os espectadores acionam elementos extra-diegéticos enquanto entram em contato com as obras, a ponto de fazerem comentários sobre elas com base em conteúdos (consideração de estereótipos vinculados aos corpos negros, por exemplo) que não são pilares da trama em si, mas que, considerando a análise dos comentários, *falam junto* com a trama e suas imagens.

### **Intenção versus ação**

Tentemos, então, entender como são vistos, nas obras (junto com elas e suas tramas e imagens), os estereótipos aos quais os comentários mencionados se referem – processo que consideramos ser possível, porque tais estereótipos existem (foram construídos) “fora/para além” das obras, na realidade de vida dos próprios espectadores.

Pensando nas imagens como fontes visuais da história geral e não como fontes de uma história específica da arte ou do cinema, por exemplo, Úlpiano Menezes (2003) escreve que “as imagens não têm sentido em si” e, portanto, faz-se “necessário tomar a imagem como enunciado”.

Ao se inserir como um enunciado dentro de um contexto social e histórico que, ao nosso ver, não está apenas relacionado à Ditadura Militar, mas também a outros acontecimentos paralelos a ela, como o surgimento do Movimento Negro Unificado no Brasil em 1970, o surgimento de um chamado Cinema Negro no Brasil e à consolidação das teorias sociológicas a respeito da atribuição de valores raciais aos corpos desde o século XIX, as imagens do filme *Xica da Silva* não são só associadas aos significados que ganham intradiegeticamente, mas também são acionadas pelo público em meio a um contexto social e cultural mais amplo, a uma *história longa*.

Nesse sentido, parecem ingênuos os depoimentos de Cacá Diegues que apontam para uma crença de que seu filme teria apenas um significado em si (o significado encaminhado pelo autor empírico) e dentro do contexto da Ditadura Militar e da história do cinema brasileiro. Escreve Diegues a esse respeito que:

“*Xica da Silva* pretendia recuperar, contra a perversão moralista da pornochanchada, o sexo bem-humorado dos modernistas, uma brincadeira cheia de jogos e preguiça, circulação livre de corpos que se encontram sem tautologia. Eu procurava a sensualidade do sexo. [...] Estes são os grandes espetáculos dos voyeurs, o contrário de tudo que era *Xica da Silva*, onde uma mulher, contra todas as circunstâncias de sua condição e época, subverte a sociedade em que vive a partir de seu simples prazer de viver. [...] Foi um jeito que encontrei de recuperar, na segunda metade da década de 1970, a utopia do prazer do início dos anos de 1960. [...] Qualquer que fosse o filme que eu

fizesse naquele momento, seria necessariamente um projeto contra a morte, um desejo de recuperação do gosto pela vida que aqueles dias sombrios tinham nos roubado.” (DIEGUES, 2014, p. 378-379; grifos do autor).

A alegação de certa ingenuidade no comentário destacado acima parte da ideia de que uma obra cinematográfica, como fonte visual histórica e também social, não mostra apenas aquilo que o autor da obra (e o autor empírico, que são diferentes mas têm relação) quis mostrar e nem mesmo só aquilo que está nas imagens, mas também aquilo que não está, os *lapsos* deixados pelo diretor e a dinâmica das relações sociais do período da produção, como pontua Marc Ferro (2010).

A câmera revela o seu funcionamento real, diz mais sobre cada um do que seria desejável mostrar. Ela desvenda o segredo, apresenta o avesso de uma sociedade, seus lapsos. Ela atinge suas estruturas. [...] Assinalar tais lapsos, bem como suas concordâncias ou discordâncias com a ideologia, ajuda a descobrir o que está latente por trás do aparente, o não visível através do visível. Aí existe a matéria para uma outra história, que certamente não pretende constituir um belo conjunto ordenado e racional, como a História; mas contribuiria, antes disso, para refiná-la ou destruí-la” (FERRO, 2010, p. 31-33).

Em outras palavras, em algum grau e de maneira geral, importa mais o que as narrativas mostram diretamente (sendo que o que se mostra também é construído por tudo o que não se mostra na obra, ou por tudo o que não se quis necessariamente mostrar, mas as câmeras captaram), e o público leitor apreende de imediato, do que o que os autores atestam que quiseram dizer a partir das obras como contestação em meio a um determinado e pontual período histórico. Ou seja, as narrativas ficcionais documentam as formas (escolhas) de narrar dos autores que se constroem na obra, e não (necessariamente) as intencionalidades anunciadas pelos autores empíricos.

Mais pistas a esse respeito são dadas por Jean-Louis Leutrat (1995) em texto sobre a complexidade dos chamados filmes históricos. Afinal, no caso de *Xica da Silva*, o que se percebe na obra é o retrato, mesmo que caricatural, de uma escravizada negra liberta no Brasil do século XVIII? Ou o que o filme registra é a forma como a imagem de uma escravizada negra liberta no século XVIII é vista e traduzida por autores a partir da segunda metade do século XIX, considerando as produções sobre essa personagem criadas desde os escritos de Joaquim Felício dos Santos em 1868?

Qual é a imagem que absorve a outra? Os índios, como os cowboys, são sutilmente diegetizados, ou a diegese é documentarizada? O descompasso vai se mudando numa oscilação que torna indecível a natureza da imagem mostrada. [...] Se admitimos que o cinema se inscreve na ordem das representações, como uma parte ritual bastante importante, ele não oferece senão o “já simbolizado” e o “já socializado em cada parte”. [...] É notório que o sentido que um autor (diretor, roteirista...) quis dar a sua obra não é forçosamente nela encontrável, que há um modo de funcionamento independente das obras que requer que nos esforcemos em compreender. (LEUTRAT, p. 28-32, 1995).

## Olhar para o passado

Como mencionado anteriormente, Júnia Furtado escreve sobre um anacronismo natural feito pelos autores de *Chica da Silva* no momento de tradução da história dessa personagem histórica para a ficção; um anacronismo não intencional, mas intrínseco às criações de autores que se criam nas obras (mas têm base em sujeitos sociais da realidade vivida por nós), e que deixam marcas nos textos.

Aprofundando a questão, Furtado destaca que, quando Joaquim Felício dos Santos olha para a história de uma ex-escravizada (Chica da Silva) que teve descendentes com acesso a uma grande riqueza com olhos do século XIX, é que Chica da Silva se torna digna de registro na história e literatura brasileiras; registro esse que a torna uma aberração do século XVIII olhado da perspectiva do século XIX.

Assim, na obra *Memórias do Distrito Diamantino*, publicada em 1868 e escrita por Joaquim Felício dos Santos (1828-1895), o autor descreve Chica da Silva como uma mulher com “feições grosseiras, alta, corpulenta, trazia a cabeça rapada e coberta com uma cabeleira anelada em cachos pendentes, como então se usava; não possuía graças, não possuía beleza, não possuía espírito, não tivera educação, não possuía atrativo algum, que pudesse justificar uma forte paixão” (SANTOS, 1976: 124).

Para Furtado, é assim que nasce a lenda de uma Chica da Silva cheia de atributos negativos, lascivos e selvagens, ou seja, com características não devidamente ordenadas pela colonização que influenciava e era defendida por “Joaquins Felícios dos Santos” no Brasil Colonial do século XIX.

Homem do século XIX, o autor [Joaquim Felício dos Santos] reconstruiu a personagem conforme a visão que predominava em sua época e fez projeções de suas impressões no século anterior. Baseou-se em cenas do seu cotidiano social, em que a mulher e a família deviam reger-se pela moral cristã e onde imperavam os preconceitos contra os ex-escravos, mulheres de cor e uniões consensuais. [...] Para os homens da época [século XIX], as escravas eram sensuais e licenciosas, mulheres com as quais era impossível manter laços afetivos estáveis. [...] Membro da elite branca preconceituosa do século XIX, o autor era incapaz de compreender a atração que exerciam as mulheres de cor. Joaquim Felício dos Santos a descreveu como uma mulata de baixo nascimento. (FURTADO, 2003, p. 266-267).

Furtado escreve ainda que, a “historiografia que sucedeu Joaquim Felício dos Santos pouco mudou a imagem de Chica: apenas acrescentou as caracterizações de perdulária, bruxa e megera” (FURTADO, 2003: 267).

### **Real, político, ideológico**

A análise dos comentários negativos sobre as obras ainda dá margem para mais reflexões e questionamentos. Afinal, haveria existido uma Chica da Silva “mais real”, “mais verdadeira” e totalmente equivalente ao que foi a personagem histórica, posto que a história em si já é um construto? Existe realmente algo que possa ser inequivocamente entendido como Chica da Silva, a verdadeira? “Que circunscrição de campo é feita pelo termo? O que ele significa? Que sentidos são com ele criados? A que se presta uma tal designação? A quem interessa?” (GOMES, 2008).

Se consideramos os escritos de Mayra Gomes (2008), Ella Shohat e Robert Stam (2006), em verdade, não há a possibilidade de traçar qualquer enunciado que não seja de ordem representativa, simbólica, imaginária e ideológica (sendo que a relação deste último conceito com essas ideias todas será melhor esmiuçado adiante).

A consciência humana e a prática artística, argumenta Bakhtin, não entram em contato com o “real” de maneira direta, mas através dos canais do mundo ideológico que nos rodeia. A literatura, e, por extensão, o cinema, não se referem ao “mundo”, mas apresentam suas linguagens e seus discursos. Em vez de refletir diretamente o real, ou mesmo refratar o real, o discurso artístico constitui a refração de uma refração, ou seja, uma versão mediada de um mundo sócio-ideológico que já é texto e discurso. (SHOHAT; STAM, 2006, p. 264).

Então, nos perguntamos: podemos relativizar quaisquer representações ficcionais sobre diferentes “corpos” (abordaremos melhor o que queremos dizer com esse termo adiante) e personagens sociais existentes na realidade vivida por nós, já que esses enunciados nunca irão equivaler à “realidade real” desses corpos? Não. E encontramos nos escritos de Valentin Volochínov (2004), pertencente ao círculo de Bakhtin, Shohat e Stam (este último muito adepto de conceitos de Bakhtin) reflexões importantes para a compreensão do porquê desse não.

Shohat e Stam identificam que julgamentos sobre questões de verossimilhança quanto a representações ficcionais específicas vêm “à tona especialmente em casos nos quais há protótipos *reais* para as personagens e situações [representadas]” (SHOHAT; STAM, 2006: 262; grifos nossos). Isso significa dizer que saber da existência de uma Chica da Silva histórica faz com que parte específica dos espectadores consigam questionar, ou mesmo enxergar, o constructo simbólico sobre tal personagem quando ela é abertamente ficcionalizada. Assim, as críticas negativas específicas feitas a determinadas construções simbólicas e formas de apresentação e re(a)apresentação dos “corpos” jogam luz sob o “princípio semiótico de que ‘algo está fora de lugar’ de uma outra coisa” que deveria ser colocada em algum lugar de uma outra forma, “ou de que alguém ou algum grupo está falando em nome de outras pessoas ou grupos” (SHOHAT; STAM, 2006: 268).

É nesse sentido que as questões de representação também são políticas. Para Shohat e Stam, são justamente os protestos coletivos contra determinadas formas de representações nas ficções que apontam para o fato de que as produções cinematográficas, estão, sim, implicadas com a realidade social na qual se baseiam e são disseminadas.

O fato de que filmes são representações não os impede de ter efeitos reais sobre o mundo: filmes racistas podem angariar adeptos para a Ku Klux Klan ou preparar terreno para políticas sociais retrógradas. Como assinala Stuart Hall, reconhecer a inevitabilidade da representação “não significa que não há nada em jogo” [...] A teoria pós-estruturalista nos lembra que habitamos no interior da linguagem e da representação, e que não temos acesso direto ao “real”. Mas as construções e codificações do discurso artístico não excluem referências a uma vida social comum. (SHOHAT; STAM, 2006, p. 262-263).

A partir disso, é preciso destacar: mesmo os enunciados de Beatriz Nascimento e

Júnia Furtado sobre a Chica da Silva que elas gostariam que tivesse sido de fato re(a)presentada no cinema e na literatura também são ideológicos, ao serem constituídos por signos (verbais, no caso) e terem natureza social (VOLOCHÍNOV, 2004). Para o teórico russo Valentin Volochínov (1895-1936), ideologia é toda ideia empenhada em um sentido específico de criação de sentido em uma sociedade de classes; portanto, *signo ideológico* é todo o signo que tem um significado necessariamente construído e associado à realidade material e social na qual é criado e disseminado. Tendo a palavra como um exemplo de signo, é a intenção de sentido introjetada nela como um *signo neutro* que faz com que ela seja “um fenômeno ideológico por excelência”.

Nesse sentido: 1) é por meio dos signos que as ideologias chegam à consciência individual, e 2) as palavras (como um das formas dos signos) são ideologicamente disputadas, com relação ao sentido associado às suas formas. “O signo se torna a arena onde se desenvolve a luta de classes. Esta plurivalência social do signo ideológico é um traço da maior importância. Na verdade, é este entrecruzamento dos índices de valor que torna o signo vivo e móvel, capaz de evoluir” (VOLOCHÍNOV, 2004: 46).

### Corpo e significado

A partir dos conceitos e reflexões apresentadas acima, passamos a ter como hipótese o fato de que, não só as imagens nos filmes, mas também os corpos humanos como imagens presentes na realidade vivida por nós são signos (formas com significados associados a si) que, na tela do cinema passam a ser o reflexo de uma imagem (ao ser trabalhada na *diegese*) que em sua existência material já é em si imagem-signo.

Quando nos referimos ao corpo humano como imagem, estamos nos referindo à materialidade desse corpo físico em um dado espaço também físico; corpo esse que tem significados associados ou sobrepostos a si a partir de determinados contextos, desdobramentos e construtos históricos, culturais e sociais.

Gomes (2008) nos ajuda a pensar a respeito de um *já-dito* que paira sobre, ou forra, o manto onde circulam o que nós propomos aqui chamar de “corpos-imagens”.

[...] podemos desenvolver um argumento levando em conta dois exemplos: a Vênus de Dusseldorf, com seus seios fartos, seu ventre protuberante, sua figura prenhe, que só é desejável como escultura a partir de uma visão de mundo que se refere à fertilidade, à terra/mãe; e a figura da modelo Kate Moss, que só é pensada como fotografável a partir de um ‘já dito’ que integra a estética da magreza. Dessa forma, compreendemos que essas imagens, em sua materialidade, são da ordem do imaginário como a realidade vivida. A figura feminina é construída sobre esse fundo ‘já dito’ que, no entanto, corresponde justamente à topologia instituída pelo símbolo: imaginário enquanto estratificação. (GOMES, 2008, p. 45).

Nesse sentido, ao falarmos das Xicas da Silva, ou da representação e reapresentação de corpos de mulheres negras em geral, na ficção, precisamos perguntar: quais os significados e características atribuídas a esses corpos historicamente? Quais desses significados e características ganham *repetição* em enunciados proferidos nas relações sociais e, conseqüentemente, nas produções ficcionais? Que imagens esses significados e característica criam, sobrepõem e sedimentam nos “corpos-imagens” quando estão a circular na realidade vivida por nós e/ou quando são fotografados e/ou filmados?

Pensando na história do Brasil (das Américas, na verdade), os corpos de mulheres negras representados e rerepresentados nas ficções e na realidade vivida por nós de alguma forma carregam em si significados acumulados e associados a eles historicamente, que remontem para um tempo “fora deles”, um tempo não contemporâneo, um passado que lhes atribuiu, e ainda atribui, determinados e limitados significados. Sim, de alguma forma estamos falando de estigmas e estereótipos. Porém, mais do que isso, estamos falando da forma como os estigmas e os estereótipos operam e funcionam: de forma semiótica, ideológica e discursiva ao associar a certas formas físicas significados historicamente situados que acompanham essas formas/corpos mesmo quando apresentadas em diferentes sistemas de linguagem e a despeito da recombinação e resignificação dessas imagens-corpos dentro de tramas ficcionais.

### **A ótica da sociologia brasileira**

Para problematizar a forma e representação dos (corpos) negros no cinema (na ficção em geral), é preciso, então, fazer resgates, entender as origens dos significados atribuídos a esses corpos realidade vivida por nós. Nesse caminho, Shohat e Stam (2006) mencionam as teorias de hierarquia racial do século XIX, cunhadas por autores como Hegel, Gobineau e Renan, e que influenciaram discursos midiáticos baseados e disseminadores de estereótipos sobre as minorias raciais.

Já Jonas Ferreira e Cythia Hamlin (2010) escrevem sobre a domesticação e deformação de corpos de mulheres e negros historicamente, devido ao conflito e à dificuldade em reconhecer e legitimar as particularidades desses corpos. Eles sustentam a ideia de que a sociedade moderna, por meio do discurso científico vinculado às teorias raciais, criou e determinou como “monstros” objetos sociais “exóticos” com relação aos padrões eurocêntricos.

Segundo os autores, a partir os primeiros exploradores da África nos séculos XVII e XVIII é que o estranhamento especificamente com os corpos negros e as classificações sobre eles passam a ser comuns devido a estudos sociais e de anatomia sobre os africanos. As características fenotípicas e biológicas dos seres passam a ser fator de diferenciação social, cultural e intelectual. Esse discurso foi replicado na Europa no século XIX entre antropólogos criadores da teoria racial. Tal trajetória levou a identidade e a personalidade dos “seres monstruosos” a serem chapadas e objetificadas em prol da eficiência e da hierarquização social.

No caso específico do Brasil (que também teve a sua ciência influenciada pelas teorias raciais), as significações introjetadas nos “corpos-imagens” das mulheres negras remetem às dinâmicas das relações sociais, raciais e de gênero (incluindo aspectos sexuais) estabelecidas desde o período escravocrata.

Discordando e complexificando a ideia de democracia racial decorrente da miscigenação brasileira que os estudos de Gilberto Freyre (2006) colocam como natural e positiva, Darcy Ribeiro (2006) problematiza as formas de relações sexuais dos senhores brancos com as escravizadas negras no Brasil Colonial – relações que se iniciaram devido à escassez de mulheres brancas/europeias em solos tropicais.

Para Ribeiro, as origens das relações sexuais inter-raciais no Brasil (considerando a relação entre homens brancos e mulheres negras e indígenas) mostram que o “português de ontem e o brasileiro de classe dominante de hoje” diferenciam as suas relações sexuais de duas formas: uma considerando “as relações dentro de seu círculo social” e outra considerando a relações “para com gente das camadas mais pobres” (RIBEIRO, 2006). Segundo

o autor, esses casos se particularizam “pela desenvoltura no estabelecimento de relações sexuais do homem com a mulher de condição social inferior movida pelo puro interesse sexual, geralmente despido de qualquer vínculo romântico”, conferindo “relações sexuais em circunstâncias desiguais” (RIBEIRO, 2006).

É possível dizer, então, que, historicamente, essas relações e percepções sociais sedimentaram significações e valores específicos sobre os corpos das mulheres negras, ou seja, influenciaram as formas ordenadoras de ver e dar a ver tais corpos em circulação tanto na realidade vivida por nós e, conseqüentemente, nas produções ficcionais que refletem essa realidade.

### Apontamentos para o futuro

Essas reflexões (no duplo sentido da palavra) todas nos levam a pensar que se os significados são atribuídos e associados aos signos de forma discursiva (lembrando que os signos por si formam os discursos e que estamos associando o discurso ao ideológico), em meio ao contexto social e a sociedade de classes, é possível disputar os significados a serem imbuídos a certas formas/imagens/corpos a ponto de resignificá-los.

Ou seja, não estamos propondo entender o funcionamento operacional dos estigmas e dos estereótipos apenas para reafirmá-los, confirmar as suas existências, mas sim para acharmos um caminho de reversão ou implosão dos significados que limitam as possibilidades de ser, enxergar e dar a ver os corpos humanos (destacando a nossa preocupação com a imagem e representação dos corpos de mulheres negras) na realidade vivida por nós e, conseqüentemente, nas ficções literária e audiovisual.

E aqui lembramos do que colocamos ainda no nosso projeto de pesquisa de mestrado quanto aos objetivos gerais de nossas investigações. “A pesquisa pretende colaborar para um pensamento crítico a respeito das formas de representação das imagens das mulheres negras na literatura e nas produções audiovisuais brasileiras de massa desde o século XIX (influência para os séculos posteriores). Imaginando-se que, contando parte dessa história, será possível, por meio de estudos teóricos e do discurso acadêmico, reconhecê-la, entender seus pontos de partida, conseqüências e as formas para transformá-la”.

### Bibliografia

- BERNARDET, J. *Cinema brasileiro: propostas para uma história*. São Paulo: Cia. de Bolso, 2009.
- . *Piranha no mar de rosas*. São Paulo: Nobel, 1982.
- BRAIT, B. *A personagem*. São Paulo: Editora Ática S. A., 1985.
- DIEGUES, C. *Vida De Cinema - Antes, Durante e Depois do Cinema Novo*. Ed. Objetiva, Rio de Janeiro, 2014
- DURAND, G. *As estruturas antropológicas do imaginários: introdução à arqueologia geral*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- ECO, U. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- FERNANDES, F. *Introdução do negro na sociedade de classes. Volume I - Ensaio de interpretação sociológica*. São Paulo: Biblioteca Azul, 2008.
- FERREIRA, R. *Cinema, história pública e educação: circularidade do conhecimento histórico em Xica da Silva (1976) e Chico Rei (1985)*. Tese de doutorado, UFMG, 2014.
- FERRO, M. *Cinema e história*. São Paulo: Paz e Terra, 2010.
- FREYRE, G. *Casa-grande e senzala*. São Paulo: Global Editora, 2006.
- FOUCAULT, M. “Sobre a Arqueologia das Ciências: respostas ao Círculo Epistemológico”. In *Estruturalismo e Teoria da Linguagem*. Petrópolis: Editora Vozes Ltda., 1971.

FURTADO, J. *Chica da Silva e o contratador de Diamantes, o outro lado do mito*. São Paulo: Cia das Letras, 2003.

GOMES, M. “Do simbólico ao imaginário”. In *Comunicação e Identificação - Ressonâncias no Jornalismo*. Cotia: Ateliê Editorial, 2008.

\_\_\_\_\_. “Identificação e comunicação: o liame do segredo”. In *Revista Cambiasu - UFMA*, São Luís, Maranhão, Vol III - Número 3 - Janeiro a Dezembro de 2007.

HALL, S.; WOODWARD, K.; SILVA, TOMAZ, T. (Org). *Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais*. Petrópolis: Vozes, 2000.

LEUTRAT, J. “Uma relação de diversos andares: cinema e história”. *Revista Imagens*, Unicamp, nº 5, pp.28-32, ago/dez, 1995.

MENEZES, U. “Fontes visuais, cultura visual, História visual. Balanço provisório, propostas cautelares”. In *Revista Brasileira de História*, São Paulo, número 45, pp. 11-36, 2003.

MORETTIN, E. “O cinema como fonte histórica na obra de Marc Ferro”. In *História e cinema*. São Paulo: Alameda Casa Editorial, 2007.

ORTIZ, C. *O romance do gato preto: história breve do cinema*. Rio de Janeiro: Livraria-Editora da Casa do Estudante do Brasil, 1952.

PEIRCE, C. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1977.

RIBEIRO, D. *O povo brasileiro*. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

SANTOS, J. *Xica da Silva*. São Paulo: Círculo do livro S. A., 1987.

SANTOS, J. *Memórias do Distrito Diamantino*. Belo Horizonte: Livraria Itatiaia Editora Ltda, 1976.

SHOHAT, E.; STAM, R. *Crítica da imagem eurocêntrica: multiculturalismo e representação*. São Paulo: COSACNAIFY, 2006.

SOARES, R. “De palavras e imagens: estigmas sociais em discursos audiovisuais”. In *Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação | E-compós*, Brasília, v.12, nº 1, jan./abr. 2009.

STAM, R. *Introdução à Teoria do Cinema*. Campinas: Papyrus, 2003.

\_\_\_\_\_. *Multiculturalismo Tropical: uma história comparativa da raça na cultura e no cinema brasileiros*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.

\_\_\_\_\_. *Bakhtin: da teoria literária à cultura de massa*. São Paulo: Editora Ática S. A., 1992.

VOLOCHÍNOV, V. *Marxismo e Filosofia da Linguagem*. São Paulo: Editora Hucitec, 2004. 11 e 16 edições.

### Referências audiovisuais

EM QUADRO: a história de 4 negros nas telas. Direção: Luiz Antonio Pilar. DVD, Rio de Janeiro: Cia Black e Preto Produções Artísticas, colorido, 93min.

VÊNUS Negra. Direção: Abdellatif Kechiche. França, 166min. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=3\\_P-6uis4Q](https://www.youtube.com/watch?v=3_P-6uis4Q). Último acesso em 26/10/2015.

XICA da Silva. Direção: Cacá Diegues. DVD, Brasil, Programadora Brasil, colorido, 116min.



>

# ASPECTOS DA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

<



# SOBRE ALGUMAS PROPRIEDADES DO PLANO FÍLMICO

AUTOR: LUCAS BASTOS GUIMARÃES BAPTISTA

ORIENTADOR: CRISTIAN BORGES

NÍVEL: DOUTORADO

BOLSISTA: CNPQ

## RESUMO

O trabalho busca apresentar algumas características recorrentes em tentativas de definir um dos principais elementos da construção fílmica, o plano. Partindo de uma definição que reúne algumas dessas propriedades, busca-se então seus limites através de comparações e análises pontuais com exemplos de períodos e procedências diversas. Os exemplos, oriundos sobretudo do cinema experimental, apontam para uma espécie de física do material fílmico, seus pontos de ebulição e congelamento, sua elasticidade e solidez.

**PALAVRAS-CHAVE:** plano, realismo, vanguarda, composição fílmica

Esta apresentação, como o título indica, discorre sobre algumas propriedades do plano fílmico. Algumas questões a serem tratadas são: o que é o plano, em sua definição mais usual; quais as características possíveis ao plano de acordo com essa definição; quais os limites dessa definição; e a quais resultados ela pode levar se abordada por diferentes direções.

A definição a ser tomada aqui como ponto de partida é de que “o plano, num filme, é o que resta de uma tomada efetuada no momento da filmagem”. A tomada é considerada como o registro fílmico em continuidade, e a existência do plano, para a maior parte dos autores, depende dessa relação de correspondência. Esta definição é dada por Jacques Aumont e Michel Marie, que a reformulam em seguida, reforçando seu caráter tautológico, dizendo que “um plano é qualquer segmento de filme compreendido entre duas mudanças de plano”.<sup>1</sup>

Se formos descrever o que é o plano de acordo com essa perspectiva, podemos dizer que ele é: (1) perceptível como algo contínuo, um registro visual que se desenvolve no tempo, que é passível de mudanças; mas (2) ainda que comporte tais mudanças, é apreendido como um mesmo elemento, isto é, possui uma unidade. É como tal unidade que o plano é classificado, seja por sua escala ou por sua movimentação – podendo ser fixo, móvel, próximo, geral, etc. O plano mantém então uma integridade espaço-temporal; é um tipo de bloco sendo gradualmente modelado pelos eventos, e se pudéssemos vê-lo de uma só vez, seria talvez algo como uma escultura de quatro dimensões. Tendo estabelecido a definição, podemos tentar esclarecer quais são os seus limites.

No eixo espacial, o plano se estende pelo enquadramento, e seus limites são as bordas da tela.

<sup>1</sup> Jacques Aumont, Michel Marie, Dicionário Teórico e Crítico de Cinema, p. 230-231.

No eixo temporal, o plano se estende pela duração, e seus limites são o início e o fim da tomada. As propriedades do plano, independente de quais sejam, devem se manifestar dentro de tais limites. Podemos então observar as diferentes maneiras pelas quais o plano pode alterar seu conteúdo interno, de modo a afirmar ou questionar esses limites.

Sobre o enquadramento, pelo menos duas tendências parecem existir em relação à sua função. Uma delas é a visão que foi defendida sobretudo por André Bazin, e que marca o contraste entre a moldura da pintura e a tela do cinema. O argumento de Bazin é que o pintor deve criar todo o conteúdo que irá apresentar ao espectador – conteúdo que será encerrado pela moldura. O cineasta, por sua vez, não cria seu conteúdo, mas, através de um contato fotográfico com a realidade, recorta o mundo visível, concentrando o olhar em uma parte dele enquanto mantém todas as outras partes como que “mascaradas” pelas bordas do enquadramento. Por essa razão, Bazin diz que a realidade exterior à tela estaria sempre presente, como um potencial invisível que dinamiza o conteúdo visível.<sup>2</sup>

Tomemos como exemplo o cinema dos irmãos Lumière. Estes breves filmes são, em sua grande maioria, constituídos por planos fixos que permitem a pessoas e veículos atravessarem o espaço, sem controle estrito sobre entradas e saídas de quadro; eles enfatizam a naturalidade dos movimentos, e a liberdade do mundo perante e em torno da câmera. As simetrias estão ausentes, pois acrescentariam um equilíbrio estático na disposição gráfica, e os Lumière parecem preferir o desequilíbrio, a incompletude. Neste cinema, a câmera mostra a infinidade de movimentos existentes. Mas ainda assim, sempre há mais do que a câmera é capaz de capturar. O movimento é tão onipresente que parece se estender para além do plano, e as constantes mudanças que ocorrem nas bordas do quadro são a prova de que, no cinema, este pode funcionar como um catalisador daquilo que encerra. As bordas aqui são, nas palavras de Jacques Aumont, “operadores ativos de uma transformação progressiva”.<sup>3</sup>

Como um contraste, consideremos alguns dos filmes de Georges Méliès. Na filmografia de Méliès, encontramos uma concepção espacial distinta. Em vez de lugares abertos e repletos de veículos e transeuntes, encontramos estúdios onde é exercido um controle mais próximo sobre as ações. Surge em Méliès uma inversão do princípio defendido por Bazin. No lugar da abertura ao mundo, Méliès se concentra em figuras e eventos selecionados e cuidadosamente direcionados. Este paradigma espacial é o que podemos chamar de “cubo cênico”. Aqui, toda a ação transcorre numa espécie de palco cujas paredes, chão e teto são igualados aos limites da tela. Méliès não busca atrair o que estaria fora da cena, mas antes exercitar sua criatividade dentro da cena, através de repetições, variações e combinações de gestos. É nesse contexto que parece surgir sua preferência por efeitos especiais: o uso das trucagens por Méliès é crucial, pois, ao multiplicar as imagens dentro de um espaço construído, ele altera a unidade do plano em relação à tomada. É importante notar que, mesmo no espaço composto por diferentes tomadas, podemos perceber alguma unidade. Neste caso, encaramos a multiplicidade de tomadas como um único evento.

2 Cf. André Bazin, “Pintura e cinema”, *O que é o cinema?*, p. 206-207.

3 Jacques Aumont, *O olho interminável*, p. 139.

Os limites espaciais do plano podem então seguir em duas direções. Eles podem ser afirmados, como em Méliès, de modo a criar uma unidade cênica que de certa forma abstrai a realidade exterior conforme estipula suas próprias regras; e também podem ser questionados, como nos Lumière, onde as bordas são constantemente dinamizadas, convidando e recebendo o exterior do quadro, integrando o interior dele a um contexto mais amplo. A contraparte centrípeta do espaço defendido por Bazin seria a concepção de Hollis Frampton de que o quadro no cinema é essencialmente metafórico, “um ícone da fronteira entre o conhecido e o desconhecido, entre o que está presente à consciência e o que é inimaginável.”<sup>4</sup>

Um nível mais elevado de abstração foi alcançado pelo cinema de vanguarda nas décadas seguintes. Ao recusar a presença de elementos fotográficos, dando preferência a métodos como animação e interferências diretas sobre a película, alguns cineastas revelaram o quanto o cinema pode se desenvolver tendo como base apenas seu próprio dispositivo. No lugar de figuras humanas e objetos, surgem formas geométricas achatadas, ou riscos sobre a película; e no lugar de números mágicos e cenas cotidianas, puras variações de forma, direção, cor e ritmo. Nos casos mais extremos, não parece haver realidade “externa”: a única realidade é a dos materiais fílmicos e das formas engendradas por estes materiais.

O cinema de Jordan Belson é um exemplo de como um filme pode ser inteiramente composto por formas que não parecem ter qualquer ligação com o mundo fora do cinema. O que um filme como *Samadhi* (1967) nos apresenta são formas gasosas e metamorfoses cromáticas; em determinados momentos, mesmo os limites da tela são abstraídos, confundindo-se com a escuridão neutralizada do fundo. Tudo o que é visível em *Samadhi* parece nascer e morrer sobre a tela, numa realidade diferente daquela registrada pelos Lumière e por todo o cinema fundado na representação figurativa. Torna-se claro, encarando os filmes de Belson, que o espaço preferido por Bazin é dependente de uma configuração particular da câmera e uma utilização específica do plano como unidade de composição.

Outros casos do cinema experimental servem para ilustrar uma segunda vertente deste desvio. Assim como no filme de Belson, tanto *Le Retour à la raison* (Man Ray, 1923) como *Mothlight* (Stan Brakhage, 1963) recorrem a técnicas distintas da filmagem tradicional. O filme de Man Ray utiliza o que ele chamou de *rayograph*, uma espécie de “fotografia sem câmera” em que os objetos são expostos diretamente sobre papel fotossensível. O filme de Brakhage, também realizado sem a câmera, é composto por pedaços de insetos e plantas colados sobre uma fita, que depois foi copiada e transposta para a película, de modo que vemos os objetos como se estivessem presos na estrutura transparente do filme. Em ambos os casos, os movimentos visíveis na tela resultam da própria projeção de objetos fisicamente dispostos sobre a película, em vez de registrados no mundo por uma câmera. Em decorrência disso, a própria impressão de movimento não emerge de um movimento do mundo, mas é sinônimo do movimento da projeção.

Quais seriam então os extremos do questionamento do quadro, ou seja, a máxima abertura ao mundo exterior? Questionar o enquadramento significa diminuir sua autonomia, o que geralmente é sinônimo de uma atração da realidade externa, da busca por métodos que a façam invadir e influenciar o conteúdo interno

---

4 Cf. Hollis Frampton, “The Withering Away of the State of the Art”, in Bruce Jenkins (ed.), *On the Camera Arts and Consecutive Matters: The Writings of Hollis Frampton*, p. 264.

do enquadramento, tornando a realidade “fílmica” uma extensão da “realidade como um todo”. Mas os limites do quadro não podem desaparecer completamente – eles são o referencial espacial absoluto –, e dessa forma, um filme ou cineasta que busque a integração do quadro ao mundo, parece retornar aos aspectos mencionados sobre os Lumière. O acréscimo do som, da cor, os formatos de tela mais largos, ou mesmo o 3D, talvez sejam passos importantes nessa direção de uma maior imersão. Talvez o “mito do cinema total” de Bazin seja o horizonte ideal dessa tendência. Para Bazin, o neorealismo italiano foi a abordagem exemplar das formas fílmicas em seu tempo; para alguns críticos posteriores, foram os métodos do cinema direto; em todo caso, o que parece aproximar essas posturas é uma atenção à integridade espacial do plano, mas também à presença da “sociedade” no plano.<sup>5</sup> O plano é não apenas uma unidade espacial, mas também sintática, possibilitando a construção de um discurso sobre o mundo, através do próprio mundo. Reconhecer os elementos através de uma figuração e de algo como uma retórica figurativa, é um critério recorrente entre os chamados “realistas” da teoria cinematográfica. Não por acaso, os nomes que se colocam nessa tendência dão preferência a documentários ou filmes narrativos, e evitam tratar do cinema experimental (sobretudo o de inclinação mais abstrata) sob os mesmos critérios.

Sobre as características temporais do plano, há pelo menos dois aspectos a serem comentados. Em primeiro lugar, o início e o final do plano, como os pontos que definem uma linha, podem ser, também eles, afirmados e questionados. A afirmação seria a marcação clara, que diferencia o início de um plano do que vem antes dele, e o final de um plano do que vem depois dele – em termos técnicos, isso seria representado pela ideia de “corte seco”. O questionamento seria a difusão dessa marcação, a transformação desses pontos em algo nebuloso, que não marque claramente as fronteiras, mas que torne mais difícil a percepção da diferenciação do que vem antes e o que vem depois – em termos técnicos isso seria representado pela ideia de “fusão”, ou a lenta dissolução de uma imagem em outra imagem.

Em segundo lugar, o movimento, como a substância temporal do plano, tem ainda outra propriedade, referente à semelhança ou diferença de seus componentes, os fotogramas. O movimento pode ter sua “intensidade” diminuída ou elevada. Por um lado, a velocidade pode ser reduzida a tal ponto que a unidade temporal se torne imperceptível ou inexistente – esta é a tendência ao congelamento, à repetição tão exata de um mesmo fotograma que a sucessividade da projeção parece não ter efeito. Por outro lado, a velocidade pode ser elevada a tal ponto que a unidade espacial se torna imperceptível ou inexistente – esta é a tendência à explosão, ou a fragmentação dos fotogramas, quando suas distâncias se tornam tão grandes que o efeito de flicker da projeção é reforçado. Nos dois casos, o espaço-tempo contínuo que caracteriza o plano é desfeito.

Ordinary Matter (1972), de Hollis Frampton, é um exemplo de como o aumento da distância entre os fotogramas, alcançado pela alteração da velocidade da filmagem, interfere na continuidade do movimento. O filme mostra uma caminhada acelerada por diferentes espaços, e em cada um deles, o registro é altamente fragmentado. A movimentação usual de uma câmera na mão, com suas intermitências e sua instabilidade, é potencializada pelo fato de que a velocidade do registro é alterada: a película é exposta não a 24 quadros por segundo, mas a um número consideravelmente menor,

5 Cf. Bazin, “O mito do cinema total”, O que é o cinema?

de modo que, ao ser projetado, o filme subdivide o movimento em menos partes, criando saltos e intervalos abruptos. Existem no filme breves momentos contínuos, ou sugestões de continuidade; mas na maior parte o que existe é uma série de quadros em choque, fotogramas isolados, como num pontilhismo temporal. A estabilidade do plano aqui é apenas uma possibilidade fugidia.

Este exemplo torna necessária a menção a uma característica que está presente na definição inicial do plano, ainda que de maneira subterrânea. A definição de vários autores compreende que os fotogramas são algo como as partículas elementares do plano, mas não o mencionam em sua descrição. Por isso, devemos citar aqui um cineasta como Peter Kubelka, que defende que o plano não é o elemento básico do cinema, e sim o fotograma. Kubelka argumenta que um exame dos materiais fílmicos revela dois fatos: primeiro, que o fotograma é a menor unidade possível, e segundo, que a composição de um filme é basicamente a escolha de quais fotogramas serão apresentados, e em qual ordem serão apresentados. Kubelka é também um dos cineastas que aceita (ou mesmo prefere) a abstração dos conteúdos fotográficos, e a afirmação do enquadramento como limite da obra. A soma desses fatores o levou à criação do que se convencionou chamar de flicker film, onde apenas os valores cromáticos dos fotogramas são manipulados, e toda a composição se resume à criação de motivos rítmicos envolvendo a alternância dos fotogramas e o efeito de flicker.<sup>6</sup> Ray Gun Virus (1966) é exemplar entre os flicker films realizados por outro cineasta contemporâneo de Kubelka: Paul Sharits. Em alguns filmes de Sharits, algumas imagens gráficas são entrecortadas brevemente com o efeito de flicker; mas em Ray Gun Virus, o filme é dominado pelo flicker, e todos os seus efeitos derivam da alternância de blocos sólidos de cor, organizados através de padrões rítmicos. Nos flicker films, não há espaço cênico, não há uma divisão do espaço do enquadramento, não há sequer a presença de formas gráficas; todo o interesse é concentrado na luminosidade da tela como um todo, e ao pulso imposto à tela através da projeção. A negação da realidade externa toma a forma de um cinema de controle absoluto sobre as medidas temporais, em detrimento da complexidade espacial e da vivacidade do registro cuja origem remonta aos Lumière.

Tendo visto algumas das propriedades que envolvem a definição inicial, podemos nos perguntar novamente: o que é, então, o plano? Vimos que, espacialmente, o enquadramento pode afirmar sua autonomia como criação abstrata, se afastando da relação de correspondência com a tomada, ou abrir mão de sua autonomia, se integrando ao mundo exterior, reforçando a correspondência com a tomada, e a unidade espaço-temporal dos movimentos. Vimos também que, temporalmente, o plano pode elevar e reduzir a intensidade dos movimentos, além de tornar claras ou difusas suas fronteiras iniciais e finais.

Seria a definição inicial do plano o ponto onde ocorre o cruzamento desses eixos?

Ou é também ela uma tendência, uma espécie de campo gravitacional ao redor do ponto central onde os eixos se cruzam? Se buscamos uma visão de conjunto desses aspectos, a segunda opção parece mais adequada. O plano não parece ser o meio-termo exato entre a repetição e a diferenciação, como não parece ser o meio termo exato entre realismo e a abstração. O plano é, mais especificamente, uma região no espectro da composição fílmica. Os exemplos citados do cinema experimental parecem confirmar esta interpretação pela absorção eventual do plano como um elemento possível, mas

6 Cf. Peter Kubelka, "The Theory of Metrical Film", in P. Adams Sitney (ed.), *The Avant-Garde Film*, p. 140-141.

não inevitável. Sob certas condições, enquanto está dentro dessa região central, os conteúdos do plano são mantidos como em equilíbrio dinâmico, podendo se locomover em direções distintas, com alguma margem de segurança. É apenas a partir de determinados níveis que a integridade do plano é ameaçada. Desse ponto em diante, surgem os caminhos explorados pelo cinema experimental, levando aos casos-limite já mencionados, como o flicker film.

Se desejamos uma definição que inclua a variedade de filmes aqui mencionados, o plano talvez deva ser considerado não como um elemento unívoco, mas como parte da matéria fílmica – uma parte entre outras. Uma matéria que possui afinal seus próprios pontos de congelamento e de ebulição; e ainda que não tenhamos as marcações exatas nesta escala, sabemos que tais estados podem eventualmente ser alcançados. Sabemos também que, mesmo se a integridade espaço-temporal do movimento for mantida, sua matéria não necessita ser de uma solidez absoluta; ela possui certa elasticidade, podendo ser lentamente derretida, e mesmo solidificada novamente. A cada uma dessas abordagens, teríamos diferentes resultados, isto é, diferentes ramificações das formas do filme, todas elas partindo de uma raiz comum.

Para compreender o que é o plano, e para compreender o que não é o plano, o que precisamos talvez seja algo como uma “física da matéria fílmica”. Estudos sobre como as leis do espaço e do tempo influem sobre o cinema enquanto arte, e que permitem, mas não exigem, a criação do plano, da cena, ou da narrativa. Talvez a cena e a narrativa sejam níveis mais complexos dos mesmos princípios que regem a existência do plano; talvez as tendências à abstração e ao realismo estejam presentes também nestes níveis. Se os fotogramas são os átomos do cinema, quais as ligações possíveis entre eles, e quais substâncias podem resultar destas ligações? Quais estados pode esta matéria alcançar, e quais modos de transição entre esses estados são possíveis? Um estudo sobre fatos e possibilidades, em princípio, não é algo contrário ao exercício da criatividade e do olhar crítico.

## BIBLIOGRAFIA

- AUMONT, Jacques. O olho interminável: Cinema e pintura. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. Dicionário Teórico e Crítico de Cinema. Campinas: Papirus, 2001.
- BAZIN, André. O que é o cinema? São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- BRAKHAGE, Stan. Metaphors on Vision. Nova York: Film Culture, 1963.
- EISENSTEIN, Sergei. A forma do filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- JENKINS, Bruce (ed.). On the Camera Arts and Consecutive Matters: The Writings of Hollis Frampton. Cambridge e Londres: The MIT Press, 2009.
- KUBELKA, Peter. “The Theory of Metrical Film”, in SITNEY, P. Adams (ed.). The Avant-Garde Film: A Reader of Theory and Criticism. Nova York: Anthology Film Archives, 1987.
- MITRY, Jean. The Aesthetics and Psychology of Cinema. Bloomington: Indiana University Press, 2000.

# EXPERIMENTALISMOS SONOROS NO CINEMA LATINO-AMERICANO: A ESCUTA DA INTIMIDADE EM *O PÁTIO*, DE GLAUBER ROCHA

AUTORA: DAMYLER FERREIRA CUNHA

ORIENTADOR: ARLINDO RIBEIRO MACHADO NETO

NÍVEL: DOUTORADO

## RESUMO

Adiante de uma primeira fase do experimentalismo sonoro no cinema, marcada pelas experiências de síntese sonora com gravação óptica na película e pelo interesse de sons externos ao estúdio, o cinema experimental alimentou todo um modo de produção que atravessou décadas e se relacionou com diferentes processos e procedimentos, tais como a vídeo-arte, as instalações audiovisuais e a dança. Situando-se fora dos formatos, regras e gêneros específicos da linguagem cinematográfica, nos anos de 1950 e 1960, as obras experimentais também estiveram marcadas pela exploração de uma sensorialidade que apareceu em convergência com outras artes eletrônicas, visuais ou sonoras (BENTES, 2003; MACHADO, 1997, 2010). Nesse mesmo período, o agrupamento de técnicas de captação e registro para isolamento do acontecimento sonoro fez da escuta um instrumento de análise e experimentação em diversas mídias sonoras eletrônicas. Configurava-se uma nova realidade na sonoridade contemporânea: a emergência do timbre passava a ocupar um espaço central na concepção de um novo jogo sonoro, quebrando antigas dicotomias em relação ao ruído (som não-musical) e seu uso nas artes. A questão timbrística, fruto do acúmulo de experiências composicionais da música experimental desde o início do século XX, colocou-nos diante da diferenciação entre sons reconhecíveis e irreconhecíveis (CAMPESATO, 2012; FENERICH, 2012; GOEHR, 2008).

**PALAVRAS-CHAVE:** Glauber Rocha, cinema, música experimental

No contexto do cinema latino-americano, os curtas-metragens *O Pátio* (Glauber Rocha, 1959, 35mm, Brasil) e *Cosmorama* (Enrique Piñeda Barnet, 35mm, 1964, Cuba), considerados obras pioneiras do experimental de suas respectivas cinematografias, apresentam montagens sonoras que incluem trechos de peças dos compositores como Pierre Henry, Pierre Schaeffer e Edgar Varèse. Nestes dois filmes, ambos os cineastas escolheram usar trechos da composição da *musique concrète* francesa *Symphonie pour une homme seul* (1950), e com o auxílio de músicos no Brasil e em Cuba, demonstraram interesse pela estilização dos sons eletroacústicos em busca de uma nova sonoridade para seus filmes.

Na tentativa de mapear quais seriam as obras pioneiras do cinema e vídeo experimental, Arlindo Machado cita no artigo *Pioneiros do vídeo e do cinema experimental na América Latina* (2010), várias mostras e projetos que foram organizadas com esse mesmo intuito, dentre elas o projeto *Videografias Invisibles* que aconteceu em 2005, na Espanha e Peru, a mostra *Visionários: Audiovisual na América Latina*, de 2008, no Brasil, e a mostra *Fast Forward* que aconteceu um ano depois, em 2006

e promoveu o debate e exibição de filmes e vídeos experimentais cubanos. Explorando experiências e contextos diversos, esses pioneiros teriam se mantido distantes do circuito comercial ao extrapolar os limites das definições entre filme de ficção ou documentário. Apesar de o termo experimental começar a ser usado mais frequentemente no cinema a partir dos anos 1960, Machado (2010: 25) pontua que o seu uso já se fazia presente no cinema *underground* norte-americano no final da década anterior e, teria suas conexões históricas com a vanguarda artística européia dos anos 1920. Contudo, o trabalho realizado por Stan Brakhage em *Reflections on Black* (1955) ao riscar a película para expressar a cegueira do personagem do filme poderia ser considerado uma das experiências radicais dessa nova empreitada fílmica, que irá se expandir atrelada a idéia de uma manipulação física do filme.

Entretanto, desde o final dos anos 1920, já eram realizadas manipulações físicas dos materiais de registro do cinema como, por exemplo, a técnica de animação direta na película de celulóide usada pelos cineastas Oskar Fischinger (*Way Experiments*, 1921-1926; *Spirals*, 1926; *An Optical Poem*, 1937), Len Lye (*A Colour Box*, 1935) e Norman McLaren (*Boogie-Doodle*, 1941; *Hen Hop*, 1942). Esses cineastas usavam materiais diversos como filmes virgens e totalmente transparentes, algumas vezes filmes velados e, portanto, pretos, e outras vezes a película previamente filmada. Dentre os métodos de animação utilizados, ora ou outra, os limites do fotograma eram violados e as pinceladas avançavam sobre a faixa de som da película. Além de pintar, carimbar, riscar ou mesmo colar asas de mariposas na película (como fez Stan Brakhage em *Mothlight*, filme de 1963), alguns cineastas experimentaram desenhar os sons.

### Cinema experimental e o experimentalismo sonoro

Em 1932, o cineasta alemão Oskar Fischinger usou extensos rolos de papel como referência para criar os desenhos de ondas senoidais e serrilhadas em *Ornament Sound Experiments* (Ornamentos sonoros, 35mm, 4 minutos). Neste período, Fischinger se interessou pela criação do som sintético, antecipando alguns experimentos sonoros que foram realizados anos depois por músicos eletrônicos. Fischinger deve ter percebido que a produção fotoelétrica do som representava a possibilidade de reversão do princípio de gravação de sons acústicos.

Anos mais tarde, fugindo do nazismo e em busca de financiamento para seus projetos, o cineasta sai da Alemanha e vai para Los Angeles. No livro *America's Film Legacy*, Daniel Eagan (2010: 323-409) fala sobre as dificuldades de Fischinger para se adaptar aos estúdios



a, b. Imagens dos Ornamentos Sonoros produzidos por Oskar Fischinger em 1932.

hollywoodianos, recusando-se muitas vezes a utilizar formas representacionais em suas animações - como nuvens, o horizonte, a água e outros pedidos que lhe fossem feitos. O cineasta acusava os estúdios de contratarem desenhistas para refazerem seus desenhos e torná-los “menos abstratos”<sup>1</sup>. Mesmo assim conseguiu produzir na MGM *An Optical Poem* (1937), uma animação abstrata baseada na Segunda Rapsódia Húngara, de Franz Liszt e teve como seu assistente, o jovem músico John Cage, que nessa época ainda não havia apresentado a sua mais conhecida obra *4’33’’* (1952) e se interessava pela produção de trilhas sonoras para filmes. Segundo William Moritz, pesquisador da obra do cineasta, que escreveu o livro *Optical Poetry: the life and work the Oskar Fischinger*, John Cage teria sido apresentado a Fischinger por intermédio da pintora alemã Galka Scheyer, que o convidou para assistir uma apresentação do jovem compositor.

Oskar was excited by the possibility of making a film with “new music” but told Cage he should come to the Studio and work for a few days on the current project, *An optical poem*, just to understand the process of animation, its potencial and its incredibly slow, tedious pace. After a few days wielding the chicken feather, John made an error and gave up animating [see Cage’s testimonial at the end of this book for the full details]. But during the long pauses while each new set-up was being arranged, Oskar told John about his *Ornament Ton experiments*, and his Buddhist-inspired belief that all things have a sound, even if we do not always listen or hear it, just as a stone has an inherent movement even if it is still. Cage credited Oskar with offering him the revelation that changed his whole perception of music and sound. (MORITZ, 2004: 78)

Nos anos de 1930, a produção de sons sintéticos desenhados na película por Oskar Fischinger e outros artistas não somente produziam belas formas visuais no cinema, mas traziam a possibilidade de criar e organizar sons de uma nova maneira. Sem a necessidade da partitura, realizada *para* filmes e escutada *no* cinema, esse novo tipo de escritura acústica representava uma música do futuro, revelando novos sons nunca antes ouvidos nesse meio. O músico norte-americano John Cage, juntamente com os integrantes do movimento *Fluxus*, seriam reconhecidos algum tempo depois por agirem “numa direção de expansão das relações entre som e música ao construírem o sentido de suas obras pela experiência - do artista e do espectador - do processo de criação, numa tentativa de aproximar a obra de arte da vivência cotidiana” (CAMPESATO, 2012: 19).

1 “Advertising allowed Fischinger to work with abstract narratives and forms, an area that was increasingly proscribed by Nazi officials as “decadent” or “degenerate” art. Fischinger used a comercial for cigarettes, *Muratti Greift Ein* (*Muratti Gets in the Act*, 1934), as the basis for the purely abstract *Composition in Blue* (1935). When the film was screened at the Venice Film Festival, Fischinger was pressured to leave Germany. His commercials won him a job at Paramount, where he was asked to draw an animated sequence for *The Big Broadcast* of 1937, a Jack Benny comedy. Fischinger completed the sequence in color, but the film was being shot in black-and-white. Fired when refused to change his work (which was cut from the finished film), Fischinger was hired by MGM for *An Optical Poem* (1937), an abstract animation set to Liszt’s Second Hungarian Rhapsody. (John Cage served as his assistant.) He was then hired to work on Walt Disney’s new feature film. [...] He was dismayed to learn that other artists were adding representational forms - clouds, water, and the like - to his purely abstract drawings, and quit the studio after nine months”. In: EAGAN, Daniel. *America’s Film Legacy: the authoritative guide to the landmark movies in the National Film Registry*. New York: Continuum, 2010.

Em “*Vidro e Martelo: Contradições na estetização do ruído na música*” (2012, ECA/USP), Campesato traz à tona um debate iniciado no texto de Lydia Goehr, no qual a pesquisadora norte-americana parte da distinção das trajetórias estéticas e científicas que carregam consigo os conceitos de experimento e experimental como marco de duas tendências antagônicas da modernidade. Para Goehr (2008), no início da modernidade a noção de experimento, para a ciência e a política, teria simbolizado uma tentativa de controle total sobre aquilo que se buscava investigar. Entre os séculos XIX e XX, uma ampla gama de inovações técnicas se desenvolveu em paralelo ao surgimento da ciência experimental. Campesato nos lembra ainda que neste contexto, “o som é levado ao laboratório onde passa a ser estudado ao lado de outros fenômenos naturais como a luz, a gravidade e o eletromagnetismo” (2012: 23). A experimentação e controle do som como fenômeno acústico e, conseqüentemente, do espaço que ele percorre, o inseriu dentro de uma lógica da ciência experimental, tirando-o de certa perspectiva mágica e enigmática afirmada pela história da música até então, quando o som era considerado um elemento efêmero, incorpóreo e fugaz. Em contrapartida, o conceito de experimental trazido pela estética, pela filosofia ou pela ciência, trouxe “um novo início ao fim da arte moderna” e estaria mais associado a uma idéia de incorporação; do risco; da abertura às indeterminações nos modos de conhecer o mundo (GOEHR *apud* CAMPESATO, 2012: 30-31). Para a autora, esses dois momentos teriam sido ilustrados pelo “pai” da ciência moderna, Francis Bacon, e pelo “pai” da música experimental, John Cage.

Vanderlei Baeza Lucentini, em *Incursões da Música Eletroacústica no Cinema*, artigo publicado na Revista *Novos Olhares* (2005, Vol.3, n.2), irá localizar que mesmo antes da realização da primeira experiência no cinema de síntese sonora com gravação óptica, o cineasta russo Dziga Vertov teria antecipado algumas técnicas de gravação utilizadas décadas mais tarde pelos compositores eletroacústicos. Neste artigo (2005: 215), Lucentini destaca que no documentário *Enthusiasm: Symphony of the Donbass* (1931) Vertov realizou a primeira experiência russa em gravação de som direto fora dos estúdios de cinema, além de na pós-produção deste filme ter utilizado técnicas como a manipulação da velocidade do som, a gravação de sons em movimento reverso, a assincronia simples entre som e imagem, a sobreposição sonora e a criação de uma simbologia para conduzir a montagem sonora. Outro artigo, *Disorganized Noise: Enthusiasm and the Ear of the Collective* (Yale University, 2005) traz referências concretas da relação de Dziga Vertov com a experimentação e a organização de sons do seu primeiro filme sonoro. O pesquisador de língua eslava John Mackay apresenta trechos de uma partitura musical<sup>2</sup>, na qual Vertov organizou a localização dos sons da realidade dos personagens (sons do tique-taque do relógio/sons dos sinos) em relação à música realizada para o filme, uma composição em parceria com o músico russo Nicolai Timoveef. Como destacado por Arthur Omar em *O Cinema no Século*, em *Entusiasmo Vertov* “transforma os ruídos em música e a música será tratada como ruído” (OMAR, 1996:285), no processo de fusão dos sons de uma das maiores cidades industriais da URSS, Dombass. O carvão, o aço e o ferro, as sirenes, os tique-taques dos relógios de ponto e tudo que trazia a atmosfera de poder das máquinas industriais dessa cidade deveria ser incorporado na música deste filme. Patrocinado para promover o plano quinquenal do governo de Stálin, a gravação deste filme foi cheia de polêmicas, e, na pesquisa de Mackay (2005) é levantado uma série de depoimentos de Vertov relatando as interferências do Estado e os protestos dos operários das indústrias

2 Atualmente, os materiais citados estão arquivados em Moscou, no *Russian State Museum of Literature and Art* (RGALI, f.2091 - files 414, 415, 417). Ver também o artigo de John Mackay, *Disorganized Noise: Vertov's Enthusiasm and the ear of the Collective*, publicado em *Kinokultura Journal*, n.7, jan 2005.

que aconteceram na cidade durante as gravações.

Outra referência importante sobre o assunto é *Enthusiasm: From Kino-Eye to Radio-Eye*, artigo escrito por Lucy Fischer e publicado em *Film Quarterly* (Vol. 31, n.2, p.25-34, *Winter* 1977-1978), no qual a autora descreve outras nove categorias de conceitos (além dos seis citadas acima) adotados pelo cineasta para organizar a interação entre som e imagem na primeira parte deste filme. Anos mais tarde, na década de 1950, com o agrupamento de técnicas de captação e registro para isolamento do acontecimento sonoro, a escuta se transformou em instrumento de experimentação em diversas mídias sonoras eletrônicas. No cinema não seria diferente e, uma maior acessibilidade e portabilidade dos equipamentos de captação e registro de som se configuraram em novas possibilidades para produção sonora. Com a diminuição do tamanho dos gravadores de fita magnética, tornando-os realmente portáteis no final dos anos 1950, os cineastas puderam considerar mais facilmente a captação de todos os sons do mundo, externos ao estúdio (RAMOS *apud* TEIXEIRA, 2004: 88). Assim, muitos deles se aproximaram de músicos experimentais em busca de uma nova sonoridade contemporânea, interessados pelos sons do mundo como elemento estético a ser explorado no cinema. A questão timbrística, fruto do acúmulo de experiências composicionais da música experimental desde o início do século XX, colocava-os diante do poder de diferenciação entre sons *reconhecíveis* e *irreconhecíveis*. Nessa nova realidade, o som na linguagem cinematográfica passa a ser assimilado esteticamente a partir da idéia de uma exploração da sensorialidade.

\*\*\*

Desde as primeiras exhibições produzidas pelos irmãos Lumière em 1895, o cinema também surgiu como exploração de uma realidade efêmera, fugidia e impalpável; do interesse pelo ordinário presente na produção do movimento aparente das folhas de uma árvore ou ainda como um lugar transitório entre ciência e espetáculo como escreveu Jacques Aumont no primeiro capítulo de *O Olho Interminável* ([1989] 2004). Neste primeiro momento apenas fruto do acúmulo de inovações técnicas visuais, o cinema não conhecia o som em sincronia com a imagem, seus limites eram frouxos e infinitamente mais permeáveis. Como fala Aumont (2004: 37-41), “filmar com o cinematógrafo tinha mais a ver com a habilidade, com *feeling* e hábito”, já que o enquadramento era aproximativo, requeria muitos deslocamentos para ajustar a visada.

Se por um lado, este cinema dos primórdios chamava atenção e promovia espanto pelo seu caráter efêmero e impalpável, por outro não deixou de estar profundamente marcado pela idéia de experimento científico. Como sugere Arlindo Machado (2010: 25), “no cinema a ênfase neste tipo de produção [também]<sup>3</sup> estaria na experiência a partir do seu sentido científico, como *descoberta* de novas possibilidades” (*idem, ibidem*). Situando-se fora dos formatos, regras e gêneros específicos da linguagem cinematográfica, nos anos de 1950 e 1960, as obras experimentais também estariam marcadas pela exploração de uma sensorialidade que apareceu em convergência com outras artes eletrônicas, visuais ou sonoras. Neste contexto, a imagem videográfica também sofreu intensa investigação de sua natureza técnica.

Como no cinema experimental, o vídeo iria permitir ao autor percorrer e controlar, com custos e tempos reduzidos, todas as etapas de produção da obra, de forma não especializada, da criação à realização. Essa

participação do cineasta ou do artista plástico em todos os processos de realização da obra marcou todo o moderno cinema autoral e teria sua continuidade no novo meio. (BENTES, 2003: 116)

Em *Vídeo e Cinema: rupturas, reações e hibridismos* (2003), Ivana Bentes nos fala que o surgimento desse novo meio - o audiovisual irrompe de um processo de hibridismo entre artes plásticas, o documentário e o cinema experimental. Habitando regiões fronteiriças entre o cinema experimental e o vídeo, alguns cineastas trilharam um caminho que se deteve acerca do audiovisual como uma linha de continuidade, no qual o vídeo apareceria como seu potencializador. Os cineastas experimentais que trabalhavam com a não-linearidade, a colagem, o “direto” e o acaso, princípios que se tornariam característicos do vídeo-arte e da linguagem do vídeo, teriam antecipado uma estética do vídeo. Contudo, segundo Machado (*Pré-Cinemas e Pós-Cinemas*, 1997), uma linha de continuidade bem mais longa poderia ser traçada entre cinema e vídeo, se pensarmos em processos e procedimentos ao invés de suportes. No ensaio citado acima, Ivana Bentes destaca alguns cineastas brasileiros (Glauber Rocha em *Di* (1977), *Câncer* (1972) e *Idade da Terra* (1981); Arthur Omar; as experiências em *Super-8*, os documentários experimentais da década de 1970 de Eduardo Coutinho e João Batista de Andrade) e estrangeiros (cinema *underground*, cinema estrutural norte-americano, os trabalhos de John Cage, Nam June Paik e Merce Cunningham entre outros) que transferiram seu capital estético para o meio audiovisual, realizando no vídeo uma série de experimentações consolidadas no cinema.

Adiante de uma primeira fase do experimentalismo sonoro no cinema, marcada pelas experiências de síntese sonora com gravação óptica na película e pelo interesse de sons externos ao estúdio, o cinema experimental da década de 1960 alimentava todo um modo de produção que atravessou décadas e se relacionou com diferentes processos e procedimentos. A fim de compreender esse momento, destaco a seguir a relação entre o som, a dança e o cinema, na qual as três formas de expressão parecem, cada vez mais, confundir-se, convergindo para uma forma híbrida. A partir da abordagem de uma possível dança implícita na organização e manipulação do som no meio audiovisual, destaco *Variations V* (1966), filme de Stan Van der Beek, verdadeiro experimento intermediático que foi realizado a partir de imagens de projeções em vídeo realizadas pelo próprio Stan Van der Beek e imagens criadas no ato da gravação do filme, a partir de distorções do sinal analógico de uma TV, realizadas por Nam June Paik. Essas imagens distorcidas foram sobrepostas as projeções de vídeo ao fundo, numa disposição criada para que as imagens envolvessem os corpos dos dançarinos que atravessavam o cenário.



c. Imagem da gravação de *Variations V*, 1966.<sup>4</sup>

Os sons usados neste filme foram gerados por doze pólos eletrônicos de captação dispostos entre os dançarinos e desencadeados pelos seus movimentos. Essas antenas foto-elétricas com cinco pés de altura desencadeavam os sons como sombras, quando os dançarinos interrompiam a luz. Imediatamente, esses sons captados eram alterados ou ralentados pelos músicos experimentais norte-americanos John Cage e David Tudor. Nesse tipo de engajamento corporal som e movimento estavam tecnicamente co-dependentes a partir do corpo do bailarino, num processo colaborativo de defasagem entre som e dança. O filme, que teve a coreografia assinada pelo coreógrafo Merce Cunningham, explorava uma relação de proximidade cinética entre os dançarinos e o seu ambiente. A partir do que chama de *atividades de não-dança*, Cunningham demonstrava interesse pelo movimento ordinário dos corpos e criou, juntamente com os outros artistas, um ambiente imersivo no qual o som e a projeção dos vídeos envolviam os corpos em ação. Neste filme, Cunningham e os outros bailarinos aparecerem realizando ações do cotidiano. Cunningham inicia o filme envasando uma grande planta, Carolyn Brown esmaga um pote, Barbara Lloyd coloca uma toalha sobre a cabeça, Gus Solomons balança o corpo para frente e para trás e novamente Cunningham termina a peça andando de bicicleta, numa citação daquele que teria sido o primeiro *ready-made* de Duchamp (*The ready made as movement*, de Mark Franko, 2000). A toalha e o pote tinham microfones acoplados, assim como outros objetos que ao serem tocados produziam sons. A ordem que determinava quando os elementos seriam acionados foi criada lançando moedas o que dava trinta e cinco possibilidades que definiam a estrutura e os componentes no processamento dos sons. A pontuação de sons específicos mudaria de acordo com cada performance corporal, que corresponderia as sombras criadas pelos bailarinos e objetos dispostos no espaço.

Nam June Paik e John Cage haviam se conhecido em 1958 quando freqüentaram o *International Summer Course for New Music*, o curso de verão ministrado em Darmstadt, na Alemanha, pelo compositor Karlheinz Stockhausen. O encontro entre os dois artistas, além de *Variations V*, rendeu uma série de trabalhos anteriores, nos quais o que estava em jogo era a incorporação do acaso e de um silêncio ruidoso (ou como Wisnik prefere nomear em *O Som e o Sentido* (2003) “quase-sons”, “quase-ruídos”). *Variations V*, gravado em Hamburgo num estúdio de televisão, empregava certo tipo de experimentalismo que aparecia através

4

Filme completo disponível no site do coreógrafo Merce Cunningham, acessado em 04/01/2016. <http://www.mercecunningham.org/film-media/dance-capsules/>

das manipulações físicas e do controle sobre os aparatos eletrônicos. Utilizando novos procedimentos criados a partir do manuseio e exploração da fita magnética, o som também surgia da experiência de interação e do controle do movimento dos corpos, talvez herança distante de um controle do movimento aplicado no início do século passado.

A captação e o registro do movimento teriam sido um dos desafios que a fotografia e a ciência se impôs ao longo do século XIX, e o levantamento dos diversos processos e procedimentos à respeito culminaram na substituição da cronografia pela cronofotografia, e, conseqüentemente, no aparecimento do cinema. Em “*A Captação do Movimento: do instantâneo ao fotodinamismo*”, Maria Rosario Fabris (2004) comenta que o método utilizado por Étienne Jules Marey para captação do movimento, situava-se entre duas possibilidades de registro - a fusão e a atomização, que teriam surgido do emprego das estratégias de levantamento exato e de um tipo de contração espaço temporal. No final do século XIX, Marey, pesquisador francês e titular da cadeira de História Natural dos Corpos Organizados no *Collège de France*, após o surgimento do filme sensível de celulóide e a colaboração de Georges Demeny, conseguiu criar um sistema - o cronofotógrafo, que lhe permitia reunir mais de quarenta imagens por segundo (DAGOGNET *apud* FABRIS, 2004: 55). Para Fabris, antes de tudo, esse sistema usado por Marey evidenciava uma diferença essencial do sistema utilizado pelo fotógrafo inglês Muybridge - mais direcionado a ilusão aparente de movimento (já contemplado pela seqüencialidade obtida na captação de instantâneos com intervalos regulares), pois possibilitava o conhecimento do corpo a partir de uma imagem completa. Com o desenvolvimento da cronofotografia, o cientista condensava uma série de posições de um corpo em deslocamento numa mesma imagem, revelando à visão os movimentos mais complexos, ínfimos e invisíveis, até então, aos olhos do mundo. Como sugere Kittler em *Grammophone. Film. Typewriter* (1986), o fonógrafo, as experiências de Marey, o desenvolvimento da escuta psicanalítica e o cinema teriam surgido desse processo de sistematização do acesso ao experimental e, uma das conseqüências das transformações ocorridas neste período seriam a “captação do sujeito” e o desaparecimento daquilo que Kittler chamou *der Sogennate Mensch* (que poderíamos traduzir como o *assim-chamado-homem*). Segundo Kittler (1986: 72), ao fonógrafo poderíamos também atribuir uma identificação com o real no nível do registro de todos os sons produzidos, seja pela laringe ou pelas máquinas de um ambiente, antes de qualquer ordem semiótica e simbólica.

No contexto das manipulações dos aparatos eletrônicos no pós-guerra, a exploração de uma relação de proximidade cinética entre os corpos e o seu meio ambiente volta a ressurgir atrelada a idéia de uma imersão em elementos mínimos e visava atingir o espectador naquilo que existe de mais íntimo, a sua corporeidade. Revelar uma nova maneira de organizar os sons, ainda não perceptíveis no cinema, assim como vimos nas experiências realizadas por Dziga Vertov, de Oskar Fischinger e de John Cage, talvez significasse também para estes artistas estar mais próximo da possibilidade de encontrar *um som* que não estivesse submetido à figuratividade da imagem, que ainda não estivesse controlado e submetido ao sistema de representação do cinema.

### **O experimentalismo sonoro no cinema latino-americano**

No rastro destes artistas pioneiros, os curtas-metragens *O Pátio*, de Glauber Rocha (1959, Brasil) e *Cosmorama*, de Enrique Piñeda Barnet, (1964, Cuba) apresentam

montagens sonoras que incluem peças dos músicos experimentais Pierre Henry, Pierre Schaeffer, Bela Bartók e Edgar Varèse. Consideradas obras pioneiras do experimental de suas respectivas cinematografias, os dois curtas usaram trechos da mesma música concreta realizada por Pierre Henry e Pierre Schaeffer *Symphonie pour un homme seul*. Com o auxílio de músicos do Brasil e de Cuba, Glauber e Enrique Piñeda demonstraram interesse pela musicalização dos sons, em busca de uma sonoridade diferente para os seus filmes.

Em entrevista realizada com a co-produtora do *Pátio* e também atriz Helena Ignez (realizada em 25/10/2015, em São Paulo), busquei elucidar como Glauber conseguiu a música composta em 1950, ainda mundialmente de difícil aquisição em 1957. Foi confirmado pela atriz nesta entrevista que o cineasta conseguiu a composição com o músico Hans-Joachim Koellreuter que, na época, ministrava seminários na Escola de Música da UFBA em Salvador. A atriz foi sua aluna durante os três anos de curso de Artes Dramáticas e o cineasta a acompanhava em diversas aulas neste período, entre 1957 e 1959. Foi neste contexto que Glauber ouvia peças de compositores de música eletroacústica, dodecafônica e outros músicos que na época já experimentavam novos procedimentos para organização dos sons a partir do manuseio da fita magnética. Deduz-se (ainda sem confirmação completa) que teria sido este suporte que Glauber usou para realizar a edição de som do filme, que nos créditos não aparece direcionada para nenhum outro técnico que tenha participado das gravações e da pós-produção.

Na escuta dos sons deste filme em relação a composição da música *Symphonie pour un homme seul*, foram identificados os trechos usados por Glauber dos movimentos *Apostrofe* (nono movimento), *Erotica* e *Scherzo* (quarto e quinto movimentos). Entretanto, percebi que o início da montagem sonora e da *Symphonie pour un homme seul* diferiam. A partir do levantamento de referências, apareceu a crítica “*Ouvir O Pátio*”, escrita pelo cineasta Luiz Felipe Labaki e publicada na Revista de Música Eletroacústica *Linda* (ano 2, oitava edição), que identificava além da *Symphonie*, trechos de outras duas músicas: *Ionisation*, peça do músico franco-americano Edgar Varèse escrita em 1933; *Tam Tam IV*, peça do músico concreto Pierre Henry (1951) e outro trecho, os últimos três minutos do filme, utilizam uma ambiência sonora ou música ainda não identificada. Contudo, o uso da *Symphonie* é predominante na banda sonora, e, é a única relação destacada pelo cineasta nos créditos dos filmes. Glauber ao invés de usar trilha sonora nos créditos escreveu *montagem sonora em música concreta*, evidenciando assim ter o conhecimento de algumas diferenciações entre o ato de organizar sons da música concreta e o procedimento de serialização de notas da música dodecafônica, na época diferenças expressas no âmbito musical a partir de um embate entre formalismo (escola serialista, dodecafonismo) e referencialismo (música eletroacústica praticada por John Cage, David Tudor, Pierre Schaeffer, Pierre Henry, entre outros).

O que desejo ressaltar aqui é o fato de Glauber usar a música experimental para criar uma tensão em relação aos elementos imagéticos. Sob o horizonte do ensaio de Ismail Xavier (2001), sabemos que, desde o início desse curta-metragem, o cenário geometrizado, por vezes, demarca dois ou três planos espaciais diferentes na mesma imagem. Podemos constatar assim, *um primeiro plano espacial* no qual o mar e o céu se fundem até o infinito; *um segundo plano espacial* no qual vemos o terraço em forma de tabuleiro de xadrez e, por vezes, quando a câmera avança no espaço do tabuleiro ao nível do chão cria-se um *terceiro plano espacial* que emoldura o rosto dos personagens. O espaço geométrico será reproduzido não somente na referência ao plano do tabuleiro de xadrez, mas através dos três planos paralelos que são usados no filme com o intuito

de trazer “o fundo para a frontalidade ao mesmo tempo em que a devolve ao fundo” (COSTA, 2000: 45). Os ritmos da montagem e os enquadramentos de Glauber acabam construindo um espaço imagético construtivista, abstrato e racional, como bem notado por Cláudio Costa em sua análise sobre o *Pátio*.

Todavia, se podemos notar no enquadramento da imagem uma expressividade que aponta na direção de aspectos da estética concreta, enquanto reformulação de um espaço racional e objetivo, como destacou o próprio cineasta (*O Cinema do Século*, p.329). O caos ruidoso de sons fisiológicos e cotidianos que ouvimos em *Pátio* traz um pouco da atmosfera de *Symphonie pour un homme seul*. A música teve a sua primeira exibição em 18 de março de 1950, na *École Normale de Musique* em Paris e inaugurava os caminhos da *musique concrète*, movimento que propunha uma música feita a partir de sons eletroacústicos, do nosso cotidiano, com os quais se afirmava uma prática composicional que tinha por objetivo bloquear qualquer invólucro conceitual, seja ele formal ou simbólico, distante de uma estruturação interna preconizada pela música clássica tonal (FENERICH, 2012). Varèse, Schaeffer, Henry e John Cage, fizeram músicas distintas, mas dividiam em comum uma característica da música experimental praticada por eles, apontando em direção a organização dos ruídos do mundo em som musical.

Essa postura que se apresenta de maneira mais radical em Cage já podia ser identificada muito antes nos gritos futuristas ou mesmo nas especulações de Edgar Varèse (1983-1965). A partir da segunda metade do século XX, seguindo um processo já visível na obra de Debussy, é notório um esforço para recolocar o som dentro da música a partir daquilo que está em seu interior (suas qualidades, seu timbre). Uma das propostas mais consequentes vem de Pierre Schaeffer que vislumbra um método forjado no final da década de 1950 que posteriormente ele passaria a se referir como pesquisa musical. (CAMPESATO, 2012: 94)

Essa nova maneira de pensar e organizar os sons, voltada para uma ampliação da escuta pode ter seduzido Glauber. No início d’*O Pátio*, o homem (*Solon Barreto*) e a mulher (*Helena Ignez*) pouco se tocam e movimentam-se pelo tablado destacando alguns gestos retorcidos do corpo, como que contidos por uma dimensão racional. Nos primeiros minutos haverá ainda uma priorização nos primeiros planos da figura masculina e do recorte geométrico da imagem. A figura masculina caminhará pelo tablado, por vezes, isolado da figura feminina para contemplação do mar ou de bananeiras, além de reagir ao som de um ruído insistente e latejante que parece incomodar os seus ouvidos (o personagem tampa os ouvidos com a mão). A sonoridade intensa será interrompida, ao menos duas vezes, pelos longos segundos de silêncio. Assim como a *Symphonie* de Schaeffer foi criada para representar as sonoridades de um *homem só*, Glauber parece ter se apropriado desta intenção.

Afora isso, aos oito minutos do filme toda a *mise-en-scène* se contaminará por um forte estremecimento na inserção de *Erotica*, um dos movimentos da música concreta que usa trechos vocálicos ligados ao prazer sexual feminino. A partir da inserção deste trecho, a movimentação dos atores sofrerá uma modificação. Vemos um plano mais longo de Helena Ignez se movimentando langorosamente, com uma corporeidade mais sensual, enquanto as vocalizações tornam-se mais intensas e volumosas, se desdobrando em uma *voz em loop* que parece recitar as palavras ao contrário. Os corpos, que antes

estavam sozinhos no espaço (figura d), voltam a se reencontrar até sumirem por uma escada.



d. F...cha.

Em “A Inscrição da Intimidade na *Symphonie pour un Homme Seul*”, o músico eletroacústico e pesquisador Alexandre Fenerich destaca que Pierre Schaeffer e Pierre Henry se utilizaram de sons vocálicos não verbais ao longo de toda a composição, operando assim sob dois pólos da imagem corporal. Para Fenerich, o conceito da **escuta da intimidade** se apresenta como fundamental para delimitar a influência de elementos sensoriais trazidos a partir do uso do movimento *Erotica*, trecho da *Symphonie pour un homme seul* que mais contém vocalizações e sons fisiológicos da intimidade feminina. Num dos pólos temos uma *imagem do corpo* corporificado, a partir da focalização dos estímulos corporais, e num outro pólo, temos uma descorporificação da imagem pela ausência da presença do corpo no concerto eletroacústico (FENERICH, 2012:108). Glauber, ao usar a música no seu curta, promove a inscrição de zonas de intimidade no espaço geometrizado através da presença desses sons vocálicos corporais, que foram gravados com proximidade ao microfone. A respiração, os gemidos e os sopros ressoam como *corpos sonoros*, virtualizados na dimensão do corpo daquele que escuta. Outra personagem importante dessa relação entre cinema experimental e experimentalismo sonoro na América Latina, Arthur Omar (1996: 281) também se deteve sobre essa dimensão dos sons no cinema, que como *corpos sonoros* se formariam dentro do espectador-ouvinte no próprio ato de abstração acionado pela audição de uma música.

Algo muito parecido acontece com a experiência musical, a meu ver. A música dos filmes, e talvez mesmo a música em geral, não atua como uma simples coisa auditiva, no sentido de você parar para ouvir e observar determinadas relações sonoras, etc. No filme, a música está no ato mesmo de ouvir. Cria-se o que poderíamos chamar aqui de corpo sonoro. Você está aqui com o seu corpo normal, a música penetra no ouvido, mas ela não foi feita para uma excitação puramente sensorial. Ela atua na sua presença global, e ela atua de que maneira? Criando

virtualmente o que estou chamando de corpo sonoro. É um corpo que se forma de dentro de você e pode atuar em frações de segundos, ele pode durar na fugacidade de um simples acorde, ele pode esvanecer e se diluir antes mesmo do desaparecimento do próprio som que o originou. (OMAR, 1996: 280)

Como uma evidência oculta, neste Omar aproximou a experiência cinematográfica da experiência musical na palestra *Cinema: música e pensamento*, transcrita para o livro *O Cinema no Século* (1996), para destacar que o cinema está trabalhando com uma música interna do filme. O cinema afirmaria um lugar onde o sujeito se defronta com a imagem para provar, *experimental*, um **movimento para dentro**. Mais do que embarcar no mundo que passa, o cinema seria no fundo um pretexto para um entrar dentro de si, uma temporalidade que opera uma vibração da atenção. Migrando da matéria cinematográfica para os outros meios, Arthur Omar promove essa reflexão a fim de encontrar o motor da presença que existe na experiência cinematográfica, aquilo que seria anterior a instância da imagem, no sentido “imagético” do termo. Algo semelhante do que acontece quando visamos encontrar uma musicalidade interna daquilo com que o espectador está se defrontando, “uma **música-sem-som** somente possível no cinema, seria o **som da imagem**” como descreveu Omar.

Outro experimental cubano, o cineasta Enrique Piñeda Barnet se interessou pela musicalização dos sons na realização do seu curta-metragem *Cosmorama* (1964). Também curioso acerca da investigação sobre como seria possível representar no cinema a vibração de formas abstratas das imagens plásticas concebidas pelo pintor Sandu Darié, Enrique Piñeda buscou trechos de músicas dos compositores Pierre Schaeffer, Pierre Henry e Bela Bartók, além de recolher trechos de arquivos sonoros com sons dos rios e outros diversos sons das ruas de Paris, de Roma, de Havana e outras cidades do mundo com intuito de construir atmosfera única, que nos fizesse imaginar as formas espaciais das cidades em direção a imensidão aquática do mar. Na entrevista realizada em 2009 para o *Diário de La Juventud Cubana* e intitulada *Cosmorama, la arquitectura de una obra maestra*, o cineasta cubano revela que encomendou ao seu editor de som 14 bandas sonoras e a resposta do sonidista Roberto Bravo foi que pensar em sobrepor tantos sons assim era uma loucura, que ninguém conseguiria ouvir os sons. Piñeda Barnet lembra ainda que pediu a ajuda do músico cubano Carlos Fariñas, para inserir algumas notas entre os trechos de músicas dos compositores citados acima, com o intuito de dar-lhes um toque de *cubanía*. O curta-metragem que é considerado marco inicial do cinema experimental e videoarte cubano, foi revelado ao mundo com a ajuda do animador canadense Norman McLaren, depois que o cineasta enviou-lhe uma cópia para divulgação. Diferente de Glauber Rocha, Piñeda usa trechos da música concreta *Symphonie pour un homme Seul* que priorizam os sons das cidades ao invés das vocalizações da intimidade feminina buscadas pelo brasileiro. Contudo, o fato destacado aqui são as diversas possibilidades que se abrem aos cineastas que se interessaram pela musicalização dos sons no cinema. Assim como Glauber Rocha e Enrique Piñeda Barnet, muitos outros cineastas da América Latina vislumbraram a criação de novos sons, nunca antes ouvidos, no cinema. Uma dessas figuras importantes para criação de uma música para filmes é o cineasta brasileiro Alberto Cavalcanti, que assim como Piñeda buscou alianças em Londres, numa temporada no *General Post Office Film Unit*, para realizar sua pesquisa sobre a expressividade dos ruídos no cinema.

## Bibliografia

- AUMONT, Jacques. O Olho Interminável.[1985] São Paulo, Cosac & Naify, 2004.
- BARNET, Enrique Piñeda. “Cosmorama, la arquitectura de una obra maestra”, entrevista publicada no *Diário de La Juventud Cubana* em 01/12/2009. Acesso disponível no sítio: <http://www.juventudrebelde.cu/cultura/2009-12-01/cosmorama-la-arquitectura-de-una-obra-maestra>
- BENTES, Ivana. *Vídeo e Cinema: rupturas, reações e hibridismo* in Made in Brasil. Três décadas do vídeo brasileiro. Arlindo Machado (org.). Itau Cultural. São Paulo. 2003. pg 113-132
- CAMPESATO, Lilian. *Vidro e Martelo: Contradições na estetização do ruído na música*, tese de doutorado defendida em 2012 no PPGMUS - ECA/USP.
- COSTA, Claudio. *Cinema brasileiro, anos 60-70: dissimetria, oscilação e simulacro*. Editora 7 Letras, 2000.
- EAGAN, Daniel. *America's Film Legacy: the authoritative guide to the landmark movies in the National Film Registry*. New York: Continuum, 2010.
- FABRIS, Maria Rosario. “A Captação do Movimento: do instântaneo ao fotodinamismo”, artigo publicado na *Revista Ars*, v.2, n.4, 2004.
- FRANKO, Mark. “The ready made as movement: Cunningham, Duchamp, and Nam June Paik's two merces”. *Res 38, Autumn 2000*, pp.211-219. Copyright by the President and Fellows of Harvard College, Harvard University.
- FENERICH, Alexandre. “A Inscrição da Intimidade na *Symphonie pour un Homme Seul*”, tese de doutorado defendida em 2012 no PPGMUS – ECA/USP.
- GOEHR, Lydia. 2008. “Explosive Experiments and the Fragility of the Experimental”. *Elective Affinities: musical essays on the history of aesthetic theory*. L. Goehr. New York, Columbia University Press: 108-135.
- LUCENTINI, Vanderlei Baeza. “Incursões da Música Eletroacústica no Cinema”, artigo publicado na *Revista Novos Olhares*, 2005, Vol.3, n.2.
- LABAKI, Luiz Felipe. “Ouvir O Pátio”, crítica publicada na *Revista de Música Eletroacústica Linda*, ano 2, oitava edição, 2015.
- MACHADO, Arlindo. “Pioneiros do vídeo e do cinema experimental na América Latina”, artigo publicado na *Revista Significação*, n.33, 2010.
- . *Pré-cinemas e Pós-cinemas*. São Paulo: Papirus Editora, 1997.
- MACKEY, John. “Disorganized Noise: Enthusiasm and the Ear of the Collective”. Press Yale University, publicado em *Kinokultura Journal*, n.7, jan 2005.
- MORITZ, William. *Optical Poetry: the life and work the Oskar Fischinger*, 2004.
- OMAR, Arthur. “Cinema: Música e Pensamento”. In: *O Cinema no Século*. Organização Ismail Xavier. Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- RAMOS, Fernão. “Cinema Verdade no Brasil”. In: *Documentário no Brasil – tradição e transformação*. Organização Elinaldo Francisco Teixeira. São Paulo: Summus Editorial, 2004.

# DE UM PONTO AO OUTRO:

## O OLHAR EM *ELEFANTE*, DE GUS VAN SANT

AUTOR: THIAGO SIQUEIRA VENANZONI

ORIENTADORA: ROSANA SOARES

NÍVEL: MESTRADO

BOLSISTA: FAPESP

### RESUMO

A proposta visa debater a questão do(s) olhar(es) inscrito(s) no discurso do filme *Elefante*, de Gus Van Sant. A partir da proposta metodológica em torno do olhar surge a compreensão de uma relação de visibilidade e invisibilidade trazida pelas imagens em narrativa, em seu discurso, que pode também ser compreendida a partir dos conceitos de Eu (Mesmo) e Outro, sendo o Mesmo visível e o Outro invisível na dinâmica da cena social. Para tanto, Prado (2013) vai dar a essa ideia de visibilidade pelo dispositivo o seu par, a convocação. Há várias possibilidades de compreender essa convocação a que fala o autor, mas nos interessa a ideia de convocação, bem como a de dispositivo (aqui já trabalhada), em sua relação com a linguagem, ou seja, sua relação estrutural. Uma lembrança importante feita por Prado nos diz que a linguagem é convocatória em sua gênese, desde o princípio. E para ressaltar esse ponto nos remete a Lacan em sua conceitualização do Desejo, ao dizer “todo discurso é dirigido ao Outro” (LACAN apud PRADO, 2013, p.36). A linguagem, em sua materialidade, se torna o único lugar possível de apreensão do mundo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Elefante, discurso, outro, olhar, imagem

Em abril de 1999, no estado norte-americano do Colorado, dois alunos entraram em sua escola, o Instituto de Columbine, e começaram a atirar em alunos e professores que lá estavam. O evento foi anunciado como massacre, “O massacre de Columbine”, e traduziu-se em narrativas convocatórias por todo o mundo ocidental. A violência contra os próprios semelhantes não poderia ser tolerada. As estratégias de relatar foram bem uniformes entre si, apostando na tragédia do acontecimento para conseguir o engajamento do espectador. Não demorou para que os dois alunos fossem tratados como loucos, psicóticos e não sociáveis, e, dessa forma, passassem a operar num registro discursivo que abandonou uma crítica mais estrutural a modos de vida em questão.

É interessante pensar na forma de inserção do jornalismo como discurso promulgado pelas formações dos saberes, ou seja, próximo ao que Foucault chamou de normatização. Dificilmente encontraremos, dentro desse gênero discursivo jornalístico, algo que escape de um compartilhamento do dado da cultura e que fuja a um imaginário já presente e recorrente. Um dos enfoques mais comumente atribuídos a esse caso está exemplificado em manchetes como a da revista *Time*, “The monsters next door. What made them do it?” (Fig.1). A nomeação de monstros, aberrações que fogem de uma normalidade civilizatória, opera uma construção representativa desse

acontecimento e dos sujeitos em cena na narrativa. Mais do que isso, se refere a um Outro próximo que não deve ser incluído na cena social; o inimigo que mora ao lado e não sabe-se bem o que fazer com ele.



Fig.1 – Capa de 3 de maio de 1999.

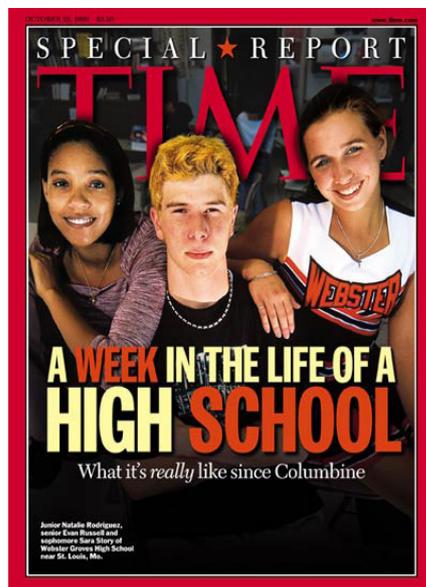


Fig.2 – Capa de 25 de outubro de 1999.

A referida revista reafirma seu lugar na matéria de capa em uma das edições de outubro do mesmo ano de 1999 (Fig. 2). Nela, o semanário apresentou um relato de como seria uma semana na vida de estudantes do ensino médio. Pretende trazer, ainda, o que realmente ocorreu desde o massacre. É usado o termo "really" grifado. Os percursos da imagem e da palavra dessa matéria dão ênfase ao fato de haver diversidade nesses espaços e apresentam um convívio com poucas tensões entre os diferentes. Nesse laço discursivo ficam excluídos do meio social os tais “monstros”, nomeados assim. Uma pesquisa em outros materiais jornalísticos sobre o caso revelam enunciados que flertam com os gêneros narrativos da literatura histórica, sobretudo a partir da instauração da modernidade, com o melodrama e a verossimilhança do realismo, como exemplos<sup>1</sup>. Há uma construção, portanto, da verdade como sendo essa apresentada nos semanários.

Os textos jornalísticos podem ser examinados como produções de sentidos que circulam em torno de um contrato de comunicação em que se projetam um enunciador totalizador e um enunciatário carente. O enunciador opera convocações narrativas para que o enunciatário se transforme rumo a uma

melhor situação de ser, ter, saber e poder mais (PRADO, 2009, p. 63).

1 Não é o mesmo que dizer que o melodrama nasce com a modernidade, pois já se notava na ópera romana estruturas narrativas que se assemelham ao melodrama. É dizer, então, que o melodrama se transforma em gênero cômico a partir de certa literatura afeita ao moderno e suas formações discursivas a partir do século XVI, como nos sugere a arqueologia foucaultiana. Acionar o gênero melodrama entraria, assim, na ideia de uma normatividade do saber.

A construção de uma verdade totalizante como sendo única configura-se, ainda hoje, como um dispositivo bastante eficaz na narração de um fato. Como função na narrativa, tal construção mostra-se reducionista em sua lógica. Como parte da formação discursiva na linguagem, mostra-se reducionista como o próprio ato de nomear. Não seria diferente com o lugar enunciativo em que a função lógica se encontra. Narrar um fato é parte de uma relação que se estabelece com outras formas narrativas e se torna uma condição de existência do fato. No caso, os jovens visibilizados em *Columbine* como um dado-a-ver da cultura é o que se percebe de imediato no modo discursivo do enunciador totalizante.

José Luiz Aidar Prado (2013) relaciona, ainda, a visibilidade como sendo o par de uma convocação. Uma retomada importante feita pelo autor trata da linguagem como convocatória em sua gênese. Para ressaltar esse ponto ele nos remete a Lacan em sua conceitualização do Desejo, ao dizer “todo discurso é dirigido ao Outro<sup>2</sup>” (LACAN apud PRADO, 2013, p. 36). A linguagem, em sua materialidade, torna-se o único lugar possível de apreensão do mundo. Não há contato direto com o mundo, ele é sempre mediado pela linguagem. “A criança, quando é convocada pela mãe para o dom, ou seja, para as relações de objeto, para o amor do outro, sofre uma descompressão ontológica (...), sendo tragada para dentro da linguagem” (PRADO, 2013, p. 36). Prado conceitua descompressão ontológica, termo sugerido pelo filósofo Bento Prado Júnior, em relação a uma mediação que passa a ser o próprio imaginário. Não se trata mais de uma subjetividade alarmada como essência, mas de uma estrutura. No caso, há uma convocação em si mesma. Logo, não se faz possível pensar nenhuma convocação na cena do capitalismo global fora de uma relação diretamente do sujeito e com o objeto, sendo ela própria o meio. Trata-se de “uma era em que comanda a superprodução semiótica, ou seja, o imaterial sincretizado, em que busca reduzir a experiência ao consumo nos textos audioverbovisuais do subsistema hegemônico mídia-publicidade” (ibid., p. 36). Apenas para ser minimamente justo, pode-se pensar na fruição estética como uma forma de escape à relação sujeito e objeto na cena do capitalismo tardio. Algo que relacionaremos ao filme tratado neste artigo.

Localiza-se a partir dessa estrutura convocatória o que se apresenta em relação ao discurso da imagem e é observado nos jovens da cidade de Jefferson na capa da revista *Time*, nos telejornais e em contraponto com o filme *Elefante*. Não se trata de dizer que há apenas um engate discursivo de um público frente a materialidades. Isso levaria a pensar, não de forma equivocada, que um público mais conservador se identifica com o que nos mostrou a mídia hegemônica. Um público progressista reconheceria o filme de Gus Van Sant como uma leitura mais propositiva. Essa visão realinharia as paridades no discurso, como se houvesse relação de igualdade entre um e outro. Portanto, mais do que propor esse caminho, a convocação mostra-se como uma condição própria do visível. Não podemos ver pela invisibilidade já que a sua primariedade é a visibilidade. Isso equivale a dizer que a invisibilidade só pode ser vista pela visibilidade.

---

2 Outra ressalva importante é em relação ao conceito de Outro para a psicanálise em Lacan, e o que se empreende para dizer do visível. Não são terminologias muito distantes, ao contrário, sendo possível construir laços conceituais entre ambas, mas em Lacan ela diz respeito ao Desejo: “o desejo é sempre o desejo do Outro (cf. 1962-1963/2004, p. 67). Ou seja, o Outro corresponde a uma autoridade frente ao analisado da clínica.

Sobre isso, Prado apresenta uma questão trazida tanto em Agamben<sup>3</sup> quanto em Žižek<sup>4</sup> referindo-se a algo presente na vida política desde a modernidade. Em relação ao primeiro autor, o sujeito excluído é inserido como exceção a uma ordem simbólica da cena social e vale somente por uma vida nua, ou seja, uma vida sem função. No segundo filósofo, aparece a distinção entre os iguais e os diferentes, num certo contexto, quando ele descreve a falta ou o excesso implicados sempre num universo simbólico. Esse desequilíbrio produz tanto o efeito de haver muito de alguma coisa como não o bastante de outra. Se pensarmos no caso de Columbine, o outro, nesse ponto simbólico, é sempre aquele que não merecia estar vivo, mas está, para a infelicidade dos cidadãos de bem (que nunca se têm em bastante número). Nota-se claramente esse descompasso quando olhamos detidamente nos *media* a construção dos iguais, ou dos mesmos, e dos diferentes, dos outros. O que se estrutura “a partir de seus discursos modalizadores biopolíticos” (PRADO, 2013, p. 26).

Discurso modalizador é o que promove uma ação com base nos verbos modais: poder, querer, dever, fazer, ser. Quando o enunciador dá uma receita para emagrecer, por exemplo, trata-se de um discurso de *dever fazer* para se atingir o corpo modelo/ideal. As modalizações biopolíticas se referem a projetos de boa vida a partir de modalizações dos analistas simbólicos, entre os quais jornalistas, médicos e psicólogos (ibid., p. 26; grifo do autor).

Assim, o capitalismo global ou neoliberalismo, no âmbito da linguagem traz uma nova injunção do supereu que produz a captura dos indivíduos em “apelos à emoção e à percepção corporal, construídos pelos analistas simbólicos, especialistas nas tecnologias discursivas, pois (...) a economia libidinal da pós-modernidade se sustenta no novo modo de funcionamento do supereu, baseado no imperativo do gozo” (PRADO, 2013, p. 41). Como se nota nesse trecho, a busca se mobiliza, nesse novo momento, em torno de dois mecanismos de enorme eficiência: a emoção e o corpo. Não por acaso a questão do gozo é fundamentada como operante na estrutura do capitalismo global. Não importa tanto a que o indivíduo se identifica, mas como o faz nos discursos recorrentes visibilizados. O autor imputa a esse processo uma qualidade do gozo, pois é preciso que os sujeitos em cena, autorizados, gozem para que o campo social funcione. Dessa forma, entende-se o gozo como um imperativo pois ele é quem dá a permissão ao ser vivente na cena social estruturada pelo capitalismo global. Por outro lado, essa estrutura não permite que outros modos radicais de estar no mundo sejam sequer considerados ou reconhecidos. Devem ser expulsos da cena social. Ou seja, “trata-se de um lugar idealizado, projetado numa certa concepção de vida e do mundo desejado, do corpo próprio” (ibid, p. 10).

A visibilidade, nesse percurso trazido, se torna a partilha de uma identidade ideal. A constituição de um Eu passa pela hegemonia estética de uma construção social, que se resume em materialidades, práticas concretas presenciadas em discursos dos *media*, como o jornalismo.

Mostram-se mapas rumo ao sucesso, não a sua contraparte em mal-estar. Isso deve permanecer invisível, junto com a vida e o corpo dos

3 in AGAMBEN, Giorgio. *Homo sacer: o poder soberano e a vida nua I*. São Paulo: Boitempo, 2002.

4 in ŽIŽEK, Slavoj. *Um mapa da ideologia*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

gordos, dos mulçumanos, dos terroristas, das transexuais, das lésbicas não consumistas, das ativistas pobres, dos deprimidos e tantos outros. Com o fim de universalizar o consumo advindo com a sociedade não repressiva, tal subsistema constrói regimes de visibilidade e de pseudointeração em que se apresenta somente o lado glamouroso da arte de se equilibrar num chão movediço, que brilha nos corpos soltos, bonitos, jovens, rejuvenescidos e turbinados, preocupados em cuidar da qualidade de vida, da beleza, da saúde e do prazer efêmeros; tais sentidos de brilho intenso buscam se incorporar nas personalidades discursivizadas a partir de significantes do sucesso e da riqueza em seus emblemas (PRADO, 2013, p. 35).

Prado conceitua esse conjunto de práticas, que podemos aqui também nomear como um dado-a-ver na cena social, como *politização*. Dentro desse campo político e estético, portanto, “é preciso deixar de vivenciar essa relação hegemônica ao consumo como espontânea e ordenadora da forma de vida em que estamos imersos e ligar-nos a outras formas de existências abstratas em que se rompa essa identidade primária” (ibid., p. 33). O autor ressalta ainda um outro aspecto exercido pelas práticas discursivas em seu modo de estruturar a linguagem: trata-se do cinismo. A crítica, em dado espaço de construção, carrega consigo o cinismo por desconhecer e desautorizar a sua oposição. Dessa forma, traduz a verdade como sendo única.

Contra isso, o cinismo hegemônico dirá: essa comunidade externa não existe, só há o mercado e a economia, pois superamos o perigo dos totalitarismos e das utopias coletivas. Hoje cada sujeito é impulsionado a dedicar-se a microuniversos de ideias ligadas a uma estética da vida (prazer, qualidade de vida, qualidade ambiental, budismo *pop*, etc.) guiada pelos programas biopolíticos hegemônicos que circulam nos espaços midiáticos (ibid., p. 33-34).

Outra questão que se aponta a partir da construção cínica é o da representação autêntica de algo ou de um fato. O ideal é construído por um universo simbólico que assume, em parte, o imaginário do Eu. A invisibilidade precisa permanecer lá, escondida, não estetizada. Pode-se dizer, enfim, que a representação como um ideal a ser alcançado, compartilhado, não só é impossível na sua gênese, mas também atende às demandas da hegemonia e reconstrói o lugar estabelecido, mostrando-se com a face do poder e da verdade.

Ainda que a representação ideal sempre recaia num lugar de visibilidade e do que pode ser visto, do dado-a-ver, isso não significa que haja algo que não possa ser visto, o irrepresentável. Busca-se a partir da crítica em *Elefante* pensar a noção de reversibilidade. Portanto, investiga-se em que momentos o filme constrói o lugar do Outro sem reestabelecer o lugar do Mesmo na hegemonia, sem voltar ao visível já dado. E, ainda, em que momentos se ocupa de ficar apenas no lugar do Outro, reconhecendo-o, saindo quase que por completo do lugar do Mesmo. Esses são nortes importantes para tratar do que se chama de opacidade no discurso cinematográfico, tendo a imagem como possibilidade crítica.

O princípio de partida, como proposto por Ismail Xavier (2008), é de que o cinema denota um “realismo”, algo do visível, em função do seu movimento no tempo. Ele se fez num processo de aprimoramento do que havia sido introduzido com a fotografia, uma baliza estática, mas que já localizava algo da realidade em seu discurso. E colocava alguns pontos trazidos pela opacidade em seu laço com a transparência. A crítica da imagem, portanto, funcionará como uma baliza para deter a opacidade como modo de discursivizar um dado. Não se trata mais de um dado-a-ver, de mediadores na cultura e dos *media*, mas de um dado-a-olhar. Ou seja, não diz respeito ao que é visto, mas sim a como o dado é olhado, encarado, chamado e, parte própria dessa dinâmica, como ele é narrado. Vale, por fim, pensar como o acontecimento, nessa proposta, não é exatamente o visível do filme, a sua transparência, mas a sua opacidade.

### **Olhar a imagem, um olhar na invisibilidade**

Dentro dessa perspectiva, a hipótese negativa tende a desoperarizar o registro discursivo que se constrói como hegemônico na linguagem, ou seja, as convocações que são visibilizados como verdade. Gus Van Sant busca lançar um olhar a partir desse modo de ver, saindo do relato meramente descritivo da realidade e do âmbito da factualidade, o que ele chama de “uma condição dramática”<sup>5</sup>. A crítica presente neste artigo se estabelecerá entre aquilo que Pier Paolo Pasolini chamou de semiologia da verdade e o cinema de fluxo. No caso, tal semiologia é a constituição do próprio cinema como método, enquanto o cinema de fluxo é uma categoria bastante afeita aos estudos contemporâneos do cinema. Ao trazer conceitos do dito cinema moderno para o debate de um *modus* contemporâneo, no caso, as obras de Gus Van Sant, pretende-se dar conta do debate sobre o cinema e o olhar como se pretende neste percurso.

O cinema-poesia do cineasta italiano colocava em debate uma saída frente à ideia de texto. Trazia a questão se o cinema poderia ser visto como texto ou não, pensando nas categorizações da linguística. Esse é, em outra chave, um modo de encarar a imagem que edifica uma crítica fundamental, não apenas em matéria de *film studies*, mas, e sobretudo, nos estudos da imagem e em seu estatuto cultural. A pergunta que mobiliza boa parte dessa crítica equivale, em alguma medida, ao pensamento pasoliniano quando deixa de pensar a imagem como um texto. A dúvida que motivou Pasolini a realizar sua crítica de cinema não parece mais possível de ser feita considerando o que já foi inserido na história do pensamento contemporâneo. No entanto, ela ainda é relevante ao restabelecer um outro lugar que o cineasta considera ser próprio do cinema em suas potências discursivas. Vale ainda a pergunta “as imagens comunicam?”. Mais do que assumir as imagens na linguagem e, com essa afirmativa, entender que elas comunicam, tentaremos evidenciar em Gus Van Sant a correspondência entre imagens.

Para Pasolini, entretanto, essa ideia não parece tão clara no âmbito do que nomeou como a escrita do real, o traço, a morte. Em seu método, o cineasta não recusa a montagem, como quer a modernidade em sua junção entre arte e vida, mas propõe uma condição mais ampla do que se estabelece como espaço do filme. Observa-se o tecido discursivo que se insere costurado à manta feita pelos fios da experiência, a linguagem. Logo, corpos, ações, escolhas, tudo está colocado em decorrência da linguagem.

5 Em entrevista concedida no ano de 2003. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=nyy-COR3kL\\_g](https://www.youtube.com/watch?v=nyy-COR3kL_g). Acesso em: 27/07/2016.

O mundo, desde o início, se dá como linguagem a decifrar e ser moderno não implica como recusa da montagem em nome do real em duração da tela (...) mas é nítido que, embora as operações da montagem marquem a presença de uma subjetividade ordenadora, tal presença não deve, para Pasolini, dissolver uma “impregnação do mundo” muito própria à técnica do cinema como “escrita do real” (traço da prosa do mundo inscrita na película); daí sua resistência ao que considera uma exacerbação subjetivista encontrada em algumas tendências mais desconstrutivas do cinema moderno (XAVIER, 1993, p. 103).

Esse trecho de Ismail Xavier mostra de modo bastante apropriado o que pensa Pasolini sobre o cinema como parte da linguagem, numa busca ontológica que esboça a crítica dos aspectos de autoria frente ao seu império. Mais do que isso, é possível estabelecer como o cinema tem potencial de engajamento social, o que, para Pasolini, era uma questão de responsabilidade e deveria acompanhar o realizador. Não exploraremos a ideia de um cinema militante em Pasolini, pois o objeto deste estudo não possibilita essa afirmação, e talvez ela nem seja uma questão de fato. Vale neste momento o retorno à busca proposta em Pasolini por um estatuto do cinema que esteja ligado à vida vivida, ao empirismo, à experiência (pensando na gramática da fenomenologia). Uma aproximação com o objeto mundano é necessária para que dele se consiga exprimir uma narrativa, um discurso apropriado, “seu empirismo é um corpo a corpo com a vida real” (ibid.):

Pasolini não separou arte e vida. Ancorado na concepção do real como linguagem, foi herético por que tal identidade não a pensou nos termos de um espelhamento lógico – homologias dos sistemas, encaixe de peças descarnadas – mas a pensou como combate pelo qual o artista compromete, instalado no terreno da luta, toda a sua experiência, exigindo de si mesmo a coerência dos sinais que emite, pela presença corporal do mundo, pelo cinema que produz, pela “linguagem em ação” (XAVIER, 1993, p. 104).

Favorece esta proposta pensar como a questão da experiência em Pasolini pode ser justificada dentro de uma compreensão mais ampla. Mais do que imaginar o realizador como um sujeito da dialética hegeliana, respondendo ao primado da consciência, pretende-se reconhecê-lo como um sujeito forjado no mal-estar e barrado pela linguagem, como pretende a tradição psicanalítica. Ou seja, o sujeito descende de um olhar inconsciente, de um chamamento para uma outra cena. E, nesse sentido, tal cena pode ser a militância que marca Pasolini, ou a abstração distanciada da câmera de Gus Van Sant em *Elefante*. Ela revela a presença desse olhar do sujeito da falta. E, entre outras demandas, um escape do sujeito ao imperativo do gozo do visível, como já trabalhado neste artigo.

Uma função muito atribuída à contemporaneidade do cinema é a ideia de fluxo e ela pode ser uma chave para pensar a questão do olhar no filme a ser analisado. *Elefante* é todo constituído por uma câmera que observa as personagens postas em cena. Nunca está no lugar de uma delas, mas opera em um movimento aproximado ao objeto filmado, os corpos. Sua narrativa compreende uma tentativa plena de realidade e uma

ausência de construção performativa clara das personagens, colocando-as sempre em ambiguidade. Não é possível, então, justificar uma dramatização atribuída a esse movimento, nem mesmo o realismo, já que não se encontra os traços clássicos desse modo. Dessa forma, é interessante apresentar alguns detalhes do filme e assim responder à hipótese de que a demanda é um chamamento do qual Gus Van Sant se aproxima, encara e narrativiza. A aproximação é com o olhar do Outro em igual medida ao Mesmo para então localizar uma espacialidade e uma temporalidade. Oliveira Junior (2010) acredita que a grande questão no filme é sua dimensão tempo e espaço.

Em *Elefante*, a questão será: como reconstruir um evento traumático (o massacre de Columbine) senão assumindo que ele é inexplicável e inesgotável em sua causalidade tão múltipla quanto desconhecida, e que tentar explicar o evento parece menos urgente e viável do que acompanhar as consequências de deslocamento nas novas relações de espaço e tempo a ele associadas? (OLIVEIRA JUNIOR, 2010, p. 142).

Diante disso, é possível considerar um caminho na teoria do cinema contemporâneo como parte desse contrato. O cinema ou a estética de fluxo, como a nomeia Stéphane Bouquet<sup>6</sup>, corresponde a uma quebra da *mise-èn-scene* clássica, em que o filme se apresenta como tal ao espectador. Observa-se desde a marcação de planos, a presença no estúdio, da trilha, a atuação das personagens, entre outros atributos que correspondem ao cinema como prática da modernidade. No dito cinema contemporâneo, identificado com o uso da estética de fluxo, haveria a necessidade de se mostrar mais do que o enquadramento, do que o plano. A ideia é trazer o aparato cinematográfico e, entendemos, a imagem para o centro da questão. No caso do filme *Elefante*, uma câmera observa as personagens e as acompanha. Mas os planos também se invertem para apresentar os distintos corpos, em várias perspectivas. Há uma cena, por exemplo, que é mostrada três vezes, em três perspectivas distintas, a partir da história de três personagens com narrações que se equivalem nesse olhar (Fig. 3, Fig. 4 e Fig.5).



Fig. 3 – Ponto de vista (I).



Fig. 4 - Ponto de vista (II).

<sup>6</sup> Cf. “Plan contre flux”. In: *Cahiers du cinéma*, n°566.



Fig. 5 - Ponto de vista (III).

Percebe-se, nessas imagens, o distanciamento entre a câmera, o olho, os corpos e as personagens no âmbito aparato cinematográfico. Em igual medida, é estabelecida uma aproximação em relação ao olhar de cada uma das personagens e distinções entre eles, entre o estar naquele espaço e em seu tempo. Há um jogo em relação ao tempo, já que na narrativa do filme as imagens são apresentadas em momentos distintos, como se aquele momento retornasse sempre àquele lugar e fossem eles, tempo e espaço, uma coisa apenas. Trata-se de um traço relacional entre os corpos. Dessa forma, o filme e Van Sant extinguem o realismo e a dramatização, despolitizando-a em sentido hegemônico e conduzindo a um outro registro político em construção no filme

(...) um dispositivo que converte lugares e ações em puros deslizamentos de espaço-tempo: montado o dispositivo e assegurada a correspondência plástico-conceitual da obra, o espaço e a ação se constroem na sua continuidade mesma, por topologia e por passagem de forças (...). A violência se imiscui nessa dinâmica, se automatiza em sua face neutra, é imanente à estrutura. A montagem desregula o sistema causa-consequência de modo a garantir que nenhuma das ações violentas se articule efetivamente a um motivo. A dramatização não tem mais lugar (OLIVEIRA JUNIOR, 2010, p. 143).

A intensidade de Gus Van Sant, no seu encontro traumático, pode ser percebida apenas pelo excesso e pela abstração do aparato, pois só assim se reverbera em consciência. Pode-se dizer isso com base em entrevistas de seu realizador à época do lançamento do filme. Vencedor da Palma de Ouro no Festival de Cannes, em 2004, *Elefante* ganhou muita atenção da crítica e, por essa razão, estampou algumas manchetes.

Isso se deveu sobretudo por ser um cinema que poderia ter associação direta, para certa crítica, a Van Sant representado num traço da autoria. Ele menciona, por exemplo, que sua intenção era “falar o que está por trás disso, em uma reação contra o jornalismo”<sup>7</sup>. Ele não esperava chegar em respostas, mas apresentar uma abertura, uma verdade dentre várias. Comenta, ainda, que o título do filme responde a um elefante gigantesco que é o sistema educacional nos Estados Unidos<sup>8</sup>. Alguns desses enunciados dizem respeito ao olhar empreendido em narrativa, o que consideramos aqui uma entrada, um espaço amplo, um excesso. O realizador parece querer chegar ao limite

7 Cf. <http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDR60541-6011,00.html>.

8 Mais do que isso, a imagem do elefante que ninguém vê seria o próprio cotidiano em sua armação lógica, inserido no visível que a linguagem autoriza?

para tentar nos mostrar algo a mais.

O filme tem seu início com o céu (Fig. 6), sem muitas nuvens, aberto sob aquele lugar, aquele tempo, e se encerra da mesma forma (Fig. 7), sem que haja outra condição prévia à narrativa do que o aceite. Ele apenas se encontra lá, oferecendo um certo enquadramento das relações. A abertura é o próprio céu, aberto, amplo. Ele não é atuante, parte decisiva da narrativa, assim como o aparato cinematográfico visto em *Elefante*. Não incidem determinações sob os corpos, que estão apenas localizados nessa espacialidade e temporalidade.

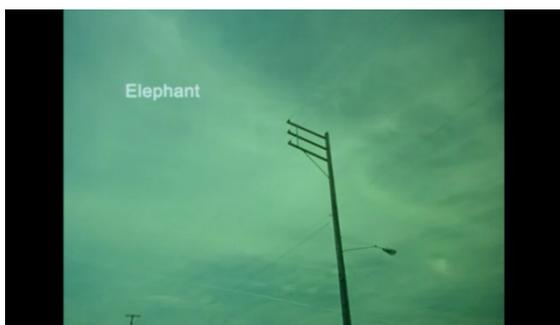


Fig. 6 – Céu que abre o filme.



Fig. 7 – Céu que fecha o filme.

O mesmo, a abstração e o excesso, dá-se em relação às marcas da produção. Uma delas nos leva às personagens em *Elefante*, descritas e construídas a partir de relatos dos alunos do colegial norte-americano. Alguns desses alunos e alunas são as próprias personagens em cena, não necessariamente atuando como si mesmas, mas como parte da cena que Van Sant pretende apresentar. Não é o mesmo que afirmar, em função disso, ter havido uma busca pela referencialidade ou pela realidade na obra. Para-além, trata-se de uma abertura similar ao método referido anteriormente do olhar como fenomenologia: existe uma aproximação com o objeto (corpo e espírito), uma tradução à consciência e um distanciamento para assim narrar. Em outras bases, é a dinâmica arte e vida antes referida e que se encaixa na estética relacional do contemporâneo. Essa ideia contribui para identificar, mais uma vez, o excesso traduzido pelo corpo-a-corpo com o objeto mostrado<sup>9</sup>. Não se pode pensar, entretanto, que há um mundo ideal, sem a mediação de um momento anterior. Mas há a possibilidade de pensar uma abertura que transcreva uma relação sensível com o mundo e altere seu estatuto, altere o que podemos nomear como hegemônico. Sem partirmos de um essencialismo, mas sim da enunciação – lugar onde o sujeito está –, essa é a forma encontrada para pensar o deslocamento ou fruição estética posto em crítica nesse filme.

Gus Van Sant não se aproxima, ainda assim, de uma esfera documental ou referencial. Sua montagem não oferece apelo ao gênero, logo, há sempre uma tentativa de sair de um gênero discursivo identificado com a factualidade, tal como justificou-se em relação ao discurso jornalístico. O excesso de aprisionamento na

<sup>9</sup> Logo no prefácio da obra *Fenomenologia da percepção*, Merleau-Ponty procura resumir o que é a fenomenologia: “Pode parecer estranho que ainda se precise colocar essa questão meio século depois dos primeiros trabalhos de Husserl (...) é uma filosofia para a qual o mundo já está sempre ‘ali’, antes da reflexão, como uma presença inalienável, e cujo esforço todo consiste em reencontrar este contato ingênuo com o mundo, para dar-lhe enfim um estatuto filosófico” (MERLEAU-PONTY, *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 2011, p. 02).

realidade, visto como imanência na estética do fluxo, estabelece-se por meio do próprio discurso cinematográfico. Na visada aqui referida, tal discurso está na dinâmica do olhar entre o realizador e o filme como objeto.

Uma declaração de Van Sant durante entrevista<sup>10</sup> na época do lançamento do filme é de que a aproximação com mente dos jovens em cena só se realizaria por meio de uma ficção. Aqui ele poderia dizer que apenas o cinema, em sua função discursiva, seria capaz de realizar essa sua vontade. Somente o modo discursivo abriria brecha para a narração da demanda condicionada do Outro em cena. É interessante pensar ainda que a ideia de realizar o filme surge a partir do documentário de mesmo título, *Elefant* (título em inglês), realizado pela emissora pública do Reino Unido, BBC, em 1989. O documentário remete à violência entre jovens da Irlanda do Norte. Mas, ainda assim, o filme de Van Sant não se estabelece nesse vínculo do documental, recaindo na abertura do olhar de um Outro da imagem apresentado na temporalidade e na espacialidade trazidas pela narrativa.

Poderia ser dito, ainda, que a forma como a narrativa do filme é construída coloca os espectadores o tempo todo no jogo da ficcionalidade. A câmera cria distância em relação às personagens, mas o aparato, as imagens, os planos, o fora-de-campo entram a todo momento aproximando daquele espaço-tempo. Por isso afirmamos que, nesse filme, a estética do fluxo nos diz do olhar, atravessando o que se poderia pensar como uma verdade inalienável do real.

O segundo plano é desfocado em vários momentos do enquadramento da imagem, construindo um fundo chapado, sem profundidade. Ele dá conta dessa estética e de nos mostrar o tempo e espaço demarcado na imagem, o olhar como forma, como discurso (cf. Fig. 11, Fig. 12 e Fig. 13).



Fig. 8 – Segundo plano desfocado.



Fig. 9 – Fundo chapado.

<sup>10</sup> Ver mais em Gus Van Sant interview [https://www.youtube.com/watch?v=nyyCOR3kL\\_g](https://www.youtube.com/watch?v=nyyCOR3kL_g). Visto em 02/08/2016.



Fig. 10 – Segundo plano desfocado.

A enunciação fílmica se estabelece, portanto, na escola como um lugar de conflitos velados, de enunciados difusos presentes em cada uma das personagens e nos contatos entre elas. Não há apenas um confronto, mas muitos, e não existem prevalências entre as personagens pois Van Sant recusa a performance decisiva, representacional de qualquer uma delas. A narrativa seria levada, nesse caso, à redução do gênero discursivo, seja melodrama, ou mesmo o drama. Isso se nota, sobretudo, pelo discurso da imagem. Em um dado momento, quando a narrativa poderia conduzir a um suspense – ao clímax do que se poderia chamar clássico –, a montagem nos conduz ao corte abrupto, impedindo a transferência da identificação com qualquer uma das personagens em cena. Ainda que se mostrassem em oposição, duas das personagens morreriam baleadas na cena. Não é permitido, no filme, envolver-se com nenhuma das personagens na forma do romance clássico: nem com o casal, nem com o assassino, nem com o filho que enfrenta problemas com o pai alcoólatra. Todas essas representações, já inescotavelmente associadas ao drama, são suspensas em *Elefante*, pois a sua busca é pela negação do realismo como modo narrativo.

Ainda nessa mesma sequência, que se desenvolve sem associação à anterior – ela apenas acontece –, a imagem se coloca em distância, dando a amplidão do lugar em enquadramento. A câmera, durante todo o filme, sempre assegura um lugar coadjuvante frente aos movimentos dos corpos. Há uma conversa entre amigos e o tiro, disparado por um deles, acertando o outro de forma inesperada. Ainda que se espere um porvir frente ao que ocorreu, ele nunca chega. A imagem que se segue é a da personagem que atirou, sentada. Depois disso, ele caminha ao encontro do casal que se escondia. O aparato cinematográfico segue seu ritual e, sem intervir, apresenta os corpos em cena.

Há muitas falas em que a opacidade se manifesta, já que os sons se intensificam no fora de cena. Parte do aparato cinematográfico se detém na construção mais ampla da cena e também traduz o percurso narrativo ao se colocar à disposição do Outro, da invisibilidade. Estabelece-se uma busca pelo Outro na cena social como forma de igualá-lo ao Mesmo.

### **A reversibilidade do Real**

A questão que sobressai em toda a narrativa do filme, já buscada aqui em outros momentos, é o lugar do jovem dentro de uma relação com a própria vida. Como poderíamos dizer após esse caminho traçado, trata-se de um discurso sobre a vida. Portanto, o enfrentamento em relação à normatividade da vida, da qual o discurso

jornalístico é parte, mostra-se válido não só na fala do realizador, mas também no olhar empreendido como construção fílmica, aquilo que consideramos o discurso cinematográfico. O corpo do jovem tem uma inscrição clara ao ser localizado como monstro num determinado momento e, na outra ponta, como o natural a ser endossado. Isso é o que fazem as narrativas do cotidiano do qual o filme tenta claramente escapar. No processo de deslocamento estético do filme encontra-se a presença de um corpo suspenso, abstrato, sem definições claras. Encontra-se, ainda, um semblante que se estabelece em outras possibilidades de representação, a máscara que se coloca na visibilidade. Estamos, portanto, diante da reversibilidade do Real, diante do próprio semblante, pensando na conceituação de Alain Badiou (2007).

Primeiramente, devemos apontar em relação à obra de Badiou que toda ideologia (verdade) seria uma máscara, um semblante. E, por sua vez, o autor diria a partir de um Real, de uma Verdade: “O poder da ideologia é apenas o do Real, na medida em que ela transita nesse desconhecimento” (BADIOU, 2007, p. 83). Na teorização do olhar empreendida até o momento, o desconhecimento seria o encontro faltoso. No caso de Van Sant, ele se faz notar como sintoma no excesso de realidade que a narrativa propõe a todo momento. Considerar sobre o ponto entre a paixão pelo Real e a montagem do semblante faz pensar no retorno do Real que se estabelece no campo estético. Ele apenas nos traz rastros, pistas, nunca o Real em si<sup>11</sup>. O semblante, por sua vez, pode ser entendido como esse retorno à linguagem, ao espaço de dizer, após o encontro com a falta. Diz Badiou, em relação ao sintoma, que “Lacan tornou esse aspecto particularmente claro ao mostrar que o Eu [*Moi*] é construção imaginária” (idem).

O sistema real das pulsões não é legível nessa construção, a não ser mediante o percurso de todas as espécies de descentramento e transformações. A palavra "inconsciente" designa precisamente o conjunto das operações pelas quais o Real do sujeito não é conscientemente acessível, a não ser na construção íntima do Eu [*Moi*]. Nesse sentido, a psicologia da consciência é ideologia pessoal, o que Lacan nomeia como “o mito individual do neurótico”. Existe uma função de desconhecimento que faz com que o abrupto do Real opere apenas em ficções, montagens, máscaras (BADIOU, 2007, p. 83, grifo do autor).

O que Gus Van Sant nos apresenta em *Elefante*, com seu escape da normatividade, seriam evidências dentro da condição primária de um encontro faltoso do trauma. Isso se verifica tanto no distanciamento em relação à *mise-èn-scene*, como a conhecemos em sua forma clássica e na conseqüente opção por uma estética do fluxo, quanto por fazer dos relatos dos próprios jovens da cena do colegial norte-americano peça construtiva, ferramenta das personagens. Haveria também uma inquietação em função da uma impossibilidade de tornar o Outro visível, ou ainda, em ser o Outro. Essa inquietação diz respeito à falta, em seu semblante. É evidente que o realizador não alcança seu objeto impossível, mas se autodenuncia em um caminho.

11 Lembrando que na topologia lacaniana, do Real, do Simbólico e do Imaginário, o Real nunca pode ser mostrado, sendo ele uma experiência traumática impossível de ser encarada, como a da própria morte. Só conseguimos notá-lo, portanto, por meio do semblante, de rastros e pistas.

Badiou indica que essa pode ser uma chave para pensar as vanguardas da arte no século XX: “Pensado como implementação pelo semblante de sua própria distância do Real, o distanciamento pode ter tido axioma da arte no século (...). Trata-se de fazer ficção do poder da ficção, de ter como Real a eficácia do semblante” (BADIOU, 2007, p. 83-84). Van Sant não está exatamente identificado com a arte do século XX da qual o filósofo francês faz referência, e nem mesmo com a vanguarda do discurso estético, que é a outra possibilidade relatada por Badiou. Entretanto, como já refletimos anteriormente, há em *Elefante* um distanciamento da factualidade. O deslocamento estético, ou seja, do olhar, estaria em relação equidistante com as narrações do fato das quais diversos discursos se apropriam, como o jornalístico. Gus Van Sant e o filme, em sua autonomia discursiva, deixam bastante claro que se trata de uma verdade entre muitas. Demonstram também o desejo em ser uma ficção sobre o acontecimento, de realizar na ficcionalidade sua apresentação da juventude escolar nos Estados Unidos. Referenciando diretamente o que nos apresentou Badiou, trata-se do semblante (ficção, montagem) nesse modo de reversibilidade do Real.

O filme deixa claro a ficcionalidade como caminho para esse desejo, ainda que busque a impossibilidade da representação do Outro como marca de seu processo e de seu excesso de realidade. Ele nos faz pensar que o olho é, em seu grau zero, inscrição discursiva, já que as narrativas da realidade, dentre as quais consideramos o discurso jornalístico, são igualmente ficções. Elas o são ainda que não se assumam assim nem em seu cinismo. A realidade é imaginária, como persiste Lacan. Mais do que um conhecimento do outro, o semblante em sua ficcionalidade é uma identificação. O discurso da arte em suas possibilidades estéticas parece dizer sobre si, nesse contato com a ausência do Real, que poderia ser traduzido como angústia, e em sua narrativização, como semblante. Portanto, mais do que um dizer sobre o Outro, é uma representação do outro imaginário. Trata-se da paixão como o movente das verdades do mundo, dos saberes suspensos.

## Bibliografia

- AUMONT, Jacques. **O olho interminável: cinema e pintura**. São Paulo: CosacNaify, 2003.
- BADIOU, Alain. **O Século**. Aparecida: Ideias & Letras, 2007.
- BUTLER, Judith. **Relatar a si mesmo: crítica da violência ética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.
- ELIAS, N.; SCOTSON, J. L. **Os estabelecidos e os outsiders**. Rio de Janeiro: Zahar, 2000.
- FOSTER, Hal. **O retorno do Real**. São Paulo: CosacNaify, 2014.
- OLIVEIRA JUNIOR, L. C. G. **O cinema de fluxo e a mise en scène**. 2010. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo. 2010.
- PRADO, J. L. A. **Convocações nas revistas e construção do a mais nos dispositivos midiáticos**. MATRIZES, São Paulo, Vol. 3, No.2, p. 63-78, 2010.
- . **Convocações biopolíticas dos dispositivos comunicacionais**. São Paulo: EDUC, 2013.
- RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- . **O destino das imagens**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.
- SOARES, Rosana de Lima. **Realismos audiovisuais: visibilidades intertextuais em documentários televisivos**. Doc On-Line: revista digital de cinema documentário, Campinas, Vol.18, p. 216-240, 2015.
- SPIVAK, Gayatri. **Pode o subalterno falar?** Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2010.

SODRÉ, Muniz. **A narração do fato:** *notas por uma teoria do acontecimento*. Petrópolis: Vozes, 2012.

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

#### Filmografia

ELEFANTE. Direção: Gus Van Sant: HBO Films, 2003. 1 DVD (81 min), NTSC, color. Título original: Elephant.



# PERDIDOS E MALDITOS:

## POLÍTICA, PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA E MEMÓRIA

AUTORA: DANIELA GIOVANA SIQUEIRA

ORIENTADOR: EDUARDO MORETTIN

NÍVEL: DOUTORADO

BOLSISTA: FAPESP

### RESUMO

Este texto reflete as bases de meu projeto de pesquisa, que se propõe a estudar quatro filmes produzidos por cineastas do Estado de Minas Gerais entre os anos de 1968 e 1972, abordando para isso as relações entre análise fílmica e pesquisa histórica. O objetivo principal é o de perceber o lugar ocupado por esses filmes no debate cultural da época e, sobretudo, como essas obras expõem a subjetividade política de seus diretores conformando, assim, uma cena de dissenso. Para alcançar seu propósito, esta proposta toma por base de análise os filmes *A Vida Provisória*, de Maurício Gomes Leite (1968); *Crioulo Doido*, de Carlos Alberto Prates Correia (1970); *Perdidos e Malditos*, de Geraldo Veloso (1970) e *O Homem do Corpo Fechado*, de Schubert Magalhães (1972).

**PALAVRAS-CHAVE:** história do cinema brasileiro, crítica cinematográfica, cineclubismo

O Brasil aprendeu a conhecer o seu cinema por meio de um trabalho histórico que elegeu o eixo Rio de Janeiro-São Paulo como expressão do nacional, legando para os demais estados do país a ‘designação’ de regional. Sobre o conjunto conhecido da produção brasileira, o trabalho historiográfico estabeleceu parâmetros políticos e estéticos, operou recortes, delineou percursos. Um esforço que trouxe várias conquistas. Contudo, ainda é preciso ampliar o espectro conhecido da produção cinematográfica, identificando por meio de pesquisas, filmes feitos nas mais diferentes localidades do continental território brasileiro.

### Cineclubismo

O Centro de Estudos Cinematográficos de Minas Gerais (CEC) foi fundado por jornalistas e críticos de cinema. A ata da primeira reunião, realizada em 15 de setembro de 1951, traçava com clareza o tom das atividades a serem realizadas pelo grupo: exibição regular de filmes aos sábados, promoção de debates sobre os principais filmes em cartaz e oferta de cursos de iniciação e extensão cinematográfica que acabaram contribuindo para a formação de parte considerável da crítica de cinema em Belo Horizonte nas décadas de 1950 e 1960.

As sessões de sábado ocorriam mediante parceria em diferentes salas exibidoras. Seguiam um ritual sagrado: apresentação do filme; exibição; e debate entre os críticos, sócios e espectadores. Discussões que continuavam noite adentro

pelos bares do Edifício Maletta, reduto da boemia de esquerda, no centro da Capital.

Em meados dos anos 60, instaura-se uma polêmica geracional dentro do cineclubes do CEC, sobre a necessidade ou não de se realizar filmes. De um lado, o grupo dos fundadores capitaneados por Cyro Siqueira, árdios defensores do rigor da crítica. De outro, uma segunda geração de cineclubistas, cada vez mais excitada pelo desejo de produção, da qual fazem parte os cinco diretores que serão aqui citados.

### **A crítica cinematográfica**

Um dos marcos da história da crítica de cinema no Brasil, a *Revista de Cinema* nasceu em 1954, como consequência das efervescentes atividades do CEC. A necessidade de expressar um trabalho de crítica menos ligeira que a veiculada pelos jornais diários, fomentou a criação do periódico que se dedicou a um texto de refinado apuro teórico-crítico, reconhecido internacionalmente, por nomes como Giulio Cesare Castello, que em 1960 era titular da cadeira de crítica cinematográfica, do importante *Centro Sperimentale di Cinematografia em Cinecittà*, Roma.

Apontada pelo pesquisador Ismail Xavier como um elo essencial da crítica brasileira, a revista circulou entre os anos de 1954-1957 e de 1961 a 1964, tendo produzido 29 edições. A perspectiva era nacional, pois seus criadores ressentiam-se de uma publicação mais profunda na abordagem cinematográfica, capaz de fortalecer o movimento crítico no Brasil. O cineasta Glauber Rocha, em sua fase como crítico de cinema, escreveu que, na publicação mineira, “convergiam Hollywood, neorealismo, Nouvelle Vague e o cinema pré-grande Segunda Guerra. Era a única e melhor revista de cinema do Terceiro Mundo, tão boa quanto as melhores revistas mundiais”. Para o ensaísta Newton Silva a revista era “um documento do pensar brasileiro sobre o cinema, na década de 50, ampliado e amadurecido na década de 1960”. (MIRANDA e CICCARI, 2014, p. 10)

Os quatro filmes que configuram o conjunto documental dessa pesquisa e que dão base para nossa proposta de discussão são obras que foram produzidas sob o período ditatorial militar no Brasil e representam a primeira experiência de seus diretores com a realização de um longa-metragem.

Durante quase cinquenta anos esses filmes não tiveram presença registrada pela historiografia do cinema brasileiro. Trazê-los à discussão neste momento cumpre com um exercício de memória. Um combate ao esquecimento programado de obras que viveram em sua própria “pele”, ou seja, na superfície de sua película cinematográfica, a ação perversa da cadeia produtiva do cinema.

No filme *A Vida Provisória* (1968), o diretor Maurício Gomes Leite também assina o argumento e o roteiro que foi filmado no Rio de Janeiro, tendo sido produzido por Luiz Carlos Barreto. No drama político, tudo se passa em torno de um dia na vida de um jornalista. Duas surpresas solicitam-no com a mesma intensidade para direções diversas: uma, a partida da mulher que ama com o marido diplomata; outra, um acontecimento político que transforma o jornalista em peça importante para os destinos do país, que vivia a eminência de um golpe militar. Amigo de um influente político, o personagem principal recebe deste a incumbência de levar documentos confidenciais do Rio de Janeiro para Brasília, sem, contudo, obter êxito na tarefa, morrendo ao final, vítima de um espancamento.

No mundo caótico do personagem, não há lugar para paz, uma vida normal, a não ser pela fuga. Tudo está, irremediavelmente, sob o signo do provisório. Sobre seu filme, Maurício Gomes Leite afirmou: “(...) é uma crítica filmada ou um documento sobre as obsessões políticas, estéticas e particulares de seu autor”. (LEITE, 1975, s.p)

Morando em Belo Horizonte, o diretor Carlos Alberto Prates Correia realiza em 1970 o filme *Crioulo Doido*, portanto, um ano antes da explosão do cinema black norte-americano com diretores como Spike Lee e Melvin Van Peebles a frente do movimento *Blaxploitation*. Carlos Prates Correia elege como protagonista um negro em ascensão social, mostrando sua entrada no circuito econômico de uma cidade. De único costureiro a patrão e proprietário da mais moderna alfaiataria. O casamento com a moça branca interessada. A compra de terras que lhe confere o título de fazendeiro. A posição como principal agiota da cidade. Como afirma Antonio Paiva Filho (2004, p. 72) “provocação demais, até hoje, para o racismo que vigora no país”. Um filme de humor contido, amargo, sem respeito a conveniências.

*Perdidos e Malditos*, lançado em 1970 é definido pelo diretor Geraldo Veloso como um filme minimal, de história bastante longa. O filme foi rodado em preto e branco, em bitola 16 mm, numa relação de quase um plano filmado para um plano montado. É marcado formalmente pelo uso de 25 planos-sequência e transforma a exaustiva economia em um registro da dilatação do tempo. Para Ruy Gardnier:

a lógica expressiva de Geraldo Veloso em *Perdidos e Malditos* é a dissecação da vida social burguesa, continuamente moldada por poses mais do que gestos, e a instauração de um plano existencial para além da vida ordinária, no qual o que conta não é uma reputação, mas as contínuas experiências que a sociedade repugna: amor livre, drogas, feitiçaria, escatologia... (GARDNIER, 2004, p.82)

Filmado em quatro dias em meio a locações cedidas por conhecidos e com uma equipe formada por técnicos e atores amigos, os 75 minutos de narrativa deixam transparecer também um registro sobre o fazer cinema independente no Brasil naquele momento.

O último filme desse conjunto documental é *O Homem do Corpo Fechado* de Schubert Magalhães de 1972, que conta a história do vaqueiro João de Deus, que depois de tentar viver pacatamente e sempre sair perdendo, aceita reverter o jogo. O avô Cansação ‘fecha’ seu corpo e ele se emprega como jagunço do Coronel Trajano. Após um serviço para o coronel, João de Deus apaixona-se por Dinorá, sobrinha do fazendeiro. Raptando-a certa noite, eles fogem para o norte do sertão, dando início a uma caçada empreendida pelo Coronel Trajano ao casal, que vai ocupar toda a segunda metade da trama.

A direção já demonstra o somatório das experiências cinematográficas de Schubert credenciando suas escolhas como a de trazer para o universo místico de Guimarães Rosa – um dos maiores escritores brasileiros - o desenvolvimento dos conflitos à moda do Western hollywoodiano com muitas cavalgadas, lutas corporais e duelos.

A aproximação com o gênero Western e a filmagem em cores referendam preocupações do diretor em fazer um produto mais palatável para o espectador médio da época. O uso da cor com esse fim está intimamente associado ao movimento que buscou aliar proposta cultural ideológica com penetração junto a um público mais amplo,

caracterizando boa parte do cinema brasileiro no final da década de 60, a exemplo do sucesso de bilheteria do ano de 1969, o filme *Macunaíma*, do cineasta Joaquim Pedro de Andrade.

O princípio metodológico desta pesquisa é o de mobilizar a teoria em função dos objetos, dando ênfase às respostas que os filmes fornecem às questões da época, não promovendo com isso divisões estanques, primeiro o contexto e a teoria e depois a análise das obras. Assim, as pontuações narrativas, estéticas e históricas levantadas pelo método da análise fílmica iluminam a perspectiva teórica que nos orienta.

Para isso propomos uma aproximação com os escritos de Jacques Rancière (2006, p. 75) que afirma “o trabalho essencial da política é a configuração de seu próprio espaço. É fazer ver o mundo dos sujeitos e suas próprias operações. A essência da política é a manifestação do dissenso, como presença de dois mundos em um só”.

As trajetórias dessas cinco obras são marcadas pela perversão histórica da cadeia produtiva do cinema no Brasil, que também se verifica na América Latina, que fez com que esses filmes experimentassem uma difícil fase de captação de recursos para serem produzidos, passassem por um sistema excludente de distribuição, perdendo em exibição, e, por fim, fossem preservados em condições adversas. Esse caminho impede o exercício pleno da política como pensada por Rancière, pois não permite a coexistência de dois mundos na partilha do mercado cinematográfico, que ainda se efetiva pela lógica hegemônica internacional.

Essa perversão não é um privilégio deste conjunto, mas o que este trabalho quer ressaltar é que passado o tempo de produção e exibição de um filme, a construção historiográfica passa a ser o novo terreno a ser considerado para o exercício da política. No caso brasileiro, a historiografia tradicional elegeu seus filmes para debate, privilegiando uma produção centrada no eixo Rio de Janeiro-São Paulo e dividindo as décadas de 1960 e 1970 unicamente entre escolhas de produção político-estéticas opostas: o Cinema Novo e o Cinema Marginal.

Em uma leitura histórica, ao se referir a esses dois troncos, Jean-Claude Bernardet afirma:

Eles têm razão de ser, pois refletem polêmicas da época. Mas acredito que são recortes hoje ultrapassados e que, em vez de enriquecer a nossa compreensão dos filmes, a embotam. (...) É como se não conseguíssemos pensar fora desse sistema de categorias. Tal sistema tem o efeito de promover semelhanças e afinidades entre filmes e diretores, em detrimento de diferenças e particularidades e também de outras afinidades. A perda é evidente, para os filmes e para nós. (BERNARDET, 2004, p. 12)

Nosso esforço tem sido o de identificar esses filmes por eles mesmos, a partir do que trazem como resultado da subjetivação de seus realizadores, num respeito primeiro à obra, percebendo por meio de uma análise estética e narrativa como eles se enunciaram em seu tempo e espaço. Ajudando a compor, no presente, uma história geograficamente mais ampla do cinema brasileiro, debatendo com isso o lugar do chamado regional dentro do que se convencionou chamar de cinema nacional no Brasil.

Um trabalho de pesquisa que se propõe estar na contramão do esquecimento, facultando a presença desses títulos na política, abrindo-se para a perspectiva do dissenso.

Para Jacques Rancière:

o dissenso político não é uma discussão entre pessoas falantes que irão

confrontar seus interesses e valores. É um conflito sobre quem fala e quem não fala, sobre o que tem que ser ouvido como voz de dor ou sofrimento e o que tem que ser ouvido como argumento sobre justiça. (RANCIÈRE, 2001, p.2)

Afirmamos que a historiografia é, portanto, um terreno possível para identificar os que falam e os que não falam na História, verificando com isso os esquecimentos da memória. Pois, como nos lembra Forastieri da Silva (2001, p. 26), “podemos considerar o estudo historiográfico como o estudo da história dos escritos historiográficos, métodos, interpretações e as respectivas controvérsias”.

No entanto, gostaria de completar o raciocínio sobre os esquecimentos historiográficos ressaltando que esta pesquisa só pode ser realizada, a partir do conjunto fílmico que lhes apresento, pois os títulos sobreviveram à ação do tempo, conservando-se a despeito da precária manutenção dispensada a eles ao longo dos anos.

Ao estabelecer filmes como fonte primária, torna-se imperativo o acesso à obra, caso contrário, o método da análise fílmica fica impossibilitado de ser exercido. Perde-se com isso, o que “bate na tela”, ou seja, as imagens e os sons gerados pela ação cinematográfica.

Assim, defendemos a importância das pesquisas sobre cinema refletirem sobre o estado dos objetos que suportam fisicamente as obras que são trabalhadas. Um filme é uma obra que necessita de um suporte material para existir. Quando essa base material se desfaz, junto com ela desfaz-se também os sons e as imagens, abrindo espaço para mais uma camada de esquecimento.

A atenção que dispensamos à preservação audiovisual enriquece nossa relação com a cultura cinematográfica e torna possível a ampliação do contato de nossa sociedade com os registros gerados por ela ao longo do tempo. Pois, afinal, que tipo de memória está sendo socialmente construída para o futuro?

Nossas pesquisas podem ampliar o conhecimento historiográfico sobre o cinema que é produzido no Brasil. Que elas possam se voltar ao esforço de construção de uma sociedade mais forte, porque mais conhecedora de si mesma.

## Bibliografia

BERNARDET, Jean-Claude. “Cinema Marginal?” In: PUPPO, Eugênio. *Cinema marginal brasileiro e suas fronteiras: filmes produzidos nos anos 60 e 70*. São Paulo: Heco Produções, 2004.

GARDNIER, Ruy. “Perdidos e Malditos”. In: PUPPO, Eugênio. *Cinema marginal brasileiro e suas fronteiras: filmes produzidos nos anos 60 e 70*. São Paulo: Heco Produções, 2004.

LEITE, Maurício Gomes. “A vida provisória ou a crítica filmada”. *Jornal de Brasília*, Brasília, s.n, 14 de agosto de 1975.

MIRANDA, Marcelo e CICCARINI, Rafael. (org.). *Revista de Cinema: antologia, volumes 1 e 2*. Rio de Janeiro: Azougue, 2014.

PAIVA FILHO, Antonio. “Crioulo Doido”. In: PUPPO, Eugênio. *Cinema marginal brasileiro e suas fronteiras: filmes produzidos nos anos 60 e 70*. São Paulo: Heco Produções, 2004.

RANCIÈRE, Jacques. “Ten Theses on Politics”, *Theory & Event*, v.5, n.3, 2001.

----- . *Política, policía, democracia*. Santiago: LOM Ediciones, 2006.

SILVA, Rogério Forastieri da. *História da historiografia: capítulos para uma história das histórias da historiografia*. Bauru: Edusc, 2001.





>

O

FAZER

CINEMATOGRAFICO

<



# O FALSO “*FOUND FOOTAGE*” DE HORROR: UMA DESAMBIGUAÇÃO NECESSÁRIA

AUTOR: MARCOS LEANDRO KURTINAITIS FERNANDES

ORIENTADORA: MARIA DORA MOURÃO

NÍVEL: DOUTORADO

## RESUMO

Abordando uma tendência estilística bastante presente no cinema fantástico da última década e meia, aquela dos filmes com aparência documental erroneamente designados *found footage horror*, o artigo se propõe a apontar a impropriedade deste uso, explicitando irreconciliáveis diferenças entre filmes desse tipo e aqueles que efetivamente se configuram como filmes de *found footage*, buscando situar de forma mais precisa tais obras no campo da teoria e crítica do cinema de horror, da paródia e do pseudodocumentário. O artigo ainda explora a hipótese de existir, de fato, um cinema de horror de *found footage*, conjecturando sobre quais obras mereceriam esta classificação e em que medida ela se articularia com nossa pesquisa mais ampla sobre o cinema de apropriação e montagem em geral.

## PALAVRAS-CHAVE

gêneros cinematográficos; *found footage*; terror; pseudodocumentário

Uma das tendências estilísticas e formais mais prolíficas, culturalmente relevantes e comercialmente bem-sucedidas do cinema fantástico da última década e meia é, sem dúvida alguma, a daqueles filmes com aparência documental ou de realização caseira, amadora, que se tornaram erroneamente conhecidos pela expressão *found footage horror*, mas que também têm sido chamados, mais apropriadamente, de *horror mockumentaries* (RHODES, 2002) ou *verité horror and sf* (GRANT, 2013). Em artigo sobre os dois primeiros filmes da série *Atividade Paranormal* (*Paranormal Activity*, Oren Peli, 2007; *Paranormal Activity 2*, Tod Williams, 2010), sucessos da atual safra de falsos documentários de terror, o teórico David Bordwell, que critica o uso da expressão *found footage* aplicada a tais casos por conta da confusão criada por tal emprego, prefere o termo “discovered footage” (BORDWELL, 2012) para designar esse recurso narrativo. A troca, porém, de “encontrada” por “descoberta” não tem maior significância, para além de impedir a confusão com uma técnica (o *found footage* autêntico) bem mais antiga e de desenvolvimento totalmente diverso. Rodrigo Carreiro, por sua vez, acerta ao se referir a esse tipo de filme como “falso *found footage*” (CARREIRO, 2013, grifo nosso) e elucida ainda mais a natureza das criações desse tipo ao defini-las como “falsos documentários de horror codificados como *found footage*” (CARREIRO, 2013). Embora neste ensaio essas expressões apareçam mais ou menos

como sinônimas, intercambiáveis, parece-nos que se referir a tal conjunto de filmes pela expressão “falso documentário de horror” ou *mockumentary* de horror é a forma mais correta e neutra, como será demonstrado.

A principal característica desses filmes ficcionais de horror realizados com os recursos do documentário é a construção da narrativa a partir do ponto de vista de câmeras de vídeo inseridas na própria trama fílmica, expediente a que Laura Cánepa e Rodrigo Carreiro se referem pela expressão “câmera intradieética” (CÁNEPA & CARREIRO, 2014). Como explica Barry Keith Grant em ensaio sobre esse tipo de produção cinematográfica:

In the recent cycle of what I am calling the verité horror and sf film, the camera exists within the diegesis, often with much of the story unfolding in real time, as if it were there recording actual not fictional events, as in the documentary tradition of cinema verité. This camera, or cameras, may be wielded by one of the characters (...) or mechanically operated, [but] (...) it is always diegetically motivated and acknowledged. (GRANT, 2013, p. 153)

Embora o uso dessa câmera intradieética não constitua uma novidade em si no panorama do cinema narrativo ficcional, muito menos a adoção momentânea – ou mesmo integral, como no *film noir* *A Dama do Lago* (*Lady in the Lake*, Robert Montgomery, 1947) – da visão subjetiva, é uma relativa novidade que o recurso seja empregado por tantos filmes recentes, em toda sua duração. Principalmente desde a virada do século XXI e do sucesso mundial de *A Bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, 1999), o recurso à câmera intradieética se tornou muito mais comum e frequente do que se poderia esperar, motivando até mesmo a criação deste que agora pode ser visto tanto como um novo subgênero do cinema de horror quanto como uma nova forma particular de pseudodocumentários de temática fantástica.

Somente neste último ano, diversas novas produções vieram se somar ao já volumoso conjunto de filmes de longa-metragem deste subgênero do cinema de horror – ou gênero adjetivo, conforme terminologia de Rick Altman (ALTMAN, 1999). Uma rápida pesquisa em torno dos lançamentos cinematográficos de fantasia, horror e ficção-científica dos últimos doze meses serve como evidência da aparentemente inabalável vitalidade dessa técnica e seu inesgotável emprego no cinema fantástico atual. Durante tão curto período, mais de duas dezenas de filmes fantásticos realizados com recurso à câmera intradieética foram lançados. Apenas a título de ilustração, dentre os que alcançaram alguma repercussão junto ao público, podem ser citados: *Pandemic* (John Suits); *A Forca* (*The Gallows*, Travis Cluff e Chris Lofing); *Wolf House* (Ken Cosentino e Matt D. Lord); *The Trick or Treaters* (Mike Chester), *A Visita* (*The Visit*, M. Night Shyamalan); *O Herdeiro do Diabo* (*Devil's Due*, Matt Bettinelli-Olpin Tyler Gillett); *Infectado* (*Afflicted*, Derek Lee); *Assim na Terra Como no Inferno* (*As Above, So Below*, John Erick Dowdle); *The Taking of Deborah Logan* (Adam Robitel); *O Último Sacramento* (*The Sacrament*, Ti West); *Abdução* (*Alien Abduction*, Matty Beckerman); *Projeto Almanaque* (*Project Almanac*, Dean Israelite); *A Pirâmide* (*The Pyramid*, Grégory Levasseur); *A Casa dos Mortos* (*Demonic*, Will Canon); e *Área 51* (*Area 51*, Oren Peli), além do assumidamente paródico (tanto do cinema de horror, quanto do filme documentário e até mesmo do próprio suposto *found footage*) *O Que Fazemos nas Sombras* (*What We Do in the Shadows*, Jemaine Clement e Taika Waititi). A lista segue com *Eles Existem* (*Exists*), incursão do mesmo Eduardo Sánchez de *A Bruxa*

de Blair pela mitologia do Pé-Grande, repetindo a fórmula de seu sucesso de quinze anos atrás, além de novos capítulos de séries cinematográficas que se valem desse subterfúgio desde o seu início, tais como: *[Rec] 4: Apocalypse* (Jaume Balagueró); *V/H/S: Viral* (Nacho Vigalondo e outros), terceiro filme de uma série de longas-metragens compostos de segmentos curtos independentes, de diferentes realizadores, também integralmente criados a partir de supostas imagens encontradas; e as sexta e sétima (!) partes da saga *Atividade Paranormal: Atividade Paranormal: Marcados pelo Mal* (*Paranormal Activity: The Marked Ones*, Christopher Landon) e *Atividade Paranormal 5: Dimensão Fantasma* (*Paranormal Activity: The Ghost Dimension*, Gregory Plotkin), que aqui no Brasil recebe em seu título o numeral que corresponde à sua posição na cronologia central da série, uma vez que dois dos filmes que a integram são oficialmente considerados uma *prequel* e um *spin-off* dessa narrativa.

O mais recente lançamento do gênero, sintomaticamente, faz da exploração desse recurso a sua principal razão de ser e o centro de sua campanha publicitária: dirigido pelo estreante em longas-metragens Steven DeGennaro, chama-se *Found Footage 3D* (!), e sua sinopse indica que a trama acompanha amigos cineastas que se dispõem a realizar o primeiro filme de horror de *found footage* em terceira dimensão e acabam se tornando eles mesmos os protagonistas ao serem atacados por uma entidade sobrenatural! Chama a atenção, também, o fato de que alguns desses filmes mais recentes se inserem na lógica da circulação de imagens pela internet em redes sociais, ambientando suas tramas quase totalmente no mundo virtual, caso de *Amizade Desfeita* (*Unfriended*, Leo Gabriadze), em que, durante toda a duração do filme, assistimos a uma tela de computador, com todos os personagens interagindo e toda a ação sendo representada em janelas de *chats* e de *websites*, e *The Den* (Zachary Donohue), em que a maior parte das cenas colocadas na tela teria sido supostamente retirada de *web cams* e câmeras de telefone celular. Embora o fenômeno claramente seja predominante no cinema norte-americano, alguns desses filmes de horror de falso *found footage* que conquistaram lançamento internacional nos últimos meses já têm sido produzidos em países com bem menos tradição no cinema fantástico, caso do egípcio *Warda* (Hadi El Bagoury) e do romeno *Be My Cat: A Film for Anne* (Adrian Tofei). Aparentemente, esta tendência está vinculada de maneira intrínseca ao *zeitgeist* e não dá sinais de que arrefecerá tão cedo...

Independentemente da qualidade estética – geralmente baixa – dessas obras e de sua contribuição ao cânone do gênero de horror e mesmo ao deste subgênero de falso *found footage* de terror, a mera quantidade delas produzida em tão pouco tempo já é suficiente para suscitar indagações a respeito da persistência e relevância dessa tendência tão recente. Aproveitando, portanto, que este último ano viu surgir nova leva expressiva de falsos documentários de horror, fantasia e ficção-científica, particularmente daqueles que recorrem ao dispositivo narrativo do *found footage* para justificar sua opção estilística maneirista (cf. CÂNEPA e CARREIRO, 2014) pela câmera intradieética, o presente artigo toma esse universo como ponto de partida para comentar sua relação com tradições do *found footage* propriamente dito e do pseudodocumentário – categoria que parece descrever com mais precisão esse tipo de filme e afastar a confusão sobre o que de fato é *found footage*.

## 2. Falso *found footage* de horror versus autêntico *found footage film*

Esses filmes de horror que se apresentam como falsos *found footage films* partilham algumas características que, de maneira geral, não se fazem presentes nos *found*

*nd footage films* autênticos. Dentre essas, merecem destaque, além do uso de câmeras intradieéticas operadas por personagens ou instaladas nos ambientes em que se desenrola a narrativa: o uso de recursos do cinema documental, como narração *em off*, depoimentos para a câmera, reconstituições, letreiros e grafismos explicativos etc.; a inclusão na narrativa de formas de justificar diegeticamente o encontro e a montagem das imagens e sons de que o filme se compõe; as narrativas lineares, mas descontínuas, elípticas, episódicas; a presença de atores desconhecidos do grande público; a ausência de trilha sonora extradieética; a incorporação dos tempos mortos e da espera; e a má qualidade proposital das imagens, tanto do ponto de vista dos enquadramentos e movimentos de câmera quanto da textura e definição, condizentes com aparelhos de gravação disponíveis para amadores e manuseados por eles. Todas essas são características comuns a quase todos os filmes designados pela expressão *found footage horror*, mas não há nenhuma delas que seja típica do *found footage film* autêntico.

Conforme este artigo busca esclarecer, o uso da expressão *found footage* para designar os filmes de terror cujas narrativas se desenvolvem a partir do uso de câmera intradieética é absolutamente enganoso e equivocado. Propagado acima de tudo por *blogs* e comentaristas de cinema em posts de internet, o que seria compreensível dada a desvinculação desse tipo de publicação de quaisquer pretensões científicas, seu emprego se tornou de tal forma comum e disseminado que já pode ser encontrado agora também em alguns artigos acadêmicos (como, por exemplo, HELLER-NICHOLAS, 2014 e ACKER, 2015). E é aí que mora o perigo. Se a essência da atividade crítica e teórica no campo do audiovisual é descrever e analisar em palavras aquilo que anteriormente existe apenas em imagens e sons, a precisão da terminologia deve ser uma das bases sobre as quais essa atividade se erige. No caso, parece-nos ainda mais nefasta a imprecisão dos termos porque tende a tornar senso comum uma descrição impertinente e a obscurecer ainda mais os reais significados de uma prática do fazer cinematográfico – o *found footage* autêntico – que já é ela mesma alvo de uma série de imprecisões e indefinições mesmo no campo acadêmico, e cujo conhecimento pelo público em geral é praticamente inexistente.

O uso impróprio da expressão *found footage* para designar filmes que emulam imagens e sons captados de forma documental ou amadora com o objetivo de se apresentarem como gravações encontradas e causarem maior impacto a partir da aparência de “autenticidade” de suas imagens, é problemático, sobretudo, por aproximar ditos filmes de uma tradição com a qual eles pouco ou nada têm a ver. Mesmo do ponto de vista de sua aparência, tais filmes, com muitos planos-sequência e encadeamento causal e linear de imagens que quase sempre vêm supostamente de uma mesma fonte, e até mesmo, em diversos casos, com narrativas que se desenrolam em “tempo real”, pouco se assemelham a *found footage films* de fato, que costumam ser bem mais fragmentados e heterogêneos, assemelhando-se mais a “colagens audiovisuais” do que a documentários observacionais.

Muito mais do que um gênero ou subgênero ou gênero adjetivo, a expressão *found footage* propriamente utilizada designa uma técnica de criação audiovisual que consiste na apropriação, reedição e inserção em um novo discurso ou narrativa de imagens e sons criados previamente e com outro fim, geralmente por terceiros. Um exemplo recente de emprego dessa técnica pode ser encontrado não nos falsos *found footage* de horror de que trata este artigo, mas sim nos incontáveis vídeos de internet que promovem compilações, remontagens, *mashups* e paródias de cenas de filmes, geralmente

clássicos do cinema ou *blockbusters* recentes. Trata-se de uma técnica de criação audiovisual que, conforme já explicitado, tem a sua própria evolução histórica, o seu próprio cânone, as suas próprias categorias, e que nada ou quase nada tem a ver com o que é chamado de *found footage* de horror.

Com antecedentes nas artes plásticas (*collages*, *assemblages*, *ready-mades* e outros formatos surgidos a partir da segunda década do século XX graças à contribuição de vanguardas como o cubismo, o surrealismo e, principalmente, o dadaísmo e as experiências de Marcel Duchamp), na literatura (a poesia dadaísta e os *cut-ups* de William Burroughs, por exemplo) e na música (desde a construção pautada em *samples* da música concreta de Pierre Schaeffer e John Cage até toda a cultura do *hip-hop* e da música eletrônica), o uso do *found footage* no cinema se presta aos mais diversos fins no contexto dos mais diversos gêneros, mas pouco tem a ver com a forma como o recurso é emulado por esses atuais documentários de horror codificados como falsos *found footage films*.

Seu uso mais frequente e comum se dá dentro do cinema documental, naquilo que Jay Leyda chama de “filmes de compilação” (LEYDA, 1964). Apesar de dedicar seu influente volume ao estudo de filmes classificados como documentários – e de não questionar essa categorização de forma alguma – Leyda, ao mergulhar no universo dos filmes criados a partir da compilação de fragmentos de outros filmes, naquele momento ainda bem mais restrito ao uso documental, não consegue evitar incluir em seu levantamento obras que hoje seriam tomadas como ensaísticas (*Noite e Neblina*, Alain Resnais, 1955), paródicas (*Yellow Caesar*, Alberto Cavalcanti, 1941), ou mesmo como *found footage films* típicos (como os de Len Lye, *Trade Tattoo*, 1937, e *Swinging the Lamberth Walk*, 1940). O marco inicial dessa prática de construir documentários exclusivamente por meio da apropriação e montagem de imagens e sons captados anteriormente por outrem se encontra na obra da cineasta soviética Esfir Shub, que realizou obras históricas empregando não só filmagens autênticas do período anterior à Revolução Russa, mas também recontextualizando outras extraídas de filmes jornais e sobras de documentários e ficções, resultando em filmes como *A Queda da Dinastia Romanov* (*Padenie Dinastii Romanovykh*, 1927), apontado por Leyda como o primeiro documentário de compilação, *Lev Tolstói e a Rússia de Nicolau II* (*Rossiya Nikolaya II i Lev Tolstoy*, 1928) e *Espanha* (*Ispanija*, 1939), sobre a Guerra Civil Espanhola.

Ainda no campo do cinema documental, contribuições posteriores às investigações de Leyda ao cânone do filme de compilação, seja ele de teor mais ensaístico ou puramente factual, incluem obras de autores tão diversos quanto o húngaro Péter Forgács – realizador de *O Turbilhão: Uma Crônica Familiar* (*The Maelstrom: A Family Chronicle*, 1997), *O Êxodo do Danúbio* (*The Danube Exodus*, 1998) e *Miss Universo 1929* (*Miss Universe 1929 – Lisl Goldarbeiter. A Queen in Wien*, 2005), dentre muitos outros que conseguem transformar a narrativa documental em algo próximo de um romance memorialista ilustrado por imagens –, o norte-americano Bill Morrison, mais conhecido por ensaios audiovisuais não-narrativos, focados na degradação do próprio suporte físico da mídia fílmica (como *Decasia*, 2002), mas que também realiza obras efetivamente apresentadas como documentários tradicionais (caso de *Dawson City: Frozen Time*, 2016), e o alemão Harun Farocki, que se diferencia de outros documentaristas de compilação por buscar sua matéria-prima em fontes pouco usuais, como imagens de câmeras de vigilância, registros institucionais, gravações científicas e de pesquisa, vídeos de treinamento etc. Dentre os seus trabalhos, que incluem também obras inteiramente filmadas, sem uso de *found footage*, há filmes de compilação tradicionais, como *A Expressão das Mãos* (*Der Ausdruck der Hände*, 1997), *Imagens da Prisão* (*Gefängnisbilder*, 2001), *A Saída dos Operários da Fábri-*

ca (*Arbeiter verlassen die Fabrik*, 1995) e *Videogramas de uma Revolução* (*Videogramme einer Revolution*, 1992), mas também outros bem mais excêntricos, em que são usados apenas registros de reuniões corporativas, como *Doutrinação* (*Indoctrination*, 1996) e *A Entrevista* (*Die Bewerbung*, 1996), ou de manobras militares, como *Imagens do Mundo e Inscrições da Guerra* (*Bilder der Welt und Inschrift des Krieges*, 1989) e *Reconhecer e Perseguir* (*Erkennen und Verfolgen*, 2003). *A Sociedade do Espetáculo* (*La Société du Spectacle*, 1974), espécie de ilustração ou “versão audiovisual” do seminal livro de Guy Debord publicado em 1967, realizada pelo próprio autor, é outro caso curioso de obra na fronteira entre o documentário típico e o de caráter ensaístico realizada integralmente a partir da apropriação e montagem de imagens de arquivo. E também parte considerável dos filmes realizados por Jean-Luc Godard nas duas últimas décadas, embora ainda contenha uma dose de imagens captadas pelo autor, pode ser tomada como exemplo de documentários – ou filmes-ensaio – essencialmente “de *found footage*”, caso da série de televisão *História(s) do Cinema* (*Histoire(s) du Cinema*, cujos segmentos foram realizados de maneira intermite em 1989, 1995 e 1999), do curta-metragem *A Origem do Século XXI* (*De l'Origine du XXIe Siècle*, 2000), em que o cineasta justapõe imagens de arquivo das atrocidades dos nazistas a cenas do clássico musical *Gigi* (Vincente Minnelli, 1958) e de seu próprio *Acossado* (*À Bout de Souffle*, 1960), além da terceira e última parte de seu *Filme Socialismo* (*Filme Socialisme*, 2010), integralmente feita a partir de apropriação e montagem de imagens alheias, assim como o seu segmento no filme coletivo *3x3D* (2013), intitulado *Les Trois Désastres*.

Alguns outros exemplos paradigmáticos de documentários de *found footage* autêntico podem ser encontrados na obra de cineastas como Mikhail Romm (*Lenin em Outubro*, *Lenin v Oktyabre*, 1937; *O Fascismo de Todos os Dias*, *Obyknovennyy Fashizm*, 1965), Emile de Antonio (*No Ano do Porco*, *In the Year of the Pig*, 1968), Philippe Mora (*Swastika*, 1974), Vincent Monnikendam (*Moeder Dao*, *de Schildpadgelijkende*, 1995), Thom Andersen (*Red Hollywood*, 1996, codirigido por Noël Burch; *Los Angeles Plays Itself*, 2003; *The Thoughts That Once We Had*, 2015), Johan Grimmonprez (*Dial H-I-S-T-O-R-Y*, 1997), Jay Rosenblatt (*Human Remains*, 1998), Sergei Loznitsa (*Cinejornal*, *Predstavlenye*, 2002; *Bloqueio*, *Blokada*, 2006), Yervant Gianikian e Angela Ricci Lucchi (*Oh! Uomo*, 2004), Susana Souza Dias (*Natureza Morta*, 2005), Luc Bourdon (*A Memória dos Anjos*, *La Mémoire des Anges*, 2008), Mila Turajlic (*Cinema Comunista*, 2010), Göran Olsson (*The Black Power Mixtape 1967-1975*, 2011), Matt Wolf (*Teenage*, 2013) e Rüdiger Suchsland (*De Caligari a Hitler*, *Von Caligari zu Hitler: Das deutsche Kino im Zeitalter der Massen*, 2014). Também alguns recentes documentários biográficos sobre ídolos musicais merecem destaque nesse sentido, por se constituírem exclusivamente de imagens e sons de arquivo, sem quaisquer inserções de imagens efetivamente captadas pelo realizador, como *Amy* (Asif Kapadia, 2015), sobre a cantora Amy Winehouse, vencedor do Oscar da categoria, *Super Duper Alice Cooper* (Sam Dunn, Reginald Harkema e Scot McFadyen, 2014) e *Eat That Question: Frank Zappa in His Own Words* (Thorsten Schütte, 2016).

No contexto brasileiro, os documentários ensaísticos *São Paulo Sinfonia e Cacofonia*, de Jean-Claude Bernardet (1995), e *Um Dia na Vida* (2010) de Eduardo Coutinho, além de *Nós Que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos* (1999) e *Ato, Atalho e Vento* (2014), ambos de Marcelo Masagão, e dos recentes *Cinema Novo* (Eryk Rocha, 2016), *Histórias que Nosso Cinema Não Contava* (Fernanda Pessoa, 2016) e *No Intenso Agora* (João Moreira Salles, 2017), podem ser citados como autênticos filmes de *found footage*. Os trabalhos de cineastas como Eduardo Scorel (*35 – O Assalto ao Poder*, 2003; *32 – A Guerra Civil*, 2008; *Imagens do Estado Novo 1937-45*, 2016) e Silvio Tendler (*Glauber, o Filme*

– *Labirinto do Brasil*, 2003; *Utopia e Barbárie*, 2009; *Tancredo: A Travessia*, 2016), embora amplamente apoiados na montagem de imagens de arquivo, não são aqui apontados como autênticos *found footage films* na medida em que não se utilizam *exclusivamente* desse recurso, alternando as imagens apropriadas com depoimentos em vídeo captados pelo realizador. Já em campo mais próximo do que seria categorizado como “filme experimental”, mas ainda em registro essencialmente documental, Carlos Adriano destaca-se como artista e crítico brasileiro quase exclusivamente interessado nas aplicações do *found footage*, exploradas em *Remanescências* (1997), *A Voz e o Vazio – A Vez de Vassourinha* (1998), *Porviroscópio* (2006), *Das Ruínas a Rexistência* (2007), *Santoscópio – Dumontagem* (2008), *Sem Título # 1: Dance of Leitfossil* (2014), e *Festejo Muito Pessoal* (2016).

Quanto ao *found footage film* não documental, seus estudiosos são quase unânimes ao apontar o filme *Rose Hobart*, de 1936, como marco inicial da prática. De autoria de Joseph Cornell, um artista plástico ligado à colagem e à produção de livros-objetos, este primeiro *found footage film* não documental utiliza uma amostragem reduzida de cenas de outra obra, *A Leste de Bornéu* (*East of Borneo*, George Melford, 1931), particularmente aquelas em que se faz presente a atriz protagonista do filme que batiza seu trabalho, remontadas em nova sequência e às quais é sobreposta uma trilha sonora retirada de outro contexto. Mas foi Bruce Conner, a quem William Wees se refere como “probably the best known filmmaker to mix and match fragments of found footage” (WEES, 1993, p. 13), quem estabeleceu o paradigma do *found footage film* com seu *A Movie*, de 1958, uma justaposição de imagens (jornalísticas, educativas, científicas, ficcionais de baixo orçamento e de pornografia leve) que produz uma série de associações – ora irônicas, ora nonsense – por meio da montagem. Seus outros filmes mais conhecidos incluem *Cosmic Ray* (1962), *Report* (1967), *Take the 5:10 to Dreamland* (1976) e *Mongoloid* (1978), um videoclipe da banda Devo. Além de Cornell e Conner, que podem ser considerados os criadores do *found footage film* autêntico, outro cineasta integralmente dedicado à criação por esta técnica, cuja obra é referência inescapável ao se falar em *found footage*, é o californiano Craig Baldwin, autor curtas, médias e longas-metragens constituídos exclusivamente de trechos de antigos filmes publicitários, educativos, de propagandas e de ficção-científica de baixo orçamento, ora estruturados e apresentados como *mockumentaries* (*O no Coronado*, 1992; *Spectors of the Spectrum*, 1999; *Tribulation 99*, 1992; *Mock Up on Mu*, 2008), ora como documentários ensaísticos (*Sonic Outlaws*, 1995), ora como curtas experimentais (*Rocketkitkongokit*, 1986).

Dentre os inúmeros *found footage films* que não são, de fato, documentais, há ainda uma imensa lista de longas, médias e curtas-metragens afiliados ao cinema experimental e, com frequência maior em tempos recentes, de videoinstalações e vídeo-artes mais próximas do universo das artes plásticas, mas ainda em diálogo aberto com o cinema e sua história. São exemplos do primeiro caso trabalhos de artistas como Arthur Lipsett (*Very Nice, Very Nice*, 1961; *21-87*, 1964), Chick Strand (*Waterfall*, 1967; *Elasticity*, 1976; *Loose Ends*, 1979; *Cartoon Le Mousse*, 1979), Ken Jacobs (*Tom, Tom, the Piper's Son*, 1969; *Perfect Film*, 1986), Jack Chambers (*The Hart of London*, 1970), Hollis Frampton (*Public Domain*, 1972; *Gloria!*, 1979), Ernie Gehr (*Eureka*, 1974), Stan Brakhage (*Murder Psalm*, 1980), Abigail Child (*Covert Action*, 1984), Peter Delpout (*Lyrical Nitrate*, 1990), Peter Tscherkassky (*L'Arrivée*, 1999; *Outer Space*, 1999), Simon Pummell (*Bodysong*, 2003), György Pálfi (*Senhoras e Senhores: Corte Final, Final Cut: Hölgyeim és Uraim*, 2012), Tony Palmer (*The Beatles and World War II*, 2014), Charlie Lyne (*Fear Itself*, 2015), e Manu Luksch, Martin Reinhart e Thomas Tode (*Sonhos Conectados, Dreams Rewired*, 2015). No segundo caso estão obras de artistas visuais em sentido amplo, como Raphael

Montañez Ortiz (*Cowboy and “Indian” Film e Newsreel*); Gustav Deutsch (*Film ist. 7-12 e Film ist. A Girl & a Gun*, montagens ensaísticas de cenas do cinema clássico exibidas como vídeoarte em galerias e museus); Matthias Müller (*Maybe Siam, Locomotive, Home Stories e Krystall*, que realiza verdadeiro inventário iconográfico da presença de imagens de espelhos no cinema); Michael Joaquin Grey (*The Blink*, um *mashup* das imagens de esporte do clássico nazista *Olympia*, de Leni Riefenstahl, com a canção *Leaving on a Jet Plane* interpretada pela cantora Björk); e Candice Breitz (*Mother + Father*, na qual seis monitores de vídeo exibem imagens “recortadas” de *close-ups* de atrizes de Hollywood como Julia Roberts, Susan Sarandon, Diane Keaton e Joan Crawford, extraídas de filmes nos quais elas interpretaram mães, estabelecendo “diálogos” a partir da montagem e da instalação dos monitores.

Embora nosso levantamento seja incompleto e nossa diferenciação entre *found footage films* puros ou não, documentais ou experimentais, “de cinema” ou “de galeria”, seja algo arbitrária e sirva a fins essencialmente didáticos, esse brevíssimo catálogo de *found footage films* propriamente ditos, pela sua abrangência temporal e pelo amplo espectro de gêneros, formatos e propostas que cobre, já deve ser indicação suficiente da tamanha impertinência do emprego da expressão *found footage* para se referir a filmes de terror que seguem a linha estilística e a estrutura narrativa de *Holocausto Canibal, A Bruxa de Blair* ou *Atividade Paranormal*. Nesses filmes, afinal, não há imagens de fato encontradas e apropriadas – são todas elas de obra dos próprios realizadores, ainda que eles se empenhem em captá-las de modo a lhes conferir uma aparência propositalmente acidental e/ou amadora. É apenas a narrativa do filme que lhes atribui o caráter de *found footage*. Em tais filmes,

the narrative is framed as if the footage was somehow discovered after the death or disappearance of those who shot it, and has subsequently made its way into the cinema where we are able to see it now, prompting some to refer to these films as ‘found footage horror’. (GRANT, p. 155)

Vale notar que, mesmo em seu uso histórica e teoricamente fundamentado, a expressão *found footage* carrega uma imprecisão – ou mesmo malícia – implícita no uso da palavra “found” para designar o material audiovisual alheio tomado como matéria-prima, quando só raríssimas vezes ele é, de fato, “encontrado”. Como diz Eduardo Valente, o uso da expressão *found footage* soa engraçado porque, na maioria das vezes, trata-se muito pouco de ‘achar

um filme’ a partir de um material desconhecido [...] mas sim de ir em busca de um material pré-existente para fazer um determinado filme. Ou seja: em grande parte do cinema de *found footage* o *found* se refere bem menos a tal material ter surgido sem nenhum aviso prévio do que ao ato de se encontrar em filmes de outrem, e/ou de antão, os significados que se desejava previamente construir. (VALENTE, 2007)

Ainda que mesmo no *found footage* autêntico a natureza “encontrada” das imagens e sons que compõem a obra seja controversa, ou mesmo assumidamente enganosa, é apenas a maneira como a presença da câmera intradieética na narrativa é justificada o que aproxima os falsos documentários de horror codificados como *found footage films* dos *found footage films* propriamente ditos. O que neste tipo de filme é técnica intrínseca à sua construção, naquele é meramente artifício narrativo.

Como lembra Barry Keith Grant (GRANT, 2013), o emprego da visão subjetiva ou de

imagens provenientes de câmeras intradieéticas no cinema de horror tem antecedentes em algumas cenas de filmes marcantes sobre *serial killers*, como os clássicos *Psicose* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960) e *A Tortura do Medo* (*Peeping Tom*, Michael Powell, 1960), os quais

use subjective camera techniques to encourage viewer identification with the killer, a technique that would be taken further in the spate of slasher films of the late 1970s and 1980s initiated by the surprise box-office success of *Halloween* (Carpenter, 1978). (GRANT, 2013, p. 156)

No entanto, somente depois de algumas décadas apareceram filmes de *serial killer* interessados em dar ao espectador o tempo todo a sensação de participar dos crimes na condição de um *voyeur* muito próximo, ou mesmo de um cúmplice, como o belga *Aconteceu Perto da Sua Casa* (*C'est Arrivé Près de Chez Vous*, Benoît Poelvoorde, Rémy Belvaux e André Bonzel, 1992), também citado por Grant como “a faux documentary about a documentary film crew making a film about a serial killer with whom they eventually become complicit” (GRANT, 2013, pp. 156-7) Algo parecido acontece também em *Henry – Retrato de um Assassino* (*Henry*, John McNaughton, 1988), que não é falso documentário e menos ainda falso *found footage film*, mas no qual, depois de dado momento da narrativa em que o protagonista se apropria de uma câmera amadora de vídeo, são incluídas cenas de mortes tais como supostamente gravadas por essa câmera, operada intradiegeticamente por um cúmplice do *serial killer* que dá nome ao filme.

Embora também não possa ser considerado um falso *found footage* – pois não há uma câmera intradieética na narrativa – e nem um *mockumentary*, pois também não há pretensão de aparentar um documentário autêntico, um filme que não pode deixar de ser mencionado aqui é *Colin* (Marc Price, 2008). Apesar de não justificar o que é visto na tela como captação alheia “encontrada”, ele é inteiramente narrado em visão subjetiva – no caso, a visão de um rapaz mordido por um zumbi durante uma típica epidemia de mortos-vivos, que vai lentamente se transformando em uma criatura canibal rediviva. Aqui, portanto, o processo de identificação entre os pontos de vista do protagonista e do espectador é radicalizado, talvez mais até do que em qualquer exemplo do chamado *found footage* de horror.

Mas o emprego de uma justificativa narrativa que apresente todo o conteúdo fílmico como fruto de uma filmagem realizada pelos personagens e depois apenas supostamente “encontrada” pelos realizadores tem seu marco inicial em um infame e cultuado longametrage do ciclo de cinema italiano de *exploitation* do final dos anos 1970: *Holocausto Canibal* (*Cannibal Holocaust*, Ruggero Deodato, 1980). Ainda que o termo *found footage* não tenha sido usado para se referir a esse tipo de artifício narrativo até 1999, quando começaram a surgir as primeiras análises críticas de *A Bruxa de Blair* – marco zero, portanto, do uso impróprio da expressão aqui explicitado –, não há dúvidas de que aquele letreiro inicial do filme de Deodato, informando ao espectador que as imagens que ele verá teriam sido supostamente filmadas por uma equipe de cinegrafistas que depois se perdeu na selva amazônica, constituem o primeiro emprego da técnica de filmar uma obra de horror *como se* ela fosse um *found footage*. Justiça seja feita, é importante ressaltar, porém, que a obra *A Bruxa de Blair* foi precedida em um ano por outro falso documentário de horror codificado como *found footage*, que, embora mais convencional e explícito no seu desenvolvimento da narrativa, já apresentava a mesma justificativa para a presença da câmera intradieética e também uma trama bastante similar: *The Last Broadcast* (Stefan Avalos e Lance Weiler, 1998). Mas, como não obteve repercussão junto ao público comparável à do seu “irmão” mais novo e mais famoso, ficou mesmo com *A Bruxa de Blair* o mérito de ter sido pioneiro da atual onda de falsos *found footage* de horror. Afinal, como afirma novamente Barry Keith

Grant, “*Blair Witch* solidified the convention of narrating through the diegetic camera and, like *Cannibal Holocaust*, of ‘explaining’ the film as found footage made by filmmakers who have gone missing.” (GRANT, 2013, p. 157)

A partir da reutilização daquele artifício em *A Bruxa de Blair*, seu emprego no cinema fantástico – e particularmente no cinema de terror – se tornou cada vez mais frequente, dando origem ao tipo de filme discutido aqui, que tem entre os seus exemplares mais ilustres, além dos já citados: *O Último Filme de Horror* (*The Last Horror Movie*, Julian Richards, 2003); *Diário dos Mortos* (*Diary of the Dead*, George Romero, 2007); o espanhol [*Rec*] (Jaume Balagueró, 2007), suas três continuações e seu *remake* norte-americano, *Quarentena* (*Quarantine*, John Erick Dowdle, 2008), que também teve uma continuação; *Cloverfield – Monstro* (*Cloverfield*, Matt Reeves, 2008); *Home Movie* (Christopher Denham, 2008); *Troll Hunter* (*Trolljegeren*, André Øvredal, 2010), filme norueguês cujo *remake* está em produção em Hollywood; o costa-riquenho *El Sanatorio* (Miguel Alejandro Gomez, 2010); *O Último Exorcismo* (*The Last Exorcism*, Daniel Stamm, 2010), cuja continuação, de 2013, abriu mão do recurso ao falso *found footage*; *Fenômenos Paranormais* (*Grave Encounters*, The Vicious Brothers, 2011); *Apollo 18* (Gonzalo López-Gallego, 2011); *The Bay* (Barry Levinson, 2012); e *The Zombie Vlogs* (J. Colby Doler, 2013), que tem duração de média-metragem, típica do documentário. Apesar de o uso desse recurso narrativo ter se consolidado em anos recentes no âmbito do cinema de terror, ele também tem sido empregado em outros gêneros: em filmes de ficção-científica como *Poder Sem Limites* (*Chronicle*, Josh Trank, 2012), uma visão mais “realista” da mitologia dos super-heróis sob a forma de gravações caseiras feitas por rapaz que adquire superpoderes; *Viagem à Lua de Júpiter* (*Europa Report*, Sebastián Cordero, 2013) e o já citado *Projeto Almanaque*; em comédias como *Projeto X – Uma Festa Fora de Controle* (*Project X*, Nima Nourizadeh, 2012) e a francesa *Babysitting* (Nicolas Benamou e Philippe Lacheau, 2014); e até em dramas como *Zero Day* (Ben Coccio, 2003) e o britânico *Exhibit A* (Dom Rotheroe, 2007).

Após essa exposição, resta a dúvida: seria possível, afinal, falar-se em *found footage film* de terror? Com algum esforço de pesquisa e alguma flexibilidade nas categorias, pode até ser possível encontrar exemplos de obras que poderiam ser chamadas com propriedade de *found footage films* de horror. Mas elas certamente passam longe do estilo de filmes como *A Bruxa de Blair* ou *Atividade Paranormal*. Apenas, portanto, para indicar que a expressão pode ter um sentido preciso e bem diverso daquele em que ela é comumente usada, vale a pena o exercício especulatório de se apontar alguns trabalhos que poderiam ser considerados justamente algo próximo de um *found footage horror* do que aqueles que assim são descritos erroneamente. Exemplos do que seria um documentário de horror de *found footage* poderiam ser apontados entre filmes do chamado ciclo “Mundo” de *exploitation* e de todos os demais *shockumentaries* que se seguiram por décadas a fio após o inesperado sucesso de *Mundo Cão* (*Mondo Cane*, Franco E. Prosperi, Gualtiero Jacopetti e Paolo Cavara, 1962), como aqueles da série *Faces da Morte* (iniciada em 1978, com *Faces of Death*, de Conan Le Cilaire, e encerrada em 1996, com *Faces of Death VI*, do mesmo diretor), que combinam imagens documentais autênticas a outras encenadas – *found footage* autêntico e falso, portanto –, sem distingui-las, de eventos particularmente bizarros, chocantes ou repugnantes.

Dentre os *found footage films* típicos, alguns se aproximam do gênero horror por sua temática e determinados elementos de sua estrutura narrativa. O exemplo mais evidente de um *found footage* de horror autêntico desse tipo seria o longa-metragem *The Atomic Cafe* (Jayne Loader, Kevin Rafferty e Pierce Rafferty, 1982), documentário ensaístico construído em torno da presença no imaginário da segunda metade do século XX do temor generalizado de uma guerra atômica. Constituído apenas de imagens e sons extraídos de

filmes de propaganda do auge da Guerra Fria, *The Atomic Cafe* consegue, com um material tão restrito, produzir uma narrativa que é, em igual medida, informativa, cômica, crítica e apavorante, produzindo no espectador reações de perplexidade, comicidade, indignação e também de terror autêntico. Alguns dos filmes de Craig Baldwin, particularmente *Spectors of the Spectrum*, *Tribulation 99* e *Mock Up on Mu*, também podem ser classificados como pertencentes ao gênero horror, o que se dá, em larga medida, por seus temas – controle da mente via transmissões radiofônicas e televisivas, invasão alienígena e satanismo, respectivamente – e pelas fontes de algumas das imagens de que se apropriam para criar as narrativas, que incluem filmes de horror e de ficção-científica de baixo orçamento das décadas de 1940, 1950 e 1960.

Também pelo efeito de medo que provocam no espectador e pela fonte do material audiovisual de que se apropriam, há até mesmo algumas obras do universo das artes plásticas criadas segundo a técnica do *found footage* que, por esses motivos, podem ser consideradas exemplos de *found footage* de horror: a videoinstalação *Horror Chase*, de Jennifer e Kevin McCoy, que consiste em um *remix* randômico de uma cena do *cult movie* de horror *Uma Noite Alucinante* (*Evil Dead 2*, Sam Raimi, 1987) projetado a partir de uma maleta; e *Murder*, do alemão Thomas G., que se resume à projeção em velocidade invertida de um trecho de menos de três minutos do filme *O Iluminado* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1981), justamente aquele em que o menino “iluminado” caminha pelo quarto de hotel em que a sua mãe dorme recitando a palavra “redrum” após deixar sobre o criado-mudo uma faca de cozinha. Com o recurso de isolar a cena e projetá-la com imagens e sons revertidos, essa vídeoarte, exibida em São Paulo na exposição *Colateral 2: Quando a Arte olha o Cinema*, que ocupou o espaço expositivo do Sesc Paulista entre janeiro e março de 2008 (FÜRSTENBERG, 2008), evidencia o aspecto aterrorizante implícito na ação daquela cena do filme de Kubrick, uma vez que o garoto passa a repetir a palavra “murder” (assassinato) enquanto se aproxima de sua mãe adormecida com uma faca de cozinha em mãos. Percebe-se, portanto, que ao utilizar como matéria-prima sequências reconhecíveis de filmes marcantes do cinema de horror e ao provocar no espectador uma reação bastante semelhante àquela típica dos filmes do gênero, esses trabalhos expostos em galerias e museus estão mais próximos de autênticos *found footage* de horror do que aqueles filmes que têm recebido esta designação.

Levando-se em conta que o *found footage* de horror seria tão mais bem-sucedido em seu objetivo de causar medo no espectador quanto maior a aparência de veracidade de suas imagens e sons, o melhor e mais autêntico *found footage* de horror seria um filme em que o material supostamente encontrado não pudesse ser questionado em sua veracidade, em que o *found footage* não fosse forjado, mas real. Nesse sentido, talvez seja possível encontrar um exemplo de *found footage* de horror real em um filme que não costuma ser descrito nem como *found footage* – embora clara e assumidamente o seja – e nem como filme de horror: *O Homem Urso* (*Grizzly Man*, Werner Herzog, 2005). Aquilo que filmes como *Troll Hunter* apenas simulam – as imagens de uma equipe documental em confronto direto com forças da natureza incontroláveis e amedrontadoras –, *O Homem Urso* apresenta de fato. E, assim, é capaz de produzir medo mais autêntico, de provocar, portanto, as reações típicas do horror com mais eficácia do que a grande maioria dos filmes de horror propriamente ditos consegue.

Por todos os motivos explicitados até aqui para apontar a impertinência da aplicação da expressão *found footage* ao universo dos filmes de horror que se apresentam como supostas filmagens caseiras “descobertas” por seus realizadores profissionais, muito mais correto do que classifica-los como *found footage horror* ou *verité horror* é defini-los apenas

como *mockumentaries* ou pseudodocumentários. Isso implica em tomá-los, acima de qualquer outra categorização, como sátiras ou paródias.<sup>1</sup> Afinal, trata-se essencialmente de obras que, ainda que inconsciente ou indiretamente, satirizam a profusão de imagens captadas e divulgadas por diletantes anônimos ou em busca de seus “quinze minutos de fama” na sociedade atual e a obsessão dessa mesma sociedade atual por imagens íntimas e “autênticas” da vida banal, ao mesmo tempo em que o fazem parodiando convenções e estrutura do cinema documentário. Os filmes do assim chamado subgênero do *found footage horror*, portanto, estão sempre a retrabalhar e subverter – aparentando seguir e respeitar – as convenções do realismo e da ficção, ao mesmo tempo celebrando e satirizando aspectos culturais bastante relevantes e típicos do nosso tempo. Fazer esse apontamento implica, portanto, em aparentá-los não à longa tradição da apropriação e manipulação de imagens alheias – com a qual tais filmes guardam poucas semelhanças de fato no tocante à sua estrutura, aparência e forma e absolutamente nenhuma no tocante à sua natureza, aos seus objetivos e ao seu método de construção – e sim à tradição dos falsos documentários, com a qual partilham muitas das suas características essenciais.

### 3. *Mockumentary de horror: falso documentário e suas incursões fantásticas*

O termo pseudodocumentário, ou *mockumentary*, ou ainda documentário ficcional, quase-documentário, “documentira” (MACHADO & VÉLEZ, 2005), “spoof documentary” (ROSCOE, 2001, p. 1), ou simplesmente documentário falso – ou *faux*, ou *fake*, já que há menções em diversas línguas e algumas enfatizam a opção por um ou outro estrangeirismo –, entre muitas outras expressões usadas pela crítica e pelos teóricos, designa o gênero do cinema de ficção que se vale da aparência e da estrutura documentais para se apresentar como uma obra ambígua, cuja proposta pode ou não buscar provocar no espectador a sensação de estar assistindo a um documentário autêntico. Geralmente, é utilizado como um veículo para sátira ou paródia, mas também se presta àqueles filmes que se valem da aparência documental para reivindicar maior engajamento do espectador, seja por meio de empatia, medo ou dúvida.

Nas palavras de Jane Roscoe e Craig Hight, que se referem em seu tratado a *mock-dokumentaries*, enfatizando o uso do hífen, esse tipo de filme “appropriates documentary codes and conventions and mimics various documentary modes” (ROSCOE, 2001, p. 1). Ao fazê-lo, *mockumentaries* podem se apresentar como documentários históricos, combinando imagens de arquivo (reais ou recriadas) com depoimentos, ou simular um documentário observacional, seguindo personagens por determinados eventos, assim como ter a aparência e estrutura de um programa de entrevistas, uma reportagem televisiva ou qualquer outro formato audiovisual documental. Nesse sentido, o falso *found footage* de horror discutido até aqui pode ser visto como nada mais que um tipo de *mockumentary* que emula um modo específico (e sequer é aquele modo típico dos documentários de compilação, de *found footage films* autênticos): o observacional puro, uma edição de imagens e sons captados em determinado contexto por observadores imparciais, uma espécie de depuração máxima dos métodos e fins do *cinema vérité* e do *direct cinema*.

Nesse campo, e particularmente naqueles casos em que a intenção do autor ao se

1 Levando em consideração os apontamentos de GEHRING (1999) e HUTCHEON (1985) sobre a confusão histórica e incontornável entre os termos “paródia”, que lida com estruturas e convenções exageradas ou subvertidas, atacando a compreensão estabelecida, normal, de um texto ou gênero, e “sátira”, que repete a estratégia em relação a normas sociais, atacando padrões de comportamento e valores, este ensaio, em todo caso, sem prejuízo de sua precisão, opta por manter indistintas as denominações, tendo em vista que “despite the major differences between them, (...) the two genres [parody and satire] are often used together” HUTCHEON (1985, p. 43).

valer dos códigos e convenções do documentário é “enganar”, ou pelo menos gerar dúvida no espectador, é bastante frequente o uso de *found footage* autêntico para obtenção desse resultado que apela à credulidade do espectador e o *status* de confiabilidade antes tradicionalmente assegurado às imagens documentais. São exemplos paradigmáticos, tanto do gênero quanto de seu uso específico de *found footage* autêntico, filmes como *Verdades e Mentiras (F for Fake)*, Orson Welles, 1973), *Zelig* (Woody Allen, 1983) e *Operation Lune* (também conhecido como *The Dark Side of the Moon*, William Karel, 2002), que fornecem amplo material para reflexão sobre o emprego de imagens e sons alheios na construção de narrativas totalmente diversas. Há, portanto, uma relação direta e longa entre o gênero do pseudodocumentário e o uso de *found footage*, mas ela não é o foco das presentes considerações, uma vez que não costuma dar origem a filmes do tipo aqui em foco, os quais sequer utilizam *found footage* de fato, conforme já demonstrado. Ainda assim, o estudo em paralelo do desenvolvimento da técnica do *found footage* e da evolução do *mockumentary* enquanto gênero revelam como ambos compartilham um parentesco com as formas paródicas. Em tratado sobre paródia cinematográfica e suas tradições, Dan Harries aponta o caráter paródico do mais paradigmático dos *found footage films* típicos, *A Movie*, de Bruce Conner, lembrando que “the title is itself parodic in its over-determined declaration of its status.” (HARRIES, 1999, p. 20)

Exemplos desse tipo de sátira audiovisual atualmente conhecido como falso documentário remontam ao menos ao final dos anos 1950. Um curto segmento do programa da televisão britânica *Panorama*, conhecido como *The Swiss Spaghetti Harvest*, exibido em 1º de abril de 1957 e criado pelos produtores como uma piada de “dia da mentira” para a revista eletrônica, apresentando como (falsa) reportagem imagens de uma suposta colheita de espaguete na Suíça, é em geral apontado como o primeiro exemplo de um *mockumentary*. Mas vale lembrar também que a famosa transmissão da *Guerra dos Mundos* pelo rádio perpetrada por Orson Welles em 1938 é um legítimo antepassado do gênero, ainda em sua versão radiofônica. Ao mesmo tempo, apesar de muitos se referirem também ao docudrama de curta-metragem *The War Game* (Peter Watkins, 1965) – chamado por Barry Keith Grant de “documentário hipotético” e “sf documentary” (GRANT, 2013, p. 158) – como um exemplo de *mockumentary*, o filme comumente apontado como primeiro longa-metragem cinematográfico de falso documentário é o britânico *David Holzman’s Diary* (Jim McBride, 1967), que simula o estilo do *cinema vérité* para retratar a tentativa de um “Zé Ninguém” de criar um documentário sobre a sua própria vida banal.

Apesar desses antecedentes, o termo *mockumentary* foi usado pela primeira vez para descrever o filme *Spinal Tap (This Is Spinal Tap)*, dirigido por Rob Reiner em 1984. Ali, emula-se um filme do *direct cinema* sobre uma banda de *heavy metal* fictícia, a tal *Spinal Tap*, com o intuito de ridicularizar uma cena musical que estava então no auge, a do chamado *hair metal* – ou “metal farofa”, no Brasil – de bandas *poseurs* de visual exagerado e canções ideias para serem acompanhadas por multidões em shows de estádios. O resultado dos procedimentos utilizados por Rob Reiner foi tão preciso que, apesar do absurdo evidente de várias das situações retratadas no filme, a *Spinal Tap*, banda fictícia, emplacou uma carreira autêntica na cena musical que satirizava – uma trajetória já percorrida por conjuntos musicais surgidos desde os anos 1960 a partir de personagens de quadrinhos (*The Archies*), de programas de televisão (*The Monkees*, *The Blues Brothers*) e longas-metragens (*The Rutles*, outra versão paródica dos Beatles, uma década depois dos *Monkees*), depois seguida por artistas como *The Commitments* e *The Wonders* nos anos 1990 e reproduzida até mesmo no Brasil, pela *Massacration*, do

humorístico *Hermes e Renato*, da MTV.

Apesar de ainda ser o exemplo mais conhecido de um caso desses, o filme de Reiner é apenas um em uma longa linhagem de *mockumentaries* sobre bandas ou artistas que nunca existiram. Alguns dos mais notáveis são: *The Rutles – All You Need is Cash* (Eric Idle e Gary Weis, 1979), em que o ex-membro do Monty Python reencena praticamente todos os momentos icônicos dos filmes dos Beatles; *Hard Core Logo* (Bruce McDonald, 1996), cultuado filme canadense sobre uma banda *punk*; *CB4* (Tamra Davis, 1993) e *Fear of a Black Hat* (Rusty Cundieff, 1994), ambos sobre o mundo do *hip-hop*; *Get Ready to be Boyzvoiced* (Espen Eckbo, Henrik Elvestad e Mathis Fürst, 2000), uma piada norueguesa com as *boy-bands*; e *Poucas e Boas* (*Sweet and Lowdown*, Woody Allen, 1999), que não sustenta todo o tempo uma aparência documental, mas, em recurso típico da obra do novaiorquino, inclui diversos segmentos com atores dando depoimentos para a câmera.

Todos esses *mockumentaries* musicais têm em comum o fato de articularem uma crítica ao mercado fonográfico, seja a um nicho específico, seja, de maneira mais ampla, às ferramentas de manipulação da mídia e de construção de imagem de que esse mercado se vale para criar ídolos-*commodities*. Mas, como apontam novamente Roscoe e Hight, as intenções dos realizadores do *mock-documentary* sempre passam por utilizar-se da estrutura e aparência documentais “to present a fictional text, with varying degrees of intent to parody or critique an aspect of culture or the documentary genre itself” (ROSCOE & HIGHT, 2001, p. 54, grifo nosso). Assim, ao mesmo tempo em que satiriza um aspecto cultural mais amplo, da cena musical, *Spinal Tap* também satiriza um modo documental típico – chamado estilo “fly on the wall”, do cinema direto – e o próprio gênero documentário como um todo, em sua pretensão de objetividade e imparcialidade. Isso é verdade para todos os outros, desde sua eleição de qual estilo documental a ser parodiado – o investigativo, o de programas do tipo “por trás da fama”, ou qualquer outro que seja – até sua ironia em relação à forma como documentários em geral constroem sua verdade. Nota-se já aí de que forma o termo *mockumentary* nasce imbricado à noção de paródia, já que a junção da palavra “mock” – pilhéria, gozação – faz referência à satirização do documentário, mais do que à de simples emulação dos seus códigos e convenções. E, muito embora isso seja mais evidente nos falsos documentários cômicos, que são assumidamente paródicos e satíricos, é também verdade para praticamente todos aqueles falsos documentários de horror, codificados como *found footage* ou não.

Como bem entendem Laura Cánepa e Rodrigo Carreiro (CÁNEPA & CARREIRO, 2014), “mockumentary” implica em uma paródia de documentário, mais do que pura e simplesmente em um documentário ficcional, falso, encenado. Alisa Lebow (LEBOW, 2006, p. 229), que defende a inclusão nessa categoria do falso documentário dos filmes de ficção que “borrow documentary realistic techniques”, de docudramas e de “mimetic documentaries”, prefere evitar o termo *mockumentary* justamente para ampliar sua abrangência e enfatizar outras posturas que podem ser adotadas, deixando de lado a ênfase na posição crítica e satírica assumida por esse tipo de obra audiovisual. A escolha terminológica feita por ela e pelos colaboradores do mesmo volume de artigos sobre o gênero (JUHASZ, 2006) é assim justificada:

This volume is predicated on a category, the fake documentary, that the editors have chosen over and above the term mockumentary (...) It is considered that mocking is only one possible stance that the fake documentary can take. (LEBOW, 2006, p. 223)

Jane Roscoe e Craig Hight, por sua vez, oferecem duas razões fundamentais para preferir o termo *mock-documentary* às outras variações:

1 – because it suggests its origins in copying a pre-existing form, in an effort to construct (or more accurately, re-construct) a screen form with which the audience is assumed to be familiar;

2 – because the other meaning of the word ‘mock’ (to subvert or ridicule by imitation) suggests something of this screen form’s parodic agenda towards the documentary genre. This is an agenda which we argue is inevitably constructed (however inadvertently by some filmmakers) from mock-documentary’s increasingly sophisticated appropriation of documentary codes and conventions. (ROSCOE & HIGHT, 2001, p. 1)

Ambas as razões apresentadas pelos autores como justificativa para a sua escolha terminológica, portanto, dizem respeito a acentuar o caráter inescapável de paródia dos falsos documentários. Nesse sentido, as presentes considerações têm por objetivo conjugar as trajetórias do falso documentário e da paródia no cinema de horror, razão pela qual a visão de Roscoe e Hight acaba sendo privilegiada, pois ajuda a evidenciar o caráter fundamentalmente paródico do falso documentário.

Mesmo Barry Keith Grant, interessado apenas nos falsos documentários que buscam provocar medo no espectador, que recorrem ao formato em busca de uma autenticidade maior do que aquela geralmente conferida às imagens ficcionais – e sem intenção paródica, portanto – não consegue evitar descrever filmes do gênero como paródicos do cinema documental em si. Referindo-se justamente ao primeiro longa-metragem pseudodocumental, aquele de Jim McBride, *David Holzman’s Diary*, o autor o descreve como “a perfect parody of observational cinema” (GRANT, 2013, p. 172, grifo nosso). Ainda que tendam a ser minimizadas quando a intenção fundamental do autor não é a sátira, as emanações críticas e paródicas implícitas à imitação de formas deslocadas de seu contexto original de produção e recepção se fazem presentes em todas as obras que simulam códigos e convenções alheios aos de seu próprio gênero. A relação, portanto, entre *mockumentary* e paródia é sempre necessária, inescapável, intrínseca.

Como já previamente demonstrado pela menção aos “falsos documentários de horror codificados como *found footage*” tão populares atualmente, há inumeráveis filmes que se valem da aparência de documentário sem buscar obter efeito cômico ou criticar abertamente as convenções e pretensões do gênero, que se apresentam como audiovisuais de não ficção em busca de maior dramaticidade e suspense para sua narrativa fictícia. Assim, todos os exemplos de falsos *found footage* de horror e ficção-científica citados anteriormente são também, automaticamente, *mockumentaries* de horror, ainda que possam ser considerados atípicos, justamente por tentarem mascarar sua natureza intrinsecamente paródica. Dessa forma, na expressão mais comum atualmente dos *mockumentaries* sobressai aquela em que o formato é aplicado de maneira a “present horror in the most realistic manner possible” (GRANT, 2013, p. 155). Para atingir tal fim, o caráter zombeteiro e irônico daquela apropriação dos códigos e convenções documentais para apresentar um conteúdo claramente irreal e absurdo acaba sendo sublimado ou minimizado pelos filmes que o fazem no intuito de produzir medo e sustos. Se *Atividade Paranormal* dificilmente pode ser considerado uma paródia de documentário, é essencialmente porque sua aparência e estrutura seriam bem incomuns a um documentário, mesmo do tipo mais puramente observacional, do que por uma ausência dessa apropriação crítica e satírica de formas culturais que caracteriza a paródia, uma vez que o filme, sim, imita e subverte códigos de produção audiovisual documental ou pessoal. Uma vez que a aparência e estrutura de *Atividade Paranormal*

estão bem mais próximas de uma montagem de gravações amadoras, forma atípica no gênero documentário, o filme é, assim, atípico também no campo da paródia, que tende a privilegiar *topos* e fórmulas recorrentes. Mas, ainda que sua forma não seja tipicamente documental, aproximando-se até mais da aparência de um filme caseiro, amador, não se pode perder de vista o caráter essencialmente paródico com que convenções – não só do documentário, nesse caso, mas da produção de imagens no mundo contemporâneo amplamente considerada – são reproduzidas e manipuladas no contexto de uma obra de ficção fantástica, subvertendo e comentando sua aplicação típica como instrumentos de promoção da segurança ou de registro e exposição da intimidade.

Aquela longa lista dos filmes recentíssimos que podem ser classificados como falsos documentários de horror, bem como a existência de outros anteriores que se utilizaram do formato documental para projetar maior autenticidade e incrementar seus efeitos dramáticos,<sup>2</sup> permitem que se aplique o termo *mockumentary* em designações de “gêneros adjetivos” (ALTMAN, 1999) aparentemente contraditórias: “*mockumentary* de horror” e “*mockumentary* dramático”. A *contraditio in terminis*, entretanto, é apenas aparente: mesmo que os falsos documentários desse tipo não tenham nenhum traço de ironia ou comicidade em seu texto, em sua narrativa, eles continuam podendo ser “lidos”, subtextual e metalinguisticamente, como paródias de fórmulas, temas, códigos e convenções do gênero documentário. A expressão é, inclusive, utilizada por teóricos do falso documentário e do *verité horror* como Gary Rhodes, que se refere a *Aconteceu Perto de Sua Casa* e *A Bruxa de Blair* como “horror mockumentaries” (RHODES, 2002), no que é seguido por Barry Keith Grant (GRANT, 2013).

O que se vê nos últimos anos é justamente o *mockumentary* sendo dominado pelos “*verité horror and sf*”. O fantástico, que não se fez muito presente na trajetória do falso documentário até os anos 2000, tem sido dominante desde então. Para se referir a esses filmes por uma denominação um pouco mais abrangente que “horror mockumentary” ou “*verité horror and sf*”, poderia falar-se ainda em “*mockumentary* sobrenatural” ou “*mockumentary* fantástico”. Jane Roscoe e Craig Hight preferem restringir rigorosamente o universo do *mockumentary* ao dos filmes de ficção de aparência documental – excluindo de suas considerações, portanto, toda a “zona cinzenta” de documentários hipotéticos, docudramas, documentários encenados etc. – e tal escolha se torna particularmente evidente e relevante no caso dos falsos documentários de fantasia, horror e ficção-científica.<sup>3</sup>

2 Entre os quais se incluem, além dos exemplos já citados de falsos *found footage* não pertencentes ao gênero fantástico, outros *mockumentaries* não codificados como *found footage* tais como: *The War Game* (Peter Watkins, 1965), *Special Bulletin* (Edward Zwick, 1983) e *Catástrofe Nuclear (Threads)* (Mick Jackson, 1984), que antevêm uma cobertura documental do holocausto nuclear; *Without Warning* (Robert Iscove, 1994), que simula a transmissão telejornalística de outra hipótese apocalíptica, da colisão de meteoros gigantes com a Terra; *Leave Yourself Alone* (Nicole Eckenroad, 2014), que acompanha uma jovem aspirante a atriz em estilo *cinema verité*. Além desses, podem ser mencionados também outros cujo pertencimento ao gênero *mockumentary* é questionável ou só parcial, como: *This Girl's Life* (Ash Baron-Cohen, 2003), que não reproduz integralmente a aparência de um documentário, embora narre a história de uma atriz pornô que grava o seu próprio cotidiano; *Catfish* (Henry Joost e Ariel Schulman, 2010), que supostamente revela o submundo dos encontros amorosos marcados pela internet, mas até hoje é alvo de debates quanto à sua veracidade, sendo considerado um documentário autêntico por uns e um falso documentário por outros; e a segunda parte de *Histórias Proibidas (Storytelling)* (Todd Solondz, 2001), que se divide em dois segmentos, um deles codificado como drama e o outro como documentário, batizados ironicamente “realidade” e “ficção”.

3 Os quais incluem ainda, além dos já citados, outros como *American Zombie* (Grace Lee, 2007), *Monstros (Monsters)* (Gareth Edwards, 2010), *Outpost 37* (Jabbar Raisani, 2014), *The Great Martian War 1913-1917* (Mike Slee, 2013), telefilme britânico que simula montagem de imagens de arquivo de uma guerra contra uma invasão marciana nos primórdios do século passado, na tradição da *Guerra dos Mundos* de Wells-Welles, ou *Shadow People* (Matthew Arnold, 2013, também conhecido como *The Door*), apresentado como um destes *reality shows* televisivos sobre crimes reais, no qual reencenações de “eventos verídicos” são intercaladas a depoimentos das pessoas

Todos esses pseudodocumentários de horror, ficção-científica ou fantasia, bem como todos aqueles codificados como *found footage* mencionados anteriormente, são exemplos do que Rhodes chamaria de “horror mockumentaries” e que Grant batizou “*verité horror and sf*”. Ignorando as sutis, mas relevantes, diferenças de abordagem entre o *cinema verité* francês e o *direct cinema* norte-americano – que dizem respeito à (in)visibilidade do aparato, da equipe e do processo – Barry Keith Grant lembra que seu termo “*verité horror and sf*” refers, of course, to the specific style of observational documentary known as *cinema verité*.” (GRANT, 2013, p. 157) Dessa forma, o autor comenta *mockumentaries* fantásticos como se partilhassem todos um mesmo estilo, como se imitassem todos um mesmo modo documental – de forma alguma o que se observa atualmente. Porém, mais grave que essa indistinção entre os estilos específicos de documentários simulados por cada um desses falsos documentários de horror, fantasia e *sci-fi*, é a recusa do autor em reconhecer que esses filmes, não são apenas pretensas obras do *cinema verité*, mas no fundo *paródias* de cinema-verdade – assim como *Spinal Tap* já era uma paródia do estilo *fly on the wall* do *direct cinema* – simplesmente por se apropriar das convenções desse estilo para fins cunicamente opostos: não para revelar o real em maior profundidade, mas para mascarar ainda mais eficientemente o irreal com aqueles recursos audiovisuais.

Esse reconhecimento de todos os *mockumentaries* fantásticos como paródias de documentários – mesmo quando não sejam também paródias de filmes de terror ou de ficção-científica – é importante para evidenciar de que forma a apropriação das convenções de um gênero se dá de maneira crítica e satírica em todos os casos, independentemente das intenções do autor e do grau de paródia manifesto no texto da narrativa. Até mesmo a própria ideia que sustenta as pretensões de veracidade e autenticidade evocadas pela presença da câmera intradiegetica nos *verité horror and sf* – a de que alguém poderia filmar obsessivamente uma situação sobrenatural de vida ou morte, até a própria morte – já em si um exagero paródico da convenção de objetividade e compromisso com a verdade do cinema documental, além de um comentário crítico à civilização de imagens onipresentes em que vivemos.

É assim que podemos diferenciar filmes que são paródicos subtextualmente, por sua apropriação das convenções formais de determinado gênero, daqueles que o são textualmente, ao imitarem e repetirem, com variações determinantes, motivos, personagens, ambientes e situações de gênero ou obra – as paródias propriamente ditas e reconhecidas como tal. Mais uma vez, é bastante elucidativo o caso de *A Bruxa de Blair*, exemplo de paródia de documentário codificada como falso *found footage* que se propõe a ser um filme de terror autêntico, não-paródico, mas cujo sucesso motivou o aparecimento quase imediato de outros *mockumentaries* que o tomavam como texto-base para paródia, como *A Bruxa de Blair – A Paródia* (*The Bogus Witch Project* (Victor Kargan *et alli*, 2000), *The Tony Blair Witch Project* (Mike E. Martinez, 2000) e *The Bare Wench Project* (Jim Wynorski, 2000), que teve até continuações. Tais versões são triplamente paródicas: de filmes de terror em geral, de documentários em geral e de pseudodocumentários de horror codificados como falsos *found footage*, caso do próprio *A Bruxa de Blair*, que, por sua vez, só se presta a reapropriações paródicas como essas justamente por manter oculto o seu próprio caráter paródico. Uma hipótese para essa insistente recusa em reconhecer todo e qualquer *mockumentary* de horror como uma paródia pode ser aventada na menção ao fato de que “paródia” é uma categoria evitada tanto por realizadores quanto por críticos por seu baixo prestígio acadêmico, social e intelectual. A paródia de horror, por sua vez, seria então um assunto duplamente desqualificado.

---

envolvidas para a câmera.

Quase todos os *mockumentaries* de horror – codificados ou não como *found footage* – são paródicos, críticos e reflexivos, ainda que não percebam e/ou não assumam isso, porque se preocupam apenas com a catarse, com a reação física do espectador aos seus sustos, hipoteticamente incrementada pelo suposto realismo das imagens e sons e pela pretensa identificação entre espectador e câmera. Afinal, como aponta GRANT, “*verité horror and sf films align the spectator’s identification more with the camera itself than with any particular character.*” (GRANT, 2013, p. 154) Mas, ao privilegiar desta forma a catarse, filmes como *Troll Hunter* acabam expondo sua falha fundamental – a dificuldade de criar o sentido genuíno de ameaça, esse terror supostamente realista – e negando sua maior qualidade, que pode justamente estar nos elementos satíricos e críticos implícitos. No caso de *Troll Hunter*, a cientista ecológica preocupada em desenvolver uma forma mais humana e piedosa de tirar a vida dos trolls, ou a teoria conspiratória de que o governo norueguês estaria se esforçando para ocultar da população a verdade sobre os trolls, ou a crítica ao desperdício de dinheiro público, ou a caracterização caricatural de “macho rude e sábio” do caçador de trolls são todos ricos elementos narrativos que acabam subaproveitados pelo filme, e que talvez ganhassem a atenção e o desenvolvimento merecidos se o caráter paródico fosse privilegiado – ou pelo menos tomado em pé de igualdade em relação aos elementos catárticos de aventura e terror.

Como observa Gary Rhodes, nos falsos documentários de horror, “*technical imperfections are understood to be part of the form, and part of what reality on film looks like*” (RHODES, 2002, p. 57), razão pela qual uma das já citadas características típicas desses filmes é a precariedade – quase sempre fabricada, forjada, simulada, exagerada – da sua captação de imagens e sons. Em termos gerais, quanto mais tecnicamente perfeitos forem as imagens e sons de um *mockumentary* de horror, menos realista, menos documental, e, portanto, menos eficaz em produzir medo e sustos genuínos ele será. Mas muitos dos mais famosos *mockumentaries* de horror, por mais que se esforcem para parecerem frutos de filmagens amadoras, não nos convencem nem por um segundo de seu caráter supostamente documental, por serem “perfeitinhos” demais, muito bem acabados, muito inteligíveis. É o caso, por exemplo, de *Cloverfield – Monstro* ou de *O Último Exorcismo*, que perdem força precisamente por retirarem ênfase de seu caráter paródico e simultaneamente não conseguem sustentar um grau de autenticidade condizente com o “medo real” que tentam provocar. Em contrapartida, aqueles filmes que assumem a impossibilidade de se apresentarem como autenticamente documentais em sua aparência e deixam que a *mise-en-scène* exiba sua natureza fabricada – como demonstra a análise de Laura Cánepa e Rodrigo Carreiro (CÁNEPA & CARREIRO, 2014) do filme *Diário dos Mortos* – permitem com isso que os significados ocultos da obra, seu conteúdo subtextual crítico e satírico, venham à tona com mais força e enriqueçam a narrativa e a experiência. Mas mesmo no caso daquele filme de Romero, o caráter crítico e paródico da narrativa é secundário em relação à sua apresentação como um filme de terror genuíno, preocupado em gerar sustos no espectador, mais que reflexão. Assim, pode-se dizer que em linhas gerais o efeito buscado pelos *mockumentaries* de horror ao tentarem imitar aparência, modos e convenções do documentário é de fundo emocional, e não intelectual.

Em outras palavras, o típico *found footage* de horror, ou *verité horror* ou *horror mockumentary*, está sempre mais preocupado com os efeitos catárticos que pode provocar no corpo do espectador, tão bem descritos por Linda Williams (WILLIAMS, 2000), Jack Morgan (MORGAN, 2002) e Noël Carroll (CARROLL, 1999), do que em levar-lhe à reflexão crítica sobre formatos audiovisuais e sobre modos de produção de imagens – e “fatos

verídicos” – no mundo contemporâneo. Mas, ao privilegiar assim as reações corpóreas e emocionais em detrimento de estímulos intelectuais, os *mockumentaries* de horror se afastam daquelas duas características intrínsecas ao gênero do falso documentário: o caráter paródico e o potencial de gerar reflexão crítica. Retomando a afirmação categórica de Jane Roscoe e Craig Hight, Barry Keith Grant argumenta que

If (...) ‘all mock-documentary texts contain the potential for critical reflexivity’ (...), verité horror and sf films differ markedly in that they rarely do so. Indeed, the opposite could be argued about this cycle of films, for they exploit our psychic investment in the power and truth status of documentary images to generate emotional affect. (GRANT, 2013, p. 160)

Surge dessa observação de Grant uma diferença fundamental, portanto, entre *mockumentaries* em geral e *horror mockumentaries* em particular: enquanto aqueles são assumidamente paródicos e intrinsecamente reflexivos, estes novos “filhos” do subgênero buscam minimizar o seu teor satírico e se furta à reflexão crítica.

#### 4. Conclusão

Espera-se que a exposição realizada neste ensaio tenha deixado às claras tanto a impertinência de se classificar os filmes de horror que se apresentam como compilações de imagens e sons supostamente captados pelos protagonistas da narrativa como *found footage films* quanto a natureza essencialmente pseudodocumental – e, conseqüentemente, satírica e paródica – dessas obras.

O *found footage* é uma técnica cuja presença no panorama atual da realização audiovisual é cada vez mais relevante e incisiva. Apesar disso, sua disseminação junto ao grande público e, principalmente, sua incorporação ao cânone dos gêneros audiovisuais ainda são incipientes. Há muitos filmes de *found footage* autênticos sendo realizados, mas sua circulação permanece ainda restrita, na maior parte dos casos, aos festivais de cinema, em especial àqueles dedicados aos filmes documentais e/ou experimentais. Igualmente incipiente é ainda a pesquisa acadêmica e a produção textual crítica a respeito desses filmes. Os reais significados e aspectos dessa produção, bem como suas características e os termos utilizados para descrevê-la são questões ainda em disputa no ambiente da crítica cinematográfica e da teoria fílmica. Por esse motivo, quem se dispõe a estudar tal produção se move ainda em terreno arenoso e trabalha com ferramentas frágeis. Nesse cenário, impedir a disseminação ainda maior de imprecisões terminológicas é uma tarefa salutar.

Por sua vez, os filmes de horror de aparência documental que fazem o uso de câmera intradieética são cada vez mais comuns, circulam cada vez mais pelo mundo e atingem uma parcela do público cada vez maior. Em decorrência dessa explosão, são também cada vez mais comentados e criticados – profissionalmente ou não – e cada vez mais objeto de análise acadêmica. Nesse contexto, é importante que sejam vistos, descritos e analisados pelo que de fato são – pseudodocumentários de temática fantástica, paródias de documentários, sátiras à produção generalizada de obras audiovisuais amadoras e à superexposição da intimidade em vídeos de internet – e não por aquilo que aparentam ou pretendem emular (os autênticos filmes de compilação ou *found footage*).

Com tais categorias em maior evidência do que jamais experimentaram, *found footage films* e *mockumentaries* de horror precisam ser urgentemente separados e não confundidos, de modo que a disseminação da imprecisa categoria *found footage horror* não

provoque ainda mais estragos ao consolidar-se como forma de descrever um subgênero que acabará por ocultar e confundir ainda mais a teoria e a crítica sobre uma categoria da criação audiovisual que ainda clama por estudos mais aprofundados e definitivos. Trata-se, portanto, de uma desambiguação absolutamente necessária. Afinal, como atesta a sabedoria popular, “uma coisa é uma coisa e outra coisa é outra coisa”.

## Bibliografia

- ACKER, Ana Maria. “O dispositivo no cinema de horror *found footage*”. *Lumina – Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFJF*. Juiz de Fora, MG: vol. 9, n. 1, jun. 2015. Disponível em: < <https://lumina.ufjf.emnuvens.com.br/lumina/article/view/405/380>>. Acesso em: abr. 2016.
- ALTMAN, Rick. *Film genre*. London, British Film Institute, 1999.
- BORDWELL, David. “Return to Paranormalcy”.  *davidbordwell.net*. Madison: 13 Nov. 2012. Disponível em: <<http://www.davidbordwell.net/blog/2012/11/13/return-to-paranormalcy>>. Acesso em: jun. 2015.
- CÁNEPA, Laura Loguercio; CARREIRO, Rodrigo. “Câmera intradieética e maneirismo em obras de George A. Romero e Brian De Palma”. *Revista Contracampo*. Niterói: v. 31, n. 1, dez. 2014, pp. 102-121.
- CARREIRO, Rodrigo. “A câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos *found footage* de horror”. *Significação*. São Paulo: n. 40, 2013, pp. 224-244.
- CARROLL, Noël. *A filosofia do horror ou Paradoxos do coração*. Campinas: Papyrus, 1999.
- FÜRSTENBERG, Adelina von (org.). *Colateral 2: quando a arte olha o cinema* (catálogo de exposição). São Paulo, SESC-SP, 2008.
- GEHRING, Wes D.. *Parody as a film genre: “never give a saga an even break”*. Westport, Greenwood Press, 1999.
- GRANT, Barry Keith. “Digital anxiety and the new verité horror and sf film”. *Science Fiction Film and Television*. Liverpool: v. 6, n.2, summer 2013, pp. 153-175.
- HARRIES, Dan. *Film parody*. London: DFI, 2000.
- HELLER-NICHOLAS, Alexandra. *Found footage horror films: fear and the appearance of reality*. London: McFarland, 2014.
- HIGHT, Craig. “Mockumentary: a call to play”. In: AUSTIN, Thomas; JONG, Wilma de (eds.). *Rethinking documentary: new perspectives, new practices*. Berkshire: Open University Press, 2008.
- HUTCHEON, Linda. *A theory of parody: the teachings of twentieth century art and forms*. New York: Methuen, 1985.
- JUHASZ, Alexandra; LERNER, Jesse (eds.). *F is for phony: fake documentary and truth’s undoing*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- LEBOW, Alisa. “Faking what? Making a mockery of documentary”. In: JUHASZ, Alexandra; LERNER, Jesse (eds.). *F is for phony: fake documentary and truth’s undoing*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, p. 223-252.
- LEYDA, Jay. *Films beget films: a study of the compilation film*. New York: Hill & Wang, 1964.
- MACHADO, Arlindo; VÉLEZ, Marta Lucía. “Documentiras y friccões: o lado escuro da lua”. *Galáxia*. São Paulo: v. 11, n. 10, dez. 2005, pp. 11-30.
- MORGAN, Jack. *The biology of horror: gothic literature and film*. Carbondale and Edwardsville: Southern Illinois Press, 2002.
- RHODES, Gary. “Mockumentaries and the production of realist horror”. *Post Script*. New York: v. 21, n. 3, jun. 2002, pp. 46-60.

ROSCOE, Jane; HIGHT, Craig. *Faking it: mock-documentary and the subversion of actuality*. Manchester: Manchester University Press, 2001.

VALENTE, Eduardo. "Alguns achados entre os filmes achados". *Cinética*. Rio de Janeiro: abr. 2007. Disponível em: <<http://www.revistacinetica.com.br/rosenblattbloqueio.htm>>. Acesso em: jul. 2010.

WEES, William. *Recycled images: the art and politics of found footage films*. New York: Anthology Film Archives, 1993.

WILLIAMS, Linda. "Film bodies: gender, genre, and excess". In: STAM, Robert ; MILLER, Toby (eds.). *Film and theory: an anthology*. Oxford: Blackwell, 2000, p. 207-221.

# GESTOS, CORPOS E CÂMERA: UM DIÁLOGO COM GILBERT SIMONDON

AUTORA: ANDRÉA CARLA SCANSANI

ORIENTADORA: PATRÍCIA MORAN

NÍVEL: DOUTORADO

## RESUMO

Este trabalho é animado pela determinação de pensar a imagem cinematográfica tendo como ponto de partida a relação dos corpos que filmam e dos que são filmados através da observação do que é presente e palpável no momento da filmagem. Para tanto, faz-se necessário pensar as diferentes naturezas implicadas, o que as conecta e os possíveis resultados desta equação. A descrição pura e simples não é suficiente para expor as complexidades envolvidas, pois a imagem gerada pelo mecanismo da câmera é alimentada por elementos dos mais diversos. O carácter técnico, frequentemente dissociado da intuição e presença artística, necessita ser abraçado por um pensamento que faça a articulação entre estes universos. Sendo assim, nossa argumentação se dará em três etapas: a primeira colocará em questão o papel da câmera e da natureza da fotografia; a segunda traçará um breve [e não conclusivo] diálogo com o pensamento sobre o objeto técnico do filósofo francês Gilbert Simondon e a terceira fará uma aplicação destas considerações num único plano de um clássico do cinema brasileiro que dispensa apresentações: Os Fuzis de Ruy Guerra (1963). O que está desenvolvido aqui serve-nos mais como uma introdução a desdobramentos futuros do que como um pensamento definitivo sobre as questões propostas.

**PALAVRAS-CHAVE:** câmera, corpo, fotografia, Gilbert Simondon

A realização cinematográfica estabelece seu processo de concretização a partir do momento no qual ideias, esboços e ensaios são transformados em imagens [e sons] pela ação de toda uma equipe reunida para este fim. Esses indivíduos, cada qual com sua competência sobre sua área de atuação, carregam a latência da obra cinematográfica e têm como convergência espaço-temporal o momento no qual a câmera é acionada. A cada nova tomada, um estado de presença singular é criado. Os corpos, aguçados pela atenção na especificidade da tarefa a ser desempenhada naquele exato momento, movem-se, em maior ou menor sincronia, na manufatura das camadas que construirão a obra audiovisual. Independente do tipo de produção, do tamanho da equipe, ou mesmo da finalidade da criação, a câmera age como um receptáculo aglutinador de gestos. Os saberes das mais variadas áreas envolvidas na composição fílmica lhe são oferecidos como a uma espécie de catalisadora do cinema. Entretanto, o que é de fato depositado em seu corpo? Como uma câmera pode traduzir ideias escritas sobre papel ao mesmo tempo que capta uma intenção discreta, por vezes imperceptível, do corpo de um ator? Para qual ou quais substâncias a câmera se abre? Do que é constituído este corpo fílmico?

A partir desses questionamentos propomos um percurso pelo fazer cinematográfico sob a óptica da câmera - instrumento da fotografia - onde esta possa servir de ligação entre as diferentes materialidades com a qual o cinema trabalha. O aprendizado fotográfico constitui-se no duplo percurso das Ciências e das Artes. É um saber híbrido, produto da interdisciplinaridade e de modos díspares de pensamento. É concebível olhar para a fotografia como um campo de conhecimento contínuo, metafórico e artístico, do mesmo modo que é possível analisá-la a partir de seus parâmetros técnicos formulados por óptica, química, eletrônica, informática etc. Ao explorar teoricamente estas duas vias seu aparente caráter dicotômico parece acentuar-se. Em contrapartida, a prática fotográfica requer a adoção concomitante do modo científico e artístico de pensar. É inimaginável atribuir-se a designação de fotógrafo a alguém sem conhecimentos básicos, mesmo que intuitivos, acerca das possibilidades técnicas de seus instrumentos, ao mesmo tempo que a sensibilidade estética é seu maior trunfo. Para um fotógrafo a cisão entre estes dois grandes campos é inexistente. Ambos são acionados simultaneamente, ainda que possam alternar sua relevância e assumir posições de maior ou menor destaque em determinado momento. Num claro jogo entre figura e fundo, entre conteúdo e forma, a composição cinematográfica ganha corpo. É através da câmera e dos gestos de seu operador, ou operadora, que é encadeada a dança da filmagem. A composição deste corpo meio humano meio mecânico é o que nos interessa investigar. Um corpo ativo e alerta que toma decisões técnicas e estéticas na rapidez e comando do instinto. Um corpo que, na maioria dos casos, é formado por mais de uma pessoa: uma que se move conduzida pela imagem a ser capturada pela câmera e outra - ou outras - que a acompanha salvaguardando as distâncias e proximidades deste olhar. Um corpo único formado pelo corpo maquinal da câmera, pelo corpo do seu operador e de seu ou seus assistentes. Pensar esta composição múltipla e híbrida como um único objeto técnico à disposição do cinema é o desafio.

Para estabelecer os vínculos desta perspectiva sugerimos percorrer alguns caminhos propostos por Gilbert Simondon, em *O modo de existência dos objetos técnicos*. Nesta sua tese secundária de doutoramento, de 1958, Simondon questiona a redução da tecnologia à categoria de mero instrumento e reitera a necessária fusão entre pensamento e prática. O objeto técnico para Simondon exerce uma influência direta nos corpos dos indivíduos e, sua ação utilizadora, desencadeia uma alteração transversa, uma espécie de permuta contínua. Deste modo, o objeto técnico passa a ser visto como uma conexão entre os corpos e não como um objeto mecânico dissociado da realidade humana. O autor, desta forma, auxilia-nos a considerar a câmera o objeto técnico cinematográfico central e a analisá-la como força de coesão na realização audiovisual, pois coloca em perspectiva o funcionamento híbrido de uma filmagem. A realização cinematográfica compreendida como um conjunto técnico, tal qual descrito por Simondon, oferece-nos os instrumentos para pensar suas partes - elementos, objetos e indivíduos - e as relações que delas emanam. Ao sustentar o valor da visão simultânea da teoria e da prática, do pensamento inventivo e da intuição, utiliza com frequência o modelo figura-fundo cunhado pela Gestalt numa aproximação precisa do modo de operar da fotografia. Assim sendo, Simondon mostra os caminhos para uma reflexão sobre a estrutura cinematográfica e os diversos tipos de pensamento e intuição que a compõem. Com seu apoio, é possível pensar como seres que trabalham na imanência, na manipulação direta do mundo material e concreto, dão corpo e substância à uma obra através do conhecimento técnico e dos *afectos* que lhes permeiam.

Imaginemos agora Ricardo Aronovich, o fotógrafo e operador de câmera de *Os Fuzis* [São Paulo S.A., etc.] e seus assistentes Affonso Henriques e Hugo Kusnetzoff. Estes últimos sob comando do primeiro [que por sua vez está sob as orientações de Ruy Guerra] estão preparados para filmar a cena do beco, onde Nelson Xavier e Maria Gladys [Mário e Luísa] terão seu momento mais íntimo e intenso de todo o filme. O duelo entre desejo e raiva, o abismo entre dois corpos na ânsia do toque e na impossibilidade de união. Um dos planos dessa cena é pensado para ser filmado sem cortes em um único rolo em 35 mm, portanto com a duração de aproximadamente quatro minutos. A luz já está montada, os atores estão concentrados e prontos para iniciar a dança. Toda a equipe não especificada aqui também está atenta aguardando a condução de Ruy Guerra: que provavelmente indaga: "câmera"? Ao que Aronovich responde após acioná-la e certificar-se de que seu mecanismo se estabilizou: "foi". É apenas após a confirmação do funcionamento perfeito da câmera que todos começam a desempenhar seu papel.

Ao assistirmos uma de suas mais complexas cenas, onde Maria Gladys e Nelson Xavier travam um duelo de amor e dor [fotogramas selecionados abaixo] vemos que algumas escolhas pré-filmagem são necessárias. Primeiro a iluminação tem que deixar o espaço livre para a movimentação, que por mais ensaiada que possa ter sido, necessita de sua dose de improviso para conquistar a força de sua autenticidade. Dentro desta primeira necessidade priorizou-se o mínimo de visibilidade na correção de foco que mesmo existente é sutil e razoavelmente precisa. Para que isso pudesse ocorrer numa cena noturna, a quantidade de luz tem que estar de acordo com o diafragma utilizado que, neste caso, não pode ser muito aberto para não comprometer a profundidade de campo. Portanto este conjunto técnico tem que funcionar de acordo com estas escolhas. Por exemplo: o foquista sabe exatamente quando será necessário tocar na câmera para corrigir o foco, visto que conhece a objetiva utilizada, sua hiperfocal para dado diafragma e a profundidade de campo relativa a cada distância entre o corpo da câmera e o corpo dos atores. O operador por sua vez, ao mesmo tempo que verifica o desempenho técnico da câmera [através de seus ruídos ou sinais luminosos internos], ele afere a mão do foquista com seu olhar no visor, ele enquadra pensando não apenas na cena em si mas em tudo o que está [e deve permanecer] fora de quadro [boom, assistente, eventuais tripés, luzes parasitas etc.]. Além destas questões que não dizem respeito exatamente à narrativa ou mesmo à atuação, o operador está atento ao desempenho técnico do ator. O que chamo de desempenho técnico aqui será a capacidade do ator de se posicionar sem infringir, por exemplo, a distância mínima na qual a lente poderá focá-lo, ou dar prioridade às áreas onde os pontos de luz agem de forma a contribuir com a cena.





Todos estes pensamentos passam pela mente e pelo corpo do operador. Se ele vê o boom se aproximando ele, sutilmente desvia-se sem comprometer o que está sendo filmado. Se o ator se esconde na sombra, ele busca um novo ângulo que possa favorecer seu rosto. Se há algo tecnicamente comprometedor o operador tem que ter a capacidade de avaliar sua gravidade e render-se ao erro se necessário o que, por vezes, pode acarretar em grandes acertos para o filme.

Este fundo complexo e abarrotado de informações é o que dá forma à figura, é tão importante quanto a própria interação dos atores que é a parte mais visível da imagem.

No entanto, o que é mais encantador num plano como esse é exatamente a potência deste conjunto técnico em criar diálogos entre os corpos. A câmera respira a cena tanto quanto Nelson Xavier e Maria Gladys. Ela deseja, espera, foge, conduz e deixa-se levar. A câmera neste exemplo nunca age por conta própria, ela é movida pelos atores ou pelas emoções dos personagens. Como no momento no qual Aronovich faz uma curta panorâmica para a esquerda em ritmo rápido, quase um chicote, para chegar à Luísa que tentou bruscamente fugir de Mário. Os dois, câmera e Luísa param quando encontram a parede sempre áspera do beco. Neste exato momento a câmera, a nosso ver, é o sentimento da personagem. Não é seu olhar, não é um instrumento da narrativa, mas uma tradução de seu desespero de querer escapar e de querer se entregar e ver que não tem saída. Poderíamos analisar todos os momentos desta cena, no entanto cremos que nosso ponto

está colocado. O diálogo promovido para pensar a fotografia cinematográfica a partir da técnica tem como propósito problematizar as relações dos mais variados corpos, dessemelhantes, materiais ou não, envolvidos no cinema: uma arte necessariamente tecnológica e indiscutivelmente humana.

## Bibliografia

- ADKINS, Taylor. "A Short List of Gilbert Simondon's Vocabulary". In *Fractal Ontology*, novembro de 2007. Disponível em: <https://fractalontology.wordpress.com/2007/11/28/a-short-list->, último acesso em 25 de outubro de 2015.
- AUMONT, J. *Matière d'images, redux*. Paris: Éditions de la Différence, 2009.
- BELLOUR, R. *Le corps du cinéma: hypnoses, émotions, animalité*. Paris: POL, 2009.
- CAMPOS, Jorge Lucio de; CHAGAS, Filipe. "Os conceitos de Gilbert Simondon como fundamentos para o design". Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/campos-jorge-chagas-filipe-conceitos-de-gilbert-simondon.pdf>, último acesso em 02 de outubro de 2016.
- CUPANI, Alberto. *Filosofia da tecnologia*. Florianópolis: Editora UFSC, 2013.
- GUMBRECHT, H. U. *Produção de presença - o que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.
- ILIADIS, Andrew. "Gilbert Simondon and the Philosophy of Information: An Interview with Jean-Hugues Barthélémy". In *Journal of French and Francophone Philosophy - Revue de la philosophie française et de langue française*, Vol XXIII, no, pp. 102-112, 2015
- RODRÍGUEZ, Pablo. "Resenha de *El modo de existencia de los objetos técnicos* de Gilbert Simondon". In *Redes*, vol. 13, número 26, pp. 277-289, dezembro de 2007.
- SIETY, E. *Fictions d'images - essai sur l'attribution de propriétés fictives aux images de films*. Rennes: Presses universitaires de Rennes, 2009.
- SIMONDON, Gilbert. *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Ed.Prometeo, Buenos Aires, 2008.

## Referência filmográfica

- GUERRA, Ruy. *Os Fuzis*, 35mm, p&b, 80 minutos; produção: Copacabana filmes; direção de fotografia e câmera: Aronovich, Ricardo; assistência de câmera: Affonso Henriques e Hugo Kusnetzoff. 1963.

# A ANUNCIAÇÃO:

## SIDNEY OLCOTT E O PRIMEIRO CINEMA

AUTOR: PEDRO DE ANDRADE LIMA FAISSOL

ORIENTADOR: CRISTIAN BORGES

NÍVEL: DOUTORADO

BOLSISTA: CAPES

### RESUMO

Ao longo do texto, veremos que o filme *From the Manger to the Cross* (Sidney Olcott, 1912) parece inaugurar uma tendência realista entre as Paixões cinematográficas. Sem fugir demasiadamente das convenções do gênero (unidades dramáticas autônomas – os chamados *tableaux vivants* –, interpretação não-psicológica, predomínio de planos abertos etc.), Olcott incorpora novos elementos ao filme. Além de ter sido o primeiro realizador a filmar nas locações em que de fato se passaram os eventos ligados à vida de Cristo, num gesto que denota um forte desejo de autenticidade, Olcott foi também o primeiro realizador a incorporar trechos dos Evangelhos às cartelas. Ao longo da análise da cena da Anunciação, veremos as implicações desses aspectos supracitados, assim como da figuração de “segundo grau” do Anjo Gabriel, com a inserção de sua imagem projetada num fundo negro.

**PALAVRAS-CHAVE:** primeiro cinema, *From the manger to the Cross*, Anunciação, Realismo

Os primeiros filmes feitos sobre a vida de Cristo eram peças filmadas. A esse gênero de montagem teatral, muito popular em toda a Europa durante a segunda metade do século XIX, deu-se o nome de Paixão<sup>1</sup>. Dessa forma também foram chamadas as primeiras filmagens das peças que tratavam da vida e da morte de Jesus Cristo. As Paixões cinematográficas remontam ao início do chamado “primeiro cinema”. Já em 1897/1898, há registros de pelo menos quatro pequenos filmes sobre a vida de Jesus: a *Paixão de Léar*, a *Paixão de Lumière*, a *Paixão de Horitz* e a *Paixão de Oberammergau*<sup>2</sup> – todas as quatro são filmagens de peças teatrais.

Após a virada do século, com a participação de estúdios maiores, como a Pathé e a Gaumont, ou simplesmente com o desenvolvimento natural do gênero, os filmes

1 Bom deixar claro que, apesar de o nome dado privilegiar a crucificação, as encenações não se limitavam à paixão de Cristo: além desse episódio decisivo, as Paixões incluíam também diversos outros momentos descritos nos Evangelhos, como, por exemplo, a Anunciação, o Nascimento, a Fuga para o Egito, o Batismo, os Milagres de Cristo, a Última Ceia, a Ressurreição, a Ascensão etc.

2 Filmes dirigidos, respectivamente, por Kirchner, Georges Hatot & Louis Lumière, Doc Freeman e Henry C. Vincent.

de Cristo ganham um pouco mais de autonomia em relação às peças originais. Passa-se a usar, a partir de então, operações formais próprias ao cinema (irrealizáveis num palco de teatro). Além do uso mais eloquente da montagem, as Paixões da primeira década do século XX passam a explorar muito os efeitos de trucagem – usados em abundância para representar, por exemplo, a aparição de um anjo, a ressurreição de Cristo ou a caminhada de Jesus sobre as águas<sup>3</sup>. Esses efeitos todos podem ser conferidos nas inúmeras versões do célebre filme da Pathé, *La Vie et la Passion de Jésus Christ* (Ferdinand Zecca & Lucien Nonguet, 1902-1905)<sup>4</sup>, ou ainda no filme produzido pela Gaumont em 1906: *La Vie du Christ*, de Alice Guy.

Apesar de algumas mudanças perceptíveis entre as peças filmadas do final do século XIX e as produções de estúdios já estabelecidos no início do século XX, as Paixões costumam ser vistas pelos estudiosos do primeiro cinema como um gênero à parte, não pertencendo exatamente “a um cinema narrativo, nem ao cinema de atrações, mostrando aspectos de ambas as tendências” (COSTA, 2005, p. 171). Como veremos mais adiante, elas possuem características muito próprias, e a análise em conjunto das Paixões deve ser feita com a prudência de um historiador. As primeiras Paixões, diz a pesquisadora Flávia Cesarino Costa, não devem ser tomadas como “formas acabadas que se oferecem à análise, mas como rastros de um outro contexto” (COSTA, 2005, p. 170). Era costume naquela época, afinal, a realização e a comercialização de cada rolo separadamente, e isso às vezes gerava uma exibição misturada dos filmes, uma vez que “era o projetorista quem fazia a edição ordenando as cenas da estória” (VADICO, 2005, p. 93).

“Ao analisar uma cópia de uma destas Paixões existentes no Museu de Arte Moderna de Nova Iorque, Tom Gunning observa que ela é, na verdade, uma colagem de várias Paixões e que, neste sentido, funciona como um palimpsesto do primeiro cinema: revela o nível de participação dos exibidores na forma final do filme, uma vez que cada um criava a sua própria versão, ao mesmo tempo em que nos mostra as ‘energias contraditórias deste primeiro período” (COSTA, 2005, p. 171).

Além disso, um outro problema que se enfrenta ao analisar uma Paixão do início do primeiro cinema é que elas não eram vistas como uma obra de entretenimento (o mesmo pode ser dito sobre as peças da Paixão que herdaram aos filmes sua estrutura narrativa e seu maquinário cênico). Conforme relata Ferdinando Gizzi, a “natureza ambígua” das Paixões cinematográficas, ao mesmo tempo “entretenimento de massa e meio para devoção religiosa” (GIZZI, 2015), deve-se às próprias peças que serviram de base para a adaptação cinematográfica. Após a segunda metade do século XIX, as peças de maior sucesso entre o público europeu, justamente as Paixões de *Obeammergau* e *Horitz* (ambas adaptadas para o cinema), mantinham uma relação indefinida “entre o teatro e

3 Um pouco antes da virada do século, contudo, antecipando a supracitada tendência do início do século XX (que consiste em “resolver” o milagre através de efeitos de trucagem), Georges Méliès já filmava *Le Christ marchant sur les flots* (1899), um pequeno filmete de Jesus caminhando sobre as águas.

4 A inconsistência da data se justifica pelo fato de que os rolos, cada um contendo um episódio diferente da Paixão, eram produzidos e comercializados separadamente. Além disso, devido ao sucesso comercial do filme, a Pathé posteriormente refilmou algumas cenas. É possível verificar, ainda hoje, versões híbridas desse filme com cenas misturadas de diferentes épocas.

o ritual religioso” (GIZZI, 2015). Isso explica a opção por atores amadores<sup>5</sup> e sobretudo por um modelo de encenação herdado das chamadas peças de ‘Mistério’ da Idade Média, mantendo tão somente “frágeis relações com o naturalismo do teatro burguês” (BURCH apud COSTA, 2005, p. 169).

As Paixões filmadas, além de terem incorporado esse rígido modelo teatral<sup>6</sup>, teriam ainda permitido que esses pequenos filmes fossem levados para o interior de Igrejas, como objetos devocionais, colocados ao lado de pinturas religiosas, relíquias, esculturas e outros objetos de culto. Ou seja, após o advento do cinematógrafo, pela sua mobilidade e capacidade de eternizar o registro, as Paixões se tornaram ainda mais comprometidas com os propósitos devocionais. E o controle da Igreja sobre os filmes era feito obviamente para atender aos propósitos da Instituição. A censura era sem dúvida implacável, mas não se tratava apenas de um impedimento institucional. A própria elite cultural, já devidamente instruída pelo imaginário iconográfico cristão, muitas vezes exigia uma conformação ao ideal figurativo adotado por essa longa tradição. Isso era traduzido numa série de restrições à representação de Jesus, de Maria, dos apóstolos etc.

A imagem dos personagens históricos que integravam as narrativas evangélicas, portanto, povoava o imaginário do público muito antes do advento do cinema. Além de todo o universo iconográfico da arte cristã (bizantina e ocidental), como também dos cartões-postais religiosos do período vitoriano – muito populares no século XIX – o pesquisador Luiz Vadico lembra o importante papel desempenhado pelas Lanternas Mágicas. Apesar de lhes faltarem o movimento, “esses slides já possuíam estrutura de mostração que pode ser percebida como uma espécie de narrativa, eram compostos por blocos de imagens, como: O Nascimento de Jesus, A Fuga para o Egito, A Visita no Templo etc.” (VADICO, 2005, p. 84). Ou seja, a representação de Jesus no cinema estava muito distante de ser um campo livre de experimentações, e o seu horizonte iconográfico estava subordinado a uma longuíssima tradição muito pouco disposta a receber novidades. Vejamos a seguir um relato de 1896 escrito nas páginas da revista católica *Revue de l’art chrétien*<sup>7</sup>.

“No domínio da arte, deve-se sem dúvidas evitar a rotina, mas na arte religiosa há uma tradição que deve ser respeitada. Todo cristão é formado por um ideal da figura divina de Cristo, da Virgem Maria (...). Nossa mente vislumbra com certa clareza os seus traços durante a leitura dos Evangelhos (...). E se você me perguntar do que é feito esse ideal, eu creio que é das obras de arte.” (HELBIG, 1896, p. 256).

É claro que as restrições impostas pela orientação clerical não se limitavam à questão da imagem dos personagens evangélicos. A pesquisadora Flávia Cesarino Costa enfatiza em seu livro a incidência dessas restrições à própria linguagem das Paixões. Durante as

5 Segundo Gizzi, na tentativa de preservar a “pureza, a ingenuidade e a sinceridade” (GIZZI, 2015).

6 O cinema ainda acrescentou uma cartela no início de cada quadro-vivo (os chamados *tableaux vivants*), o que apenas tornava a estrutura do filme mais e mais engessada – cada bloco temático completamente autônomo em relação aos demais.

7 Embora válida para os propósitos da pesquisa, importante ressaltar que a frase a seguir fora usada originalmente com uma finalidade específica, para criticar as ilustrações bíblicas de James Tissot. Segundo Jules Helbig, o realismo e a “sensibilidade moderna” das ilustrações de Tissot estariam em contradição com a tradição figurativa da arte religiosa.

duas primeiras décadas de cinema, os realizadores das Paixões filmadas queriam “tratar de um assunto de apelo popular, mas tinham que enfrentar também uma infinidade de restrições morais e religiosas” (COSTA, 2005, p. 169). Eles ficavam, portanto, “entre a cruz e a espada”, e não raro se viam “constrangidos a imaginar encenações que não criassem problemas”. Isso significava, por exemplo, “evitar caracterizações psicológicas, fugir de atuações mundanas, manter a artificialidade da interpretação dos atores como um sinal de reverências ao assunto”. A pouca verossimilhança das Paixões filmadas, conclui Cesarino Costa, tinha “mais a ver com tais restrições do que com alguma concepção de montagem tomada isoladamente e fora do contexto do filme.” (COSTA, 2005, p. 169).

A censura da Igreja, a herança teatral, as referências iconográficas, enfim, uma série de fatores limitou a liberdade dos realizadores ao adaptar para o cinema as histórias evangélicas. E uma das consequências disso tudo é que a linguagem dos filmes de Cristo não se desenvolveu da mesma forma, com a mesma intensidade, que outros filmes da mesma época. Sem medo de fazer prevalecer uma visão teleológica do cinema, Charles Keil não hesitou em afirmar que as convenções do gênero conduziram as Paixões a um “retardamento estilístico” (KEIL apud COSTA, 2005, p. 170). Como resume bem o pesquisador Luiz Vadico, especialista no campo do cinema religioso, a tendência dos diversos produtores em “não polemizar com vários segmentos religiosos manteve mais ou menos fixas as características destes filmes” (VADICO, 2005, p. 83).

### *From the Manger to the Cross*

Supõe-se que o filme *From the Manger to the Cross* (Sidney Olcott, 1912), produção americana da *Kalem Company*, inaugure uma tendência realista entre as Paixões do período. Importante dizer que a conquista desse suposto realismo não vem à custa de grandes rupturas formais. Contrariando a tendência da época, “já em plena vigência de códigos narrativos que psicologizavam os personagens” (COSTA, 2005, p. 170), *From the Manger to the Cross* se mantém fiel às convenções estabelecidas pelo gênero das Paixões: interpretação não-psicológica, estrutura narrativa composta de uma sucessão de “quadros vivos” autônomos, predomínio de planos abertos, uso de pantomimas etc. Essas limitações, contudo, não impedirão Olcott e sua equipe de incorporar ao filme alguns elementos novos. Além de filmar todas as cenas nas locações em que supostamente se passaram os acontecimentos da vida de Cristo, o filme será a primeira Paixão a acrescentar às cartelas as citações integrais dos Evangelhos. Tais elementos trarão ao filme, como veremos a seguir, implicações teológicas decisivas.

A adesão aos parâmetros fixados nas antigas Paixões revela, segundo Charles Keil, a “astúcia” do realizador, que sabia bem que a caracterização psicológica era problemática e perigosa. Sidney Olcott, prossegue Keil, estava ciente de que a representação de Cristo através de uma forma tão conscientemente ligada aos poderes da mimese e da verossimilhança – tecnologicamente aperfeiçoados pelo cinema – poderia transgredir as regras religiosas (KEIL apud COSTA, 2005, p. 170). Por isso que, como veremos a seguir, ao invés de se dedicar à caracterização da imagem de Jesus (questão demasiadamente polêmica para a época), Olcott prefere chamar a atenção para as cenas de multidão e para outros recursos não explorados pelas Paixões anteriores.

Para que fique claro o deslocamento proposto por Olcott, analisaremos a seguir a cena da Anunciação de *From the Manger to the Cross*. O episódio do Anúncio de Maria (e a um só tempo – graças à ação do Espírito Santo – a concepção miraculosa de Jesus,

a chamada “conceição virginal”), além de ser um dos momentos privilegiados de nossa pesquisa, será também a ocasião perfeita para compreendermos a referida “astúcia” do realizador, já que as principais características do filme estão todas já presentes na cena supracitada. Para esse estudo mais detalhado, separamos nove fotogramas da cena. Destrincharemos os principais pontos do filme a partir da análise de cada um dos fotogramas reproduzidos a seguir.



#### Fotograma #1:

Na primeira cartela da sequência selecionada, verifica-se a manutenção da estrutura do filme ainda fixada em blocos temáticos. Tal como nas Paixões do início do Primeiro Cinema, *From the manger to the cross* se estrutura em uma sequência de “quadros vivos”. Nesse caso, porém, percebe-se que Olcott combina numa mesma “unidade dramática” dois episódios distintos (a Anunciação e a Infância de Cristo), normalmente tratados separadamente. De todo modo, o mais importante aqui é destacar o uso tardio dos chamados *tableaux vivants*.

#### Fotograma #2, Fotograma #4:

Além de cumprir a tendência descritiva das Paixões anteriores, a cartela do Fotograma #2 antecipa o que é entrevisto no Fotograma #4: a cidade de Nazaré. Selecionamos esses dois fotogramas, analisando-os em conjunto, pois fazem parte de uma mesma intenção: colocar o espectador diante das locações em que se desenrolaram

os acontecimentos relacionados à vida e à morte de Jesus Cristo. No quarto fotograma, vemos Maria transportando sobre sua cabeça um *goolah* (jarro tradicional da época)<sup>8</sup> em um plano bastante aberto. A personagem em primeiro plano e a cidade no fundo do quadro: essa lógica composicional se repetirá sistematicamente, e por vezes com ainda mais ênfase, ao longo de todo o filme. Essa é apenas a primeira cena de uma longa série de cenas filmadas em exteriores com algum personagem em primeiro plano. A composição é toda concebida para valorizar, no fundo do quadro, as locações reais que serviram de palco para a história de Cristo. Afinal, como já adiantamos, o filme foi todo filmado na Palestina (Jerusalém, Nazaré, Belém, entre outras) e no Egito, conforme a descrição geográfica das passagens citadas nos Evangelhos<sup>9</sup>.

A busca sistemática de Olcott pelas locações verdadeiras, gesto que denota um forte desejo de autenticidade, chega a beirar a obsessão. Um dado biográfico de sua carreira nos ajuda a compreender, sob sua perspectiva, o sentido dessa busca: além de ter sido o primeiro diretor da Kalem Company a fazer filmes em locações externas, Olcott “viajava frequentemente em busca de locais que aumentassem o realismo de suas produções” (VADICO, 2005, p. 154). A fonte d’água entrevista no Fotograma #4, por exemplo, é a mesma que, segundo a tradição, “a Virgem Maria ia com Jesus buscar água” (VADICO, 2005, p. 169). E o mesmo acontece em diversos outros momentos do filme: a inclusão do episódio “Chamado dos Pescadores”, por exemplo, não era usual nas Paixões antigas, ela aparece em *From the Manger to the Cross* simplesmente porque – segundo Luiz Vadico –, diferente das tantas locações destruídas ao longo dos séculos<sup>10</sup>, “lá estava o Mar da Galiléia” (VADICO, 2005, p. 163). Luiz Vadico chega ao ponto de admitir que a escolha das cenas mostradas pelo filme estava “mais vinculada à disponibilidade de locais do que a questões eminentemente evangélicas ou narrativas” (VADICO, 2005, p. 163).

“Houve preocupação real em se filmar os pontos nos quais a ‘tradição’ narra ter acontecido diversos episódios que se encontram nos Evangelhos (...). A grande preocupação da câmera era mostrar a paisagem e os lugares, as construções antigas, as cidades pitorescas, e os lugares ‘autênticos’ onde ocorreram os episódios evangélicos” (VADICO, 2005, p. 162).

Os fotogramas abaixo dão uma dimensão da forte ênfase dada às cidades. Trata-se, respectivamente, de Jesus Cristo refletindo no Monte das Oliveiras e de João Batista pregando na Judeia. Observe que as cidades ao fundo ganham tanto (ou ainda mais) destaque quanto os personagens históricos mostrados em primeiro plano.

8 A inclusão dessa pequena caminhada da virgem transportando um jarro d’água (sempre antecedendo a cena da Anunciação) era comum nas Paixões da época. A intenção é clara: reforçar a “domesticidade” de Maria. Trata-se, afinal, de uma mulher do século. Esse aspecto mundano da virgem era realçado no Primeiro Cinema para criar um importante contraste com a sacralidade do anjo no momento do Anúncio.

9 Não se trata de um dado extra filmico: ainda na sequência dos créditos iniciais, o espectador é enfaticamente advertido, por uma longa cartela, que se trata de um filme inteiramente rodado nas locações autênticas.

10 Sabe-se que a Jerusalém dos tempos de Cristo foi praticamente toda destruída pelos exércitos romanos no início do século II. “Roma determinou que a cidade [Jerusalém] fosse completamente arrasada, que não sobrasse dela nem as muralhas e que em seu lugar fosse construída uma nova cidade Élia Capitolina, que por sua vez mais tarde seria destruída por outros povos.” (VADICO, 2005, p. 162).



O quadro é todo concebido para o espectador olhar as locações, ver as cidades que testemunharam a vida de Cristo – e que, portanto, ainda guardam as marcas de sua remota presença. A decisão de Olcott de filmar diretamente nas locações reais, abrindo mão do controle que os grandes estúdios proporcionavam aos filmes, decerto diz muito sobre o filme que Olcott tinha em mente ao realizar *From the Manger to the Cross*: era sem dúvida o reflexo de sua visão realista da (ainda iniciante) arte cinematográfica.

Por vezes, como podemos ver nos fotogramas a seguir, os elementos contidos no fundo do quadro se revelam bastante imponentes ou ostensivos. As pirâmides do Egito e a Esfinge de Gizé servem como exemplos perfeitos do impacto que a ruína de uma civilização antiga pode reter em sua superfície. Vejamos os fotogramas abaixo, era a primeira vez que o cinema de ficção se apropriava diretamente desses monumentos.



Ao invés de forjar enquadramentos que correspondam a uma tradução plástica, no interior da própria imagem, de uma tensão colocada em jogo pela trama do filme, Sidney Olcott simplesmente acrescenta no fundo do quadro alguns vestígios das verdadeiras locações (fazendo coincidir os relatos evangélicos com as imagens encenadas) para nos causar uma forte impressão de realidade. Tal impressão de realidade, bom que fique claro, deve seu impacto à gênese fotográfica do cinema: a força do índice! É assim, nesses termos, que devemos ancorar o realismo de Olcott. Não se trata de verossimilhança, naturalismo ou psicologização dos personagens. O coeficiente de realidade do filme se deve à sensação muito concreta de estarmos diante das cidades que de fato serviram de palco para a vida de Cristo – e que ainda hoje abrigam os seus rastros.

A vocação indicial<sup>11</sup> herdada pelo cinema supostamente minimizaria o seu papel mediador, e Olcott parece tirar proveito dessa ideia para tentar preencher o seu filme com a luz que incide diretamente na Cidade Santa (e em outros locais sagrados para o Cristianismo) e imprime no material fotossensível as suas próprias marcas, os seus vestígios. Um pouco à maneira do que diz Roland Barthes em *A câmara clara*, o espectador de cinema seria também tocado, tal como numa fotografia antiga, pela “emanação do referente” (BARTHES, 1984, p. 121). Apesar de toda a distância temporal que nos separa da época de Jesus, a luz captada pelo filme teria o potencial de nos atingir [espectadores crentes] “como os raios retardados de uma estrela.” (BARTHES, 1984, p. 121). É sem dúvida esse tipo de emoção que Sidney Olcott parece tentar provocar ao longo de todo o filme.

Antes de concluirmos esse item da análise fílmica e voltarmos à cena selecionada, convém fazermos agora um rápido esclarecimento. A crença de que o cinema era capaz de apreender a realidade sensível diretamente, imediatamente (sem mediação), e – sobretudo – objetivamente (sem passar pela mão do homem), é muito antiga. Antigos também são os relatos que comprovam o efeito de realidade que as primeiras projeções públicas causaram no imaginário do espectador. E decerto não precisamos perpetuar o mito da primeira exibição de *A chegada de um trem à estação* (1896) para comprovar essa asserção. Vejamos o que diz Jacques Aumont acerca da “força alucinatória” dos efeitos de realidade junto ao público do início do Primeiro Cinema.

“(…) a história do pavor diante da locomotiva faz dos espectadores seres um pouco rudes, sensíveis a um efeito de real global e bem primitivo. Ora, foi, de modo um pouco mais sutil, por efeitos de realidade que eles foram tocados. Insisto sobre a verdadeira força alucinatória desses efeitos: um vê, por exemplo, as barras de ferro ‘incandescerem’ (em *Ferradores*), outro vê as cenas reproduzidas ‘com cores da vida’; de todos os relatos que li, não há um sequer que lamente, ao contrário, só ter visto uma imagem cinza. Manifestamente, são esses efeitos que prevalecem.” (AUMONT, 2004, p. 31).

Obviamente que os chamados efeitos de realidade eram sentidos pelo público (e fabricados pelos realizadores) desde o primeiríssimo cinema. *From the Manger to the Cross* é o primeiro filme com traços realistas apenas no universo das Paixões cinematográficas. Mas o que realmente particulariza o filme de Olcott no âmbito das grandes obras religiosas é que, pela primeira vez, os efeitos de realidade eram usados com propósitos devocionais.

### **Fotograma #3, Fotograma #5, Fotograma #7:**

Os intertítulos ilustrados nos fotogramas 3, 5 e 7 tomam de empréstimo o texto evangélico para narrar o episódio da Anunciação. Como já dissemos antes, não há

<sup>11</sup> A característica inerente à fotografia (herdada pelo cinema) que garante à imagem fotografada, na qualidade de índice, ser diretamente afetada pelo objeto ao qual ela se refere (o referente).

registro algum anterior a 1912 de um filme que tenha preenchido as suas cartelas com citações diretas das Escrituras. “Até onde se tem notícia este é o primeiro filme a fazê-lo” (VADICO, 2005, p. 168). O recurso às fontes originais da Bíblia se tornaria, posteriormente, uma constante no cinema silencioso. Após *From the Manger to the Cross*, importantes produções sobre a vida de Cristo também usaram essa mesma estratégia – como se pode verificar no próprio *Rei dos Reis* (1927), de Cecil B. DeMille, a mais lembrada Paixão de Cristo do período silencioso.

Esse dado, aparentemente desimportante, diz muito sobre a intenção do realizador e de sua equipe. Reproduzir trechos integrais dos Evangelhos para contar uma história, para além do sentido religioso do próprio texto, é também uma operação (não a única) que consiste em se excluir da obra. Olcott e o roteirista do filme, Gene Gauntier, supostamente abrem mão de suas participações como “comentadores” ou “dialoguistas” das cenas para dar ao filme, além de muita concisão e eficiência narrativa, um acréscimo de sacralidade. Uma história que se conta por si só – eis a impressão causada pelo emprego desse recurso. O filme é repleto de operações que convergem em torno de uma mesma ideia: o apagamento das impressões digitais do autor. Sem os traços aparentes do autor, da equipe do filme e/ou da indústria que fabricou a história de Cristo, fica mais fácil reconhecer as suas marcas indiciais. Conforme veremos mais adiante, a incorporação das Escrituras ao filme é apenas mais uma dentre um conjunto maior de operações com esse mesmo objetivo.

#### **Fotograma #6, Fotograma #8:**

A Anunciação de *From the Manger to the Cross* opta por uma figuração discreta do Anjo Gabriel. Ao invés de escalar um ator para interpretar o Anjo, como era comum nas Paixões do Primeiro Cinema, Olcott projeta a sua imagem num grande fundo negro, dando ao Anjo o aspecto fantasmagórico (e, no caso, de baixa visibilidade) de imagem projetada. Como se verifica no fotograma #8, a imagem do Anjo não é muito clara. Como se trata de uma imagem projetada, o Anjo é uma aparição de “segundo grau”, já que sua aparição não faz parte da mesma realidade ontológica que a da Virgem. Além disso, Olcott dispensa todo o arsenal simbólico que costuma acompanhar a sua figuração. Claro que as cartelas explicativas (com os intertítulos que correspondem às citações integrais das Escrituras) ajudam o espectador a remontar o sentido espiritual da cena. Contudo, não se deve ignorar a impressionante concisão da cena. Será que tamanha economia cênica basta para reencenar – e fazer reavivar no espectador crente – o episódio da Anunciação? Ou será que Olcott e sua equipe estão confiando demasiadamente na capacidade dedutiva de um espectador já devidamente informado pela narrativa evangélica? Para que possamos avançar na análise, vamos agir um pouco por comparação. Escolhemos como objeto de comparação dois filmes realizados logo após o filme de Olcott. Muito coincidentemente, esses dois filmes têm o mesmo título: *Christus*. O primeiro, de 1914, realizado pela Etna Film, é dirigido pelo italiano Giuseppe de Liguoro. O segundo<sup>12</sup>, feito dois anos depois, em 1916, é da autoria de Giulio Antamoro.

---

12 Produção da Società Italiana Cines.



*Christus* (1914), de Giuseppe de Liguoro

No filme de Liguoro<sup>13</sup>, o dispositivo usado para representar a “aparição” do anjo Gabriel é claro, unívoco: a trucagem. E a figuração do anjo é carregada de todos os simbolismos que denotam uma representação *idealista* do mundo celestial (como se vê na vestimenta do anjo, como também na sua auréola e asa). A nuvem cenográfica, que serve como uma espécie de pequeno tablado para a aparição do anjo, é uma derivação explícita das peças das Paixões. A nuvem é um signo, ela *significa* o mundo celestial do qual faz parte o anjo – artifício que explicita a origem cênica dessa forma de dramaturgia. O tecido preto, colocado no fundo do quadro, é usado sem dúvida para minimizar as referências ao mundo doméstico (e, por conseguinte, mundano) da virgem no momento da aparição. Tudo na cena evoca uma artificialidade construída<sup>14</sup>. Uma cena montada por um diretor que não está interessado em explorar a vocação supostamente realista do cinema.

Já no filme de Giulio Antamoro, o milagre da Anunciação é operado por intermédio de uma citação explícita. Antamoro monta uma cena exatamente idêntica a uma das mais célebres pinturas do *quattrocento* italiano: *Annunciazione*, de Fra Angelico<sup>15</sup>. Até a divisão do quadro em duas partes, demarcando muito nitidamente a separação entre o mundo terrestre da virgem e o mundo celestial do anjo, é uma herança da fixidez pictórica. No final da cena, quando o anjo “aparece” para Maria (via efeito de trucagem), para que não haja dúvidas de que se trata de uma referência à obra de Fra Angelico, Antamoro acrescenta ainda uma chamativa moldura etiquetada com a referência explicitada<sup>16</sup>.

13 Uma ressalva importante: a versão que se vê acima, aparentemente a única que sobreviveu ao tempo, foi colorizada num convento francês em 1928.

14 Era muito comum nas Paixões da época, segundo Luiz Vadico, a auréola da Virgem ser “desenhada em cartão, e colocada sobre a cabeça da atriz”. Quanto aos anjos, eles eram normalmente “representados com asas imensas e acompanhados por ‘brilho’ de papelão” (VADICO, 2005, p. 194).

15 Nesse momento, parece-nos oportuno ressaltar que se trata de uma referência intertextual completamente de acordo com o que se esperava de uma obra religiosa. Não à toa, o filme rendeu a Antamoro e sua equipe elogiosos comentários. Ferdinando Gizzi nos lembra que alguns críticos da época idolatraram a atriz que interpretou a Virgem nesse filme devido a sua “simplicidade, hierática modéstia de seus gestos que a transformaram em modelo vivo, digno da arte de Rafael” (LARCHET apud GIZZI, 2015). Conforme mencionamos mais acima, as Paixões do Primeiro Cinema não estavam ainda livres de uma herança iconográfica muito devedora da arte canônica, e esse tipo de intertextualidade decerto ajudou na recepção do filme junto ao público da época.

16 Sabe-se, contudo, que o afresco de Fra Angelico, localizado nas paredes do convento de São Marco, em Florença, não possui qualquer tipo de moldura para delimitar a pintura do restante do espaço.



*Christus* (1916), de Giulio Antamoro  
Fra Angelico



*Annunciazione* (1440-1450), de

É muito perceptível que, nesses dois filmes que nos serviram de comparação, a cena da Anunciação pega de empréstimo as operações consagradas pelo teatro e pela pintura, não explorando as especificidades do cinema. Em comparação a esses dois filmes, Olcott parece confiar muito mais na potência do cinematógrafo. Ao optar por não figurar explicitamente a aparição do anjo Gabriel, colocando o espectador diante de Maria a olhar atônita para uma discreta imagem projetada ao fundo, Olcott demonstra uma grande confiança no invisível. A abstração é alcançada, contraditoriamente, pela concretude com que o mundo é investido na cena, transferindo à imaginação do espectador o sentido espiritual do episódio bíblico.

#### Fotograma #9:

Uma característica visível em todo o filme, que ganha uma importância ainda maior nas operações miraculosas, é a frontalidade com que os atores por vezes se colocam diante da câmera. Essa característica, que pode ser conferida no fotograma #9<sup>17</sup>, também denota a confiança do diretor na imagem (imagem como portadora de uma Verdade). A imagem de Cristo – como também dos outros personagens históricos que integram a narrativa evangélica – só seria perfeitamente acolhida diretamente, frontalmente. É por isso que Olcott e sua equipe evitam angulações ou quaisquer outros recursos que se notabilizam pela inteligência do “enquadrista” ou do *metteur en scène*. Trata-se sempre, enfim, de um mesmo princípio: reduzir tudo aquilo que se coloca entre o espectador e o Sagrado, apagando as impressões digitais do homem que fabricou a obra.

#### Bibliografia

AUMONT, Jacques. *O olho interminável [cinema e pintura]*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

BARTHES, Roland. *A câmara clara – nota sobre a fotografia*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação*. Rio de

<sup>17</sup> O gesto pantomímico da virgem também chama a atenção no referido fotograma. Como dissemos no início da análise, o suposto realismo do filme não vem à custa de grandes rupturas formais. Apesar de incorporar ao filme elementos decisivos, Olcott se mantém fiel às convenções estabelecidas pelo gênero das Paixões.

Janeiro: Azougue, 2005.

ELSAESSER, Thomas (org.). *Early Cinema: Space Frame Narrative*. Londres: BFI, 1990.

GIZZI, Ferdinando. “The Depiction of the Passion of Christ in Early Cinema: between Artistic Tradition and Modern Representational Issues”, In: *Theatralia et cinematographica: Czech and Slovak Journal of Humanities*, 1/2015, pp. 45-66.

VADICO, Luiz Antonio. *A imagem do ícone – Cristologia através do cinema: um estudo sobre a adaptação cinematográfica da vida de Cristo*. Tese de doutorado da Universidade Estadual de Campinas, 2005.

# O ATOR DO TEATRO AO CINEMA:

KULESHOV, EISENSTEIN E PUDOVKIN

AUTORA: SABRINA TOZATTI GREVE

ORIENTADOR: CRISTIAN BORGES

NÍVEL: MESTRADO

BOLSISTA: FAPESP

## RESUMO

Este trabalho pretende destacar a apropriação de algumas técnicas teatrais de interpretação para o cinema, contemplando a pesquisa de Kuleshov, Eisenstein e Pudovkin.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ator; Cinema; Pudovkin; Eisenstein; Kuleshov

Em *O que é o cinema?*, Bazin defende que “a tela modificou, com efeito, nosso senso de verossimilhança na interpretação” (BAZIN, 2014, p. 196), exigindo do ator uma interpretação no limite da realidade. E, se ainda nos primórdios do cinema o estilo de interpretação do ator já apontava certo exagero na tela, fruto da herança da interpretação teatral; com o advento do cinema falado a questão do exagero de expressão aliada ao tom declamatório dos atores tornou-se um problema. Eisenstein resume bem a questão levantada na época, citando as palavras do ator inglês George Arliss: “Sempre acreditei que, no cinema, a interpretação devia ser exagerada, mas vi imediatamente que a *discrção* era a coisa principal a ser aprendida, por um ator, para transferir sua arte do palco para a tela” (EISENSTEIN, 1990, p.23). Pudovkin, por sua vez, chegou a cunhar o termo “cinematografização” (em oposição a “teatralização”) na tentativa de diferenciar e descobrir um novo paradigma de interpretação para os atores no cinema. Sua teoria era que, se no teatro o ator deveria aprender técnicas específicas de expressão para o palco, no cinema o ator deveria aprender as técnicas específicas relativas ao fazer cinematográfico.

Mesmo com ressalvas em relação aos métodos teatrais de interpretação, as pesquisas em relação ao trabalho do ator no teatro serviram de referência para o desenvolvimento da interpretação cinematográfica. E juntamente com a evolução do cinema, a questão do estilo de interpretação do ator também passava por reviravoltas no âmbito teatral: o diretor e ator K. Stanislavski rompia com os parâmetros de interpretação conhecidos até então, investindo na criação de um *Sistema* para o ator em busca de maior verdade. Em contrapartida, seu ex-discípulo Vsevolod Meyerhold, criava uma proposta de pesquisa divergente do seu mestre, estabelecendo assim dois caminhos distintos no aprimoramento da arte do ator.

Concomitantemente às pesquisas de Stanislavski e seus discípulos; Lev Kuleshov, Sergei Eisenstein e Vsevolod Pudovkin, juntamente com suas pesquisas em relação à montagem e ao cinema falado, iniciavam também suas primeiras reflexões

específicas a respeito da interpretação cinematográfica. Destaco aqui algumas teorias desses cineastas russos, pioneiros na tentativa de sistematizar o trabalho do ator no cinema.

### Lev Kuleshov (1899 – 1970)

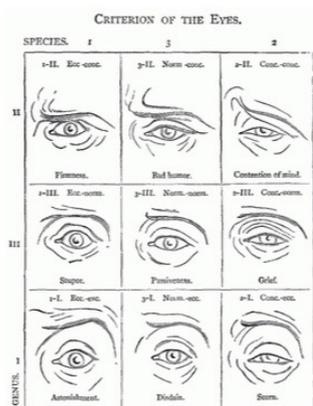
Kuleshov defendia que todos os elementos para a construção de um filme deveriam estar interligados de maneira lógica e ininterrupta, e o resultado de um bom roteiro só atingiria sua excepcionalidade por meio de uma interpretação coerente dos atores. O famoso experimento de Kuleshov, mais tarde conhecido como “efeito Kuleshov” – que resultou na “construção de um espaço-tempo narrativo marcado pela procura da impressão de realidade e da identificação” (XAVIER, 2005, p. 47) –, surge durante o workshop *films-without-film*<sup>1</sup>, em meio às reflexões sobre o cinema *griffithiano* e os filmes de Chaplin. Como se sabe, o experimento causou uma forte repercussão na Rússia, confirmando a primazia da montagem no resultado final da interpretação dos atores.

Impulsionado por essa nova visão em relação ao trabalho do ator no cinema, Kuleshov desenvolveu diversos exercícios para “des-teatralizar” a performance dos atores em seus filmes. Ronald Levaco, organizador e tradutor para o inglês dos escritos de Kuleshov, em nota introdutória ao livro, afirma que Kuleshov se interessa pelo conceito de *Biomecânica* desenvolvido no teatro por Meyerhold e, assim como seu discípulo Eisenstein, vê possibilidades de aplicação do conceito no trabalho do ator para o cinema, juntamente com alguns princípios de montagem. Se porventura, nas palavras de Levaco, o resultado dessa relação criou “um estilo de interpretação ascético”, por outro lado, as teorias de Kuleshov eram uma “tentativa pioneira em estabelecer um código de atuação ou método de expressão para a tela” (KULESHOV, 1974, p. 11).

Assim como Meyerhold rompia com o teatro de Stanislavski, que passou a ser considerado como um teatro de realismo burguês (e portanto decadente naquele contexto), Kuleshov ambicionava criar uma montagem cinematográfica “que poderia transformar e libertar o cinema da condição de ser uma mera cópia da realidade, determinada pelas tradições naturalistas e realistas do teatro burguês” (KULESHOV, 1974, p. 27). Através da repetição, da consciência corporal e da sensibilidade em relação ao ritmo musical, Kuleshov criou uma série de exercícios para que o ator alcançasse verossimilhança/verdade em sua gestualidade para o cinema. Assim como Meyerhold defendia o domínio do gesto e a ideia de que, se o ator assumisse uma postura física de tristeza, ele naturalmente ficaria triste, Kuleshov também acreditava que o sentimento só brotaria no ator através dos exercícios físicos. Esse treinamento físico do corpo se estendia também para o trabalho de expressão facial. Nesse ponto, Kuleshov afirmava que “o sistema de Delsarte<sup>2</sup> pode ser muito útil, mas apenas como um inventário das possíveis alterações no mecanismo humano e não como um método de atuação” (KULESHOV, 1974, p. 107).

1 O workshop, criado em 1920, era uma espécie de ensaio de filmagem, uma vez que não havia câmeras, e tinha como premissa desenvolver a sensibilidade da direção em diretores e atores. Entre os integrantes desse workshop, estavam: Khoklova, Obolensky, Boris Barnet, Eisenstein e Pudovkin.

2 François Delsarte (1811-1871), foi um ator e cantor francês que, segundo Odete Aslan (no livro *O Ator no século XX*. São Paulo: Perspectiva, 1994, p. 40): “estudou o corpo, músculo por músculo, falange por falange, estabelecendo relações entre os movimentos do corpo e os do espírito”. Ele criou todo um sistema gráfico gestual onde os sentimentos poderiam ser representados a partir da plasticidade do corpo e da face.



**Figura1.**Exemplo do Sistema Delsarte para os olhos.



**Figura2.** Frame do filme *By The Law*, de Kuleshov, 1926.

Se os resultados práticos dos seus exercícios nem sempre pareciam convincentes na tela, não podemos negar a importância do seu pioneirismo na apropriação de técnicas teatrais a serem adaptadas para o cinema. Sergei Eisenstein, participante do workshop *films-without-film* e posteriormente, discípulo de Meyerhold, também se apropriou do conceito da *biomecânica* na busca de uma sistematização para o trabalho do ator no cinema. Mas, ao contrário de Kuleshov, Eisenstein não descartou totalmente alguns princípios conquistados por Stanislavski.

### Sergei Eisenstein (1898 – 1948)

“Como sempre, a mais rica fonte de experiência é o próprio Homem.”<sup>3</sup>

Como sabemos, antes mesmo de se tornar cineasta, Sergei Eisenstein teve um percurso considerável no teatro: iniciou sua carreira como cenógrafo e figurinista (criou desenhos para 75 peças aproximadamente, nem todas apresentadas), e dirigiu alguns espetáculos teatrais com relativo sucesso, entre eles: *O processo*, de Gógol (1920), *Escuta, Moscou?* (1923) e *Máscaras de gás* (1924), essas dois últimos com dramaturgia própria. Inclusive, seu primeiro trabalho cinematográfico foi exibido no teatro: o curta-metragem *O Diário de Glumov*, parte integrante do seu espetáculo *O Sábio*, baseado em Ostróvski (1923).

Como discípulo e aluno de V. Meyerhold (ator, diretor e ex-discípulo de Stanislavski), Eisenstein se aprofundou no conceito de Biomecânica e produziu seus primeiros manifestos que constituíram a base de toda sua teoria desenvolvida tanto no teatro como no cinema posteriormente: *O movimento expressivo* e *A montagem de atrações* (1923). O primeiro manifesto é pouco citado na análise da teoria e obra eisensteiniana por justamente ser escrito concomitantemente com Tretiakóv e não ter sido publicado nos livros de Eisenstein. E nesse texto estariam as bases de uma biomecânica eisensteiniana, onde ele desenvolve seu próprio sistema de treinamento para o ator, ou melhor, “o seu entendimento de como se dá o processo de criação e de atuação do ator, sempre tendo em vista a realização dos movimentos mais expressivos” (OLIVEIRA, 2008, p. 8)

<sup>3</sup> Frase de Eisenstein presente no ensaio “Sincronização dos Sentidos”, publicado no livro *O Sentido do Filme* (Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990, p. 50), que remete à sua própria citação da frase de Gorki, em *A Forma do Filme*: “Tudo está no homem – tudo é para o homem” (Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002, p. 141).



Exemplos de exercícios de biomecânica, por Meyerhold

Superando seu mestre, Eisenstein criticava o trabalho de Meyerhold, afirmando que suas performances não eram suaves, seus movimentos eram muito marcados, tinham a precisão de uma máquina; e ele procurava uma precisão mais fluida e orgânica no trabalho do ator. E, mesmo reforçando que o objetivo do ator em cena não seria “a ‘sinceridade’ do movimento do ator, mas sua imitação, sua mímica contagiante” (OLIVEIRA, 2008, P. 105), premissa esta que também estava presente nas ideias de Meyerhold, Eisenstein questiona o efeito estético que a pura reprodução perfeita da gestualidade poderia causar:

O movimento pelo movimento não evoca uma reação de emoção direta – a gesticulação no ballet pode até criar um efeito estético, baseado na admiração dos movimentos, ou um efeito erótico, mas não evoca uma emoção dramática condicionada pela luta dos motivos e baseada no movimento expressivo (EISENSTEIN and TRETAKOV, 1979, tradução minha).

Ou seja, Eisenstein não concordava que a simples reprodução mecânica de um gesto suscitaria a emoção necessária na ação dramática. No caso, o trabalho físico, sobreposto a qualquer trabalho de reflexão interior, não seria absolutamente eficaz no resultado final. E embora Eisenstein critique muito o método “monolítico” desenvolvido pelo Teatro de Arte de Moscou de Stanislavski, ele considera que há espaço para reinterpretar alguns aspectos positivos desse método, uma vez que “qualquer ator ou diretor é, na realidade, capaz de deduzir estes aspectos a partir de sua experiência ‘interior’, se ele consegue deter o processo para examiná-lo” (EISENSTEIN, 1990, p. 29). Ele acreditava que seria possível resolver “as contradições colocadas tanto pelo teatro naturalista quanto pelo teatro convencional – representados, respectivamente, pelas figuras de Stanislavski e Meyerhold” (OLIVEIRA, 2008, p. 137). Para tal, o cinema poderia obter a síntese necessária a partir de ambos. E esta síntese poderia ser guiada através do “domínio de todas as sutilezas da criação da montagem em todas as suas aplicações.”

As reflexões sobre as influências de Eisenstein em relação ao trabalho do ator, para além do conceito da Biomecânica, focam sobretudo no trabalho da *commedia dell'Arte* (premissa importante para o conceito de *tipagem*, por exemplo), do teatro Kabuki, do teatro de *Grand-Guignol*, da sua experiência com a FEKS (Fábrica do Ator Excêntrico), do circo, do music-hall e do teatro simbolista, referências estas também de Meyerhold. Porém, em *O Sentido do Filme*, seu primeiro livro publicado, Eisenstein aponta um aspecto pouco analisado e que se mostra também muito produtivo no trabalho de criação do ator:

a questão da *imaginação* (ou o mágico “se”<sup>4</sup> de Stanislavski). Como elemento catalizador na construção da personagem e da *mise-en-scène*, Eisenstein relaciona o exercício da imaginação com os princípios da montagem através da “técnica *interior* do ator”, por ele denominada. É curioso observar o destaque que Eisenstein dá ao trabalho da imaginação, uma vez que é um processo interno, totalmente antagônico ao trabalho da Biomecânica (e conseqüentemente do movimento expressivo), e é uma das matrizes da teoria de Stanislavski.

Antes de pormenorizar em que consiste a técnica *interior* do ator, vale uma digressão sobre o papel da imaginação no trabalho do ator. Em *A Preparação do Ator*, Stanislavski diz que “cada movimento feito em cena, cada palavra dita é o resultado da vida certa das imaginações criadas pelo ator” (STANISLAVSKI, 1991, p. 96). A metodologia para ativar a imaginação pode ser feita através do raciocínio lógico, e “muitas vezes o trabalho da imaginação é preparado e dirigido dessa forma consciente, intelectual.” Com o domínio das circunstâncias externas, ou seja, o entendimento lógico da cena em si (quando, onde, por quê, como), o ator estaria apto a criar uma existência de ‘faz-de-conta’ (o mágico “se”) e sua imaginação o levaria à respostas físicas concretas, em ações físicas propriamente ditas. Isso resultaria em uma série ininterrupta de imagens no imaginário do ator, parecida com “um filme cinematográfico”:

Enquanto a nossa atuação for criadora, essa fita desenrolar-se-á e projetar-se-á na tela da nossa visão interior, tornando vívidas as circunstâncias por entre as quais nos movemos. Além disso, essas imagens interiores criam um estado de espírito correspondente a elas e despertam emoções [...] (STANISLAVSKI, 1991, p. 90).

Pois bem, a questão da utilização da imaginação é um princípio que Eisenstein vai se apropriar para desenvolver suas reflexões a respeito dos métodos da montagem e como esta pode servir de base no processo de criação do ator e do diretor. Para ele, o princípio da técnica *interior* do ator está relacionado com a montagem. Em sua análise, existe uma diferença intrínseca entre representação e montagem, sendo que a representação seria apenas uma *exposição-testemunho* de uma imagem criada pelo autor, uma espécie de informação documental desprovida de qualquer efeito emocional, efeito este só possível através da montagem que “ultrapassa em muito os limites da colagem de fragmentos de filme”. Ele ainda destaca:

[...] os métodos de montagem comparados, de *criação pelo espectador e criação pelo ator*, podem levar a conclusões fascinantes. Nesta comparação, ocorre um encontro entre o método de montagem e a esfera técnica *interior* do ator; isto é, a forma do *processo interno* através do qual o ator cria um sentimento palpitante, exibido em seguida na autenticidade de sua atuação no palco ou na tela” (EISENSTEIN, 1990, p. 23).

Esse sentimento genuíno não seria alcançado pelo método do “esforço e suor” (através dos exercícios da biomecânica, por exemplo), mas sim através do processo da

imaginação, único recurso capaz de descrever as várias situações e quadros

4 O mágico “se” ou “se criativo” consistiria basicamente no ator colocar-se na situação das circunstâncias propostas da peça, ou seja, como ele se comportaria, o que faria, como se sentiria, como reagiria *se fosse* a personagem.

concretos apropriados ao tema da cena. Embora Eisenstein em nenhum momento cite as reflexões de Stanislavski<sup>5</sup>, é possível fazer esse paralelo a partir do registro da importância da imaginação no trabalho do ator em seus livros, conforme descrito acima. Tanto para Eisenstein, como para Stanislavski, o princípio básico da técnica *interior* do ator é a *imaginação* e depois a justaposição das imagens imaginadas que possuam correlatos emocionais para o ator, o diretor e o espectador.

O exemplo concreto criado por Eisenstein, que estabelece uma metodologia de como o sentimento *interior* do ator deverá trabalhar para a realização de uma cena, parte de uma situação hipotética sobre uma personagem que vai cometer suicídio. Primeiro, antes de se preocupar em sentir, o ator deveria imaginar meticulosamente as situações que levariam a personagem a essa situação limite, como por exemplo um julgamento público em um tribunal. A partir da imaginação, Eisenstein se atém aos detalhes de quadros que poderiam suscitar algum sentimento no ator e, conseqüentemente, fizesse com que ele se apoderasse da emoção necessária para a realização da cena. O cineasta observa que o modo como esse processo opera difere de ator para ator, e descreve como seria seu processo imaginário de criação:

O tribunal. Meu caso está sendo julgado. Estou no banco dos réus. A sala está repleta de pessoas que me conhecem – algumas casualmente, outras muito bem. Capto o olhar de meu vizinho fixado em mim. Somos vizinhos há 30 anos. Ele percebe que o vi olhando para mim. Seus olhos resvalam sobre mim com afetada abstração. Ele olha fixamente para a janela, fingindo fastio... Outro espectador na sala do tribunal – a mulher que vive no apartamento acima do meu. Encontrando meu olhar, ela baixa os olhos aterrorizada, enquanto olha para mim pelo rabo de olho... Com um movimento claro, meus companheiros de bilhar, e sua mulher – encarando-me com insolência... Tento me encolher olhando para os pés. Não vejo nada, mas à minha volta ouço sussurros de censura e o murmúrio de vozes. Como um golpe atrás do outro, caem as palavras da súmula do promotor... (EISENSTEIN, 1990, p. 31).

A narrativa acima é uma das situações imaginadas na tentativa de se apossar emocionalmente da situação proposta, produzindo um matiz de sensação. A partir das imagens criadas pela imaginação, através da técnica do “mágico se”, o sentimento do ator viria à tona sem esforço e genuinamente através de um processo interno. O sentimento vivo “seria suscitado *pelos próprios quadros, por sua agregação e justaposição.*” Em consequência, a execução da cena por parte do ator ocorreria em paralelo ao processo de montagem, uma vez que o diretor também teria que imaginar juntamente com o ator, todas essas etapas de criação na atmosfera da cena. O processo de criação da montagem e do sentimento do ator é o mesmo, a diferença estaria apenas no campo da aplicação do resultado final. As “visões” criadas pelo “olho interior” do ator “são completamente homogêneos com as características típicas do plano cinematográfico” e colabora nas escolhas de *decupagem* feitas pelo diretor. Segundo Eisenstein, a imaginação não evoca quadros completos, apenas fragmentos e detalhes, e estas “visões tem uma ordem positivamente cinematográfica – com ângulos de câmera, tomadas de várias distâncias

5 Eisenstein comenta que não teria a intenção de dizer nada de novo em relação aos métodos de treinamento ou criação do ator. Nota-se, a título de curiosidade, que a primeira publicação do sistema de Stanislavski ocorre em 1938, no livro *O trabalho do ator sobre si mesmo- Part I*. O ensaio *Palavra e Imagem* escrito por Eisenstein é publicado em 1942, no livro *O Sentido do Filme*.

e rico material de montagem” (EISENSTEIN, 1990, p. 31-33).

A técnica *interior* do ator ainda propõe uma construção que vai além da representação da cópia dos resultados de sentimentos, sendo capaz de fazer os sentimentos surgirem, nascerem e se desenvolverem diante do espectador com certo frescor. A busca de Eisenstein era produzir, em suas palavras, “uma *impressão verdadeiramente viva* da personagem”, tanto no texto quanto na interpretação do mesmo. A tarefa do ator seria expressar aspectos do caráter ou conduta da personagem através da justaposição interna de imagens, criando assim uma imagem integral na sua interpretação, esta concebida primeiramente pelo autor, depois pelo diretor e por fim, pelo próprio ator.

Eisenstein defendia que a montagem tinha a força de incluir a razão e o sentimento em seu processo criativo e conduzir o espectador a passar pelo mesmo processo. Sua teoria era que o método

[...] pelo qual o poeta escreve, o método pelo qual o ator forma sua criação *dentro de si mesmo*, o método pelo qual o mesmo ator interpreta seu papel *dentro do enquadramento de um único plano*, e o método pelo qual suas ações e toda a interpretação, assim como as ações que o cercam, formando seu meio-ambiente (ou todo o material de um filme), fulguram nas mãos do diretor através da mediação da exposição e da construção em montagem, do filme inteiro (EISENSTEIN, 1990, p. 44).

Se pensarmos nos estudos desenvolvidos por tantos pesquisadores sobre a arte do ator, essa relação do processo criativo do ator através do conceito da montagem é extremamente original e única. Alia objetividade racional com impulsos internos que buscam o *verdadeiro* sentimento no ato da representação, uma equação muito complexa de sistematizar. Stanislavski debruçou-se anos sobre esse dilema, aproximando-se desse aspecto em seu método das ações físicas, onde, *a grosso modo*, o ator deveria descobrir ações em cena que o conduzissem a uma emoção autêntica e que tivesse um objetivo definido, logo uma intenção concreta e real. E Meyerhold, contra qualquer forma de psicologismo, investiu nos desdobramentos do conceito da Biomecânica, criando um sistema onde a plasticidade dos movimentos era a maior fonte de expressão do ator.

A proposta de Eisenstein em se apropriar do processo interno da imaginação do ator para a escolha dos planos feitas pelo diretor é uma visão que pode estabelecer um diálogo muito mais profundo entre ator e diretor. Uma vez que a tentativa de se chegar ao sentimento verdadeiro da personagem é conduzido através da seleção dos detalhes que as imagens imaginadas criam, o ator estaria de certa maneira trabalhando concomitantemente com as escolhas de decupagem do diretor, e conseqüentemente no roteiro e na montagem final do filme. Ou seja, a técnica *interior* do ator pode sugerir não apenas um mero exercício de construção de personagem, mas um novo processo de trabalho no qual a função do ator ultrapassaria a simples execução das cenas. Eisenstein propõe com essa técnica uma espécie de simbiose entre ator e diretor, ou em outras palavras: uma fusão entre interioridade e expressão, intuição e racionalidade.

Outro cineasta que também defendeu a colaboração do ator nas diversas etapas do fazer cinematográfico foi Vsevolod Pudovkin, radicalizando ainda mais esse processo ao defender a presença do ator inclusive na sala de montagem. Segundo ele, a conclusão da interpretação do ator no filme também estaria atrelada à escolha dos planos na

montagem final. E se Kuleshov e Eisenstein (parcialmente) rejeitam Stanislavski, Pudovkin, ao contrário, investe suas pesquisas na total apropriação dos fundamentos do Sistema de Stanislavski. Segundo Ismail Xavier, “há no mundo cinematográfico de Pudovkin lugar para a ‘psicologia’, assim como há lugar para uma concepção mais flexível do trabalho do ator, que inclui uma adaptação de Stanislavski para o cinema”(XAVIER, 2005, p. 53).

### Vsevolod Pudovkin (1893 – 1953)

*“O contato imediato entre a arte do cinema e a arte do palco veio naturalmente através do ator.”<sup>6</sup>*  
Pudovkin

Durante as filmagens de *A Mãe*, Pudovkin começa a experimentar alguns métodos de trabalho para, em um primeiro momento, apenas subtrair os gestos farsescos e teatrais de seus atores. Ele descreve que, em uma determinada cena, quando a atriz representa com forte carga emocional e gestualidade teatral, ele pede para repetir, porém sem fazer nenhum movimento ou gesto, apenas mantendo o estado emocional que ela havia encontrado. Tal intuição fez com que ele percebesse que a imobilidade imposta à atriz provocava uma sensação quase física de sofrimento e, a partir dessa constatação, ele sugere que a atriz escolha apenas um gesto, dentre os vários que ela havia feito anteriormente. A escolha de um único gesto aliado à forte carga emocional proposta pela atriz, mas sem os exageros teatrais, convenceram-no de tal maneira que ele se arriscou a filmar sem ensaio, para justamente não perder o frescor da cena. Esta experiência torna-se parâmetro para uma das principais premissas do trabalho de Pudovkin, que parte primeiramente das diferenças de tamanho de expressão entre o teatro e o cinema:

Cada movimento expressivo do homem está sempre condicionado pelo antagonismo de dois momentos: a força externa que tenta realizar mecanicamente o movimento e a constrição da vontade que retém o movimento; de modo que das duas ações nasce uma determinada forma. (...) o ator no teatro aumenta o movimento em amplitude, tornando-o mais claro e visível para o público da sala. O cinema não requer nada disso do ator. A comoção interior, porquanto contida pelas constrições da vontade ao máximo grau, pode ser vista pelo espectador por meio da câmera. (PUDOVKIN, 1956, p. 100 -101)

A partir dessa experiência, Pudovkin se convence de que “o ator cinematográfico está mais próximo do método de preparação praticado pela escola de Stanislavski” (PUDOVKIN, 1956, p.131). Desde então, ele começa a explorar a importância da interiorização dos sentimentos para conquistar a total veracidade nas atuações,

<sup>6</sup> Frase extraída do artigo “Stanislavsky’s System in the Cinema”, publicado originalmente no jornal *Iskusstvo Kino* em 1951 e traduzido em 1952 para a revista britânica *Sight & Sound*, publicada pelo British Film Institute (BFI). Disponível em: <http://www.unz.org/Pub/AngloSovietJ-1952q3-00034>.

sobretudo no *close up*.



Vera Baranovskaya em *A Mãe* (1926)

Assim como Stanislavski, Pudovkin acreditava que o caminho para esta interiorização e expressão do ator estava no desenvolvimento do poder da imaginação, pois “ser completamente levado pela imaginação é o verdadeiro estado de inspiração vivida pelos artistas durante os melhores momentos de sua vida criativa” (PUDOVKIN, 1956, p.38). O diretor deveria auxiliar o ator a remover qualquer obstáculo que bloqueasse sua imaginação, criando estratégias que impulsionassem verdadeiramente sua criatividade. Para tal, ele destaca dois campos de trabalho que devem estar interligados: “um está conectado com a expressão externa dos pensamentos e sentimentos dos atores, seu comportamento, e o outro está conectado com o seu estado emocional” (PUDOVKIN, 1956, p. 39). Pudovkin destaca ainda que a síntese desse procedimento encontra-se no método de Stanislavski nomeado como “ações físicas”, onde o resultado da ação é expresso a partir de um sentimento, sempre relacionando o movimento físico ao pensamento e à emoção.

Outros aspecto importante de reflexão para Pudovkin era a diferença que ele identificava no conceito de Stanislavski sobre a arte de “viver um papel” e a arte de “o representar”. O primeiro estaria impulsionado por uma força interior e o segundo por uma mecânica teatral e exterior. Partindo dessa premissa, Pudovkin defende o primeiro tipo de ator para o cinema, mas acrescenta uma outra nomenclatura: em vez de “viver o papel”, o ator deveria “absorver o papel”. Tal diferenciação seria o processo mais acertado de elaboração da forma pois, mais do que a *verdade*, Pudovkin busca a *verossimilhança* no trabalho do ator.<sup>7</sup> Porém, ele concorda que “a asserção fundamental de Stanislavski sobre a necessidade para o ator de descobrir o *vínculo interior* permanece válida”. Ele cita, inclusive, a questão do paradoxo do comediante de Diderot<sup>8</sup> como anteparo a essa questão: por mais que o ator pudesse comover o público e rir para o colega na coxia simultaneamente, sublinhando a questão do paradoxo que separa o criador da criatura, em algum momento o ator deverá fundir-se, identificar-se

7 Sobre a questão da verdade e da verossimilhança, tal distinção de nomenclatura talvez se deva à insistência de Pudovkin na defesa de que o cinema propicia problemas mais sutis e mais complexos do que o teatro e que “o cinema deve ser considerado como a arte que proporciona *as maiores possibilidades* de aproximação da reprodução realística da realidade”. (PUDOVKIN, 1956, p. 33)

8 “(...) o comediante não é a personagem, ele a representa e a representa tão bem que vós a tomais como tal; a ilusão só existe para vós; ele sabe muito bem que ele não a é” (DIDEROT, 1979, p. 352).

verdadeiramente com a emoção da personagem. E esse processo seria imprescindível no processo de criação de toda arte.

Além de apropriar-se de algumas técnicas de interpretação de Stanislavski (nas quais a conquista de uma “atuação orgânica e unitária” era urgente), transpondo-as do teatro para o cinema, Pudovkin também defendia a inserção do ator em todas as etapas do fazer cinematográfico. Se Eisenstein, como foi dito acima, defende a inclusão do ator no processo de manufatura do argumento e uma possível colaboração nas escolhas de decupagem do diretor, Pudovkin vai ainda mais longe ao defender “a necessidade e a importância da participação direta do ator na montagem do filme” (PUDOVKIN, 1956, p. 85).

Partindo da observação do trabalho dos atores no palco, Pudovkin destaca que, quando o ator inicia seu trabalho de composição da personagem, além da questão da “absorção do papel”, dois outros elementos são de suma importância: a sua expressão (voz, gestos, mímica) e a consciência da unidade ideológica da obra. Sobre o primeiro elemento, em suas opções de ritmo, modulações vocais e gestuais, o ator no teatro seria, de certa forma, seu próprio montador perante o público. Pudovkin exemplifica que, caso o ator quisesse destacar determinada fala ou gesto no palco, ele poderia usufruir anteriormente de uma pausa longa a fim de dar a devida atenção à expressão escolhida, além da ampliação do gesto para ser visto, obviamente. Em relação às inflexões da fala, o ator poderia acentuá-las ou diminuí-las, conforme quisesse atrair o público pelo lado intelectual ou emotivo. No cinema, tais procedimentos poderiam ser simplesmente substituídos por um primeiro plano. Sendo assim, o ator deve ter consciência das opções da montagem, pois a escolha dos planos podem-no auxiliar em suas escolhas de expressão da personagem. Em outras palavras, o domínio e consciência da montagem, assim como dos movimentos de câmera durante a filmagem, são fundamentais para a atuação do ator no cinema. Sendo assim:

O ator cinematográfico deve poder sentir a necessidade e a oportunidade de uma determinada posição da câmera na filmagem de um dado momento de seu papel, assim como ator teatral sente que num certo ponto, no decurso de sua representação, tornar-se-lhe necessário fazer um gesto amplo, dirigir-se para a ribalta e subir dois ou três degraus da construção cênica. O ator deve compreender que justamente por tais deslocamentos da câmera cria-se o *pathos* indispensável que conduz do naturalismo disforme à obra de arte” (PUDOVKIN, 1956, p. 69).

Pudovkin estava tão convicto de suas afirmações sobre a importância da presença do ator na montagem que a forma definitiva da representação da personagem só estaria concluída neste momento:

O ator deve estar tão igualmente próximo da montagem quanto o diretor. Deve poder referir-se à mesma em cada fase do seu trabalho. Deve *amá-la como o ator teatral ama a forma total do espetáculo, desejar seu êxito, ou seja, desejar a conexão de cada momento do seu trabalho com o todo.* (PUDOVKIN, 1956, p. 86, grifo do autor).

Tal ideia também estava intimamente ligada à questão da descontinuidade durante a representação no cinema que, ao contrário do teatro, interrompia o fluxo de atuação do ator. Na tentativa de propiciar melhores condições de atuação para os atores, sobretudo a partir do cinema sonoro, os diretores escolhiam planos abertos e longos para contemplar o diálogo de três atores em cena, por exemplo. Tal opção resgatava uma certa teatralização que o cinema já havia abandonado em sua fase silenciosa, e isso poderia representar um retrocesso a todas as possibilidades que o cinema ainda tinha a oferecer. A preocupação principal de Pudovkin era a conquista da unidade realística da imagem, definida quando “ela é imaginada com o máximo de precisão, o máximo de clareza, o máximo de profundidade e com o máximo de plenitude” (PUDOVKIN, 1956, p. 96-111). E isso só seria possível alcançar a partir do momento em que o ator tivesse consciência de todas as etapas da construção de um filme.

Se, por um lado, Pudovkin faz uma autocrítica ao afirmar que, até então, o conceito de montagem “induzia os diretores ditadores a mutilar e a devastar a obra do ator no interesse de suas descobertas formalísticas” (PUDOVKIN, 1956, p. 86), por outro lado, ele abre um outro precedente que não chega a desenvolver. A visão de Pudovkin sobre o ator estabelece necessariamente uma via de mão dupla: se o diretor deveria ter uma noção das necessidades do ator no ato de criação; o ator, por sua vez, deveria também ter um olhar de diretor (e montador) na sua atuação. Ele defendia que o ator poderia dar um acabamento necessário à forma planejada de sua atuação na montagem, conduzindo o espectador também pelo seu ponto de vista, não apenas pelo ponto de vista do diretor. Porém, os mecanismos para tal façanha não são contemplados em seus textos, tampouco a menção a qualquer experiência concreta de um ator na sala de montagem. Em sua defesa, ele afirma que a questão da participação do ator no filme demandaria uma ampliação da cultura do ator, e somente através de um processo colaborativo em todas as etapas de um filme, o ator teria a oportunidade de aprender a essência da criação cinematográfica. De toda forma, suas ideias denotam um respeito ímpar em relação à função do ator em um filme, sendo talvez as primeiras a elevarem o ator ao status de co-criador na obra cinematográfica.

Cabe observar que, tanto Pudovkin, como Kuleshov e Eisenstein, partem de princípios de montagem para criarem metodologias na construção de um sistema de interpretação cinematográfica, um aspecto importantíssimo e pouco compartilhado com o ator durante o processo de filmagem. Inspirados em sistemas teatrais já consolidados, seja por Stanislavski ou por Meyerhold, os três cineastas elaboram métodos contundentes que, se não são de todo aplicáveis, mereciam ser revisitados.

## Bibliografia

DIDEROT, Denis. *Textos escolhidos/Diderot; tradução e notas de Marilena Chauí, J. Guinsburg*. São Paulo: Abril Cultural, 1979.

EISENSTEIN, Sergei. *O Sentido do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.

\_\_\_\_\_. *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

EISENSTEIN, Sergei; TRETYAKOV, Sergei. *Expressive Movement*. Millennium Film Journal, n. 3, 1979.

KULESHOV, Lev. *Kuleshov on Film: Writings*. University of California Press, 1974.

PUDOVKIN, Vsevolod. *O Ator no Cinema*. Rio de Janeiro: Casa do Estudante, 1956.

\_\_\_\_\_. *Diretor e Ator no Cinema*. Rio de Janeiro: Editora Iris,

1956.

-----*Stanislavsky's System in the Cinema*, O artigo foi publicado originalmente no jornal *Iskusstvo Kino* em 1951 e traduzido em 1952 por T. Shebunina para a revista britânica *Sight & Sound*, publicada pela British Film Institute (BFI). Disponível em: <http://www.unz.org/Pub/AngloSovietJ-1952q3-00034>

OLIVEIRA, Vanessa Teixeira de. *Eisenstein ultrateatral: movimento expressivo e montagem de atrações na teoria de Serguei Eisenstein*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

STANISLAVSKI, Constantin. *A preparação do ator*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1991.

STANISLAVSKI, Constantin. *Minha vida na arte*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1989.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2008, 2ª impressão, 2012.

TSP