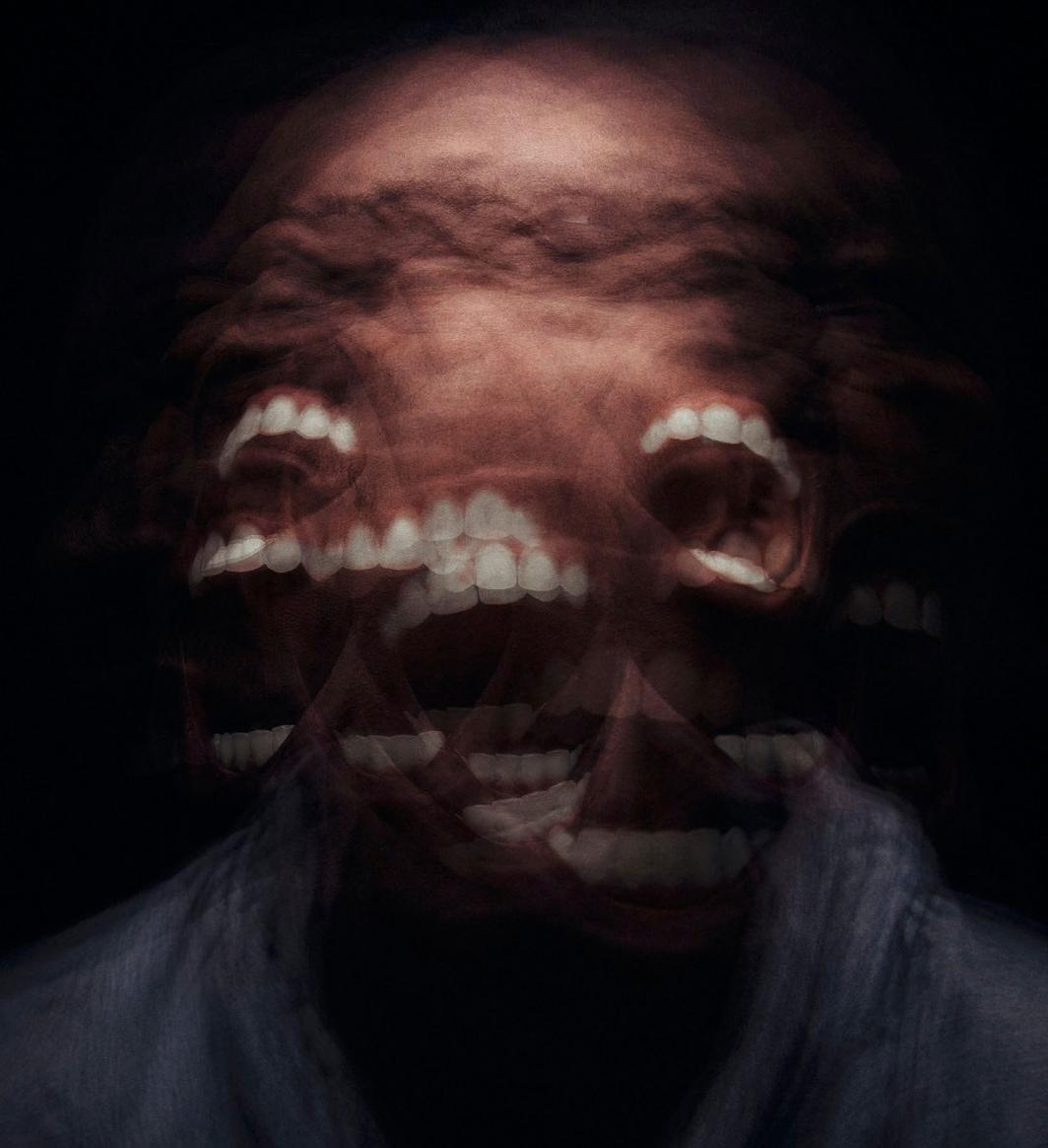


# A DIEGESE EM CRISE

CONSUMO, TECNOLOGIA E HISTÓRIA(S) DO CINEMA



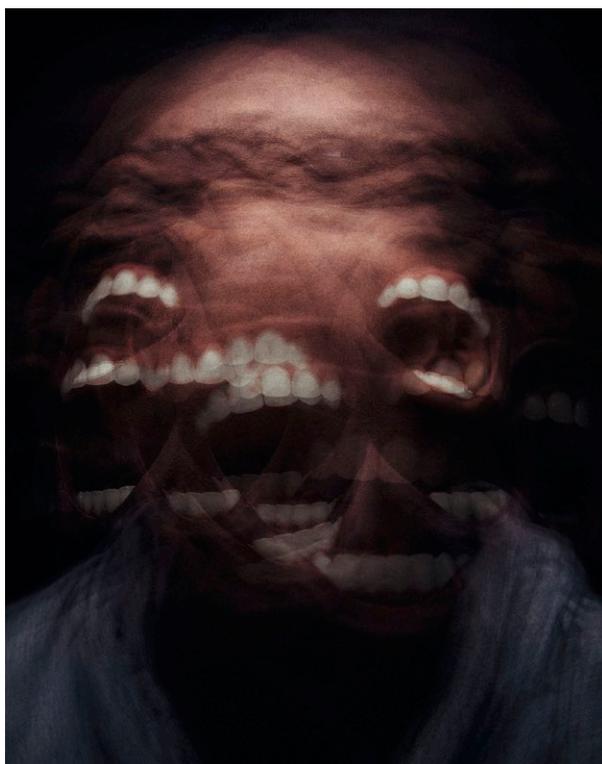
*Rodrigo Carreiro (org.)*



Rodrigo Carreiro (org.)

# A DIEGESE EM CRISE

CONSUMO, TECNOLOGIA E HISTÓRIA(S) DO CINEMA



Marca de Fantasia

Parahyba, 2022

# A diegese em crise: consumo, tecnologia e história(s) do cinema

Rodrigo Carreiro (org.)

Série Socialidades, 13. 2022, 264p.



## MARCA DE FANTASIA

Rua João Bosco dos Santos, 50, apto. 903A  
Parahyba (João Pessoa), PB. Brasil. 58046-033  
marcadefantasia@gmail.com  
<https://www.marcadefantasia.com>

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia, CNPJ 09193756/0001-79 e um projeto de extensão do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais, do Departamento de Mídias Digitais da UFPB

Editor/designer: Henrique Magalhães

### Conselho editorial

Adriano de León - UFPB	Marcelo Bolshaw - UFRN
Alberto Pessoa - UFPB	Marcos Nicolau - UFPB
Edgar Franco - UFG	Marina Magalhães - UFAM
Edgard Guimarães - ITA/SP	Nilton Milanez - UESB
Gazy Andraus - FAV-UFG	Paulo Ramos - UNIFESP
Heraldo Aparecido Silva - UFPI	Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP
José Domingos - UEPB	Waldomiro Vergueiro - USP



Uma publicação do Grupo de Pesquisa CNPq  
Laboratório de Pesquisa de Imagem e Sons (LAPIS)

Coordenador: Rodrigo Carreiro  
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)  
Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM)

Capa: Raphael Sagatio – arte sobre foto de Nsey Benajah (Unsplash)

Revisão: Os autores

Imagens usadas exclusivamente para estudo de acordo com o artigo 46 da lei 9610, sendo garantida a propriedade das mesmas a seus criadores ou detentores de direitos autorais.

ISBN 978-65-86031-67-6

## Agradecimentos

**O**s autores do livro agradecem ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), e à Fundação de Amparo a Ciência e Tecnologia de PE (Facepe). Sem as bolsas de pesquisa concedidas a vários integrantes do Laboratório de Pesquisa de Imagem e Som (LAPIS) por esses órgãos de fomento, a edição deste livro não teria sido possível.

Esclarecemos que não houve financiamento direto do e-book; contudo, muitas pesquisas, cujos resultados parciais resultaram nos capítulos do livro, foram realizadas com recursos oriundos dessas bolsas. Às agências de fomento, e também à Universidade Federal de Pernambuco, reiteramos nosso agradecimento, pelo esforço para manter viva a chama da pesquisa acadêmica em tempos duros para a Educação.

Também gostaríamos de agradecer aos familiares e amigos que incentivaram o trabalho desenvolvido por cada um de nós. E, por fim, devemos um agradecimento especial aos professores e estudantes do PPGCOM da UFPE, pelo incentivo permanente, pela troca generosa de conhecimento, e por manter o programa funcionando também enquanto foco de resistência cultural.

# Sumário

<b>Agradecimentos</b>	4
<b>Introdução</b>	7
<b>Recortes estilísticos</b>	
Entre a fisionomia e a nascente ciência do cérebro: notas sobre a política dos rostos no cinema <i>Isadora Rodrigues</i>	13
Reverberações da estética hitchcockiana: ressignificação de elementos formais por De Palma no gênero <i>thriller</i> de suspense <i>Vitor Celso</i>	38
Por um realismo ficcional: uma história do <i>found footage</i> de horror <i>Rodrigo Carreiro</i>	52
<b>História(s) do cinema</b>	
Espaço, voz e contraponto: três cineastas e seus primeiros filmes sincronizados <i>Márcio Câmara</i>	79
Audiovisual no cerrado brasileiro: filmes e séries realizadas em Goiás de 2000 a 2020 <i>Thaís Oliveira</i>	109

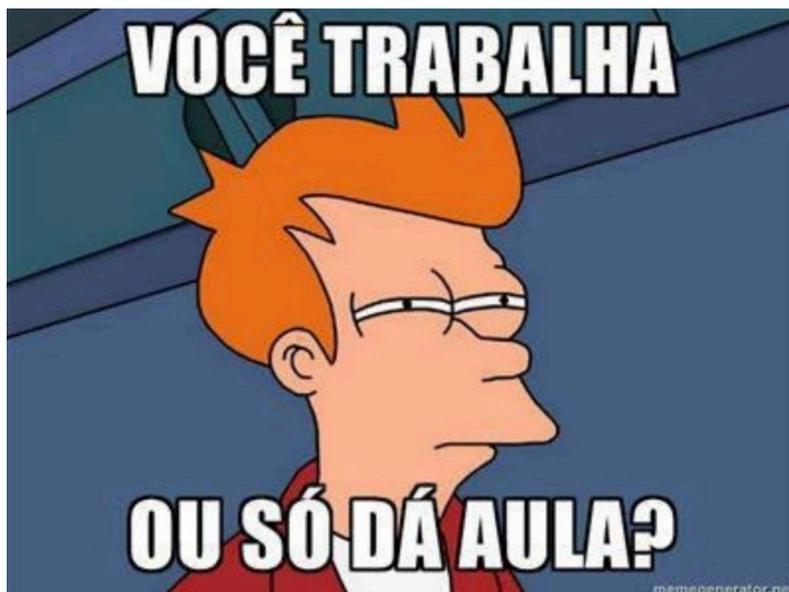
O fantástico, ficção científica, utopia e distopia em <i>Carro Rei</i> <i>Inana Sabino</i>	132
<i>It's alive!</i> A trajetória midiática de Frankenstein em três filmes <i>Filipe Falcão e Rodrigo Carreiro</i>	155
<b>Tecnologias e consumo audiovisual</b>	
Música, efeito sonoro e fronteira rarefeita em <i>Dunkirk</i> <i>Ian Costa</i>	175
O corpo na trilogia <i>John Wick</i> <i>Matheus Arruda</i>	200
<i>Motion graphics</i> : uma proposta de classificação <i>Raphael Sagatio</i>	221
<b>Os autores</b>	258

## Introdução

### Estudos do cinema em tempos de pandemia

Rodrigo Carreiro

Basta fazer uma busca rápida no Google para encontrar algumas dezenas de variações de um *meme* que circula há muitos anos em redes sociais e *websites*: “Você trabalha ou só dá aula?”. Essa piadinha infame insinua que professores universitários são preguiçosos, folgados e, no caso de servidores públicos, irresponsáveis e sem compromisso com a coisa pública. Como em qualquer empresa, pública ou privada, existem figuras assim. Mas, na maioria dos casos, não há nada mais distante da verdade.



Para o senso comum – estimulado por uma sórdida campanha conservadora que vem repetindo *ad nauseam* essa retórica há algumas décadas – professores só dão (poucas) aulas. Só que não. No Brasil, e (de novo) especialmente nas universidades públicas, a educação superior está fincada em um tripé que divide a carga horária docente em três ramos de atividades paralelas: ensino, pesquisa e extensão. Na prática, dar aula consiste apenas em uma parte da primeira perna desse tripé. Nela, os docentes orientam alunos em diversos níveis (iniciação científica, graduação, mestrado, doutorado e pós-doutorado), preparam e corrigem provas, entre outras atividades.

Há ainda os tripés da pesquisa e da extensão. Pesquisar exige que o docente se mantenha atualizado em sua área de conhecimento, o que significa uma infinidade de leituras, participações em congressos nacionais e internacionais, publicações em revistas científicas (para as quais também precisamos fornecer muitos pareceres), organização de eventos acadêmicos. Participar de projetos de extensão significa doar uma parte do conhecimento ao público geral, através de atividades que envolvem a comunidade em geral: supervisionar e coordenar cursos e oficinas gratuitos, por exemplo. Muitas dessas atividades têm baixa visibilidade, aos olhos do público em geral. Daí os lamentáveis e ofensivos *memes* a que me referi no início desse texto.

Uma das facetas menos conhecidas da atividade docente no Brasil é a participação em grupos de pesquisa. Muitos sequer sabem como eles funcionam; acham que juntar meia dúzia de pessoas com um interesse comum constitui um grupo de pesquisa. Não é tão simples. Para receber o certificado do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), um grupo de pesquisa precisa ser liderado por um pesquisador com produção significativa – ou seja, participação regular em congressos nacionais e internacionais, publicações anuais em

revistas de alta qualificação, e formação constante de recursos humanos em níveis diversos, da graduação ao pós-doutorado – ter integrantes que conduzem pesquisas apoiadas e enriquecidas por atividades coletivas, com encontros regulares, leituras dirigidas, seminários, *workshops*.

Criado em janeiro de 2017, o Laboratório de Pesquisa de Imagem e Som (LAPIS) não entrou em coma durante a pandemia. As reuniões do grupo mantiveram regularidade semanal, mesmo que no modo virtual. No primeiro semestre de 2021, lançamos um e-book gratuito que apresenta à sociedade uma fatia da produção científica de seus integrantes. O livro, intitulado *Ruído, corpo e novas tendências na narrativa audiovisual*, alcançou circulação expressiva sob a forma de milhares de *downloads* no *website* da editora Marca de Fantasia (UFPB) e na plataforma Academia.edu. A boa receptividade leva o grupo a repetir a experiência neste volume.

A edição deste livro é, em parte, financiada indiretamente por agências de fomento, como o citado CNPq, a Capes e a Facepe (órgão estadual de Pernambucano), e conta com apoio da Universidade Federal de Pernambuco – embora o e-book não tenha recebido diretamente recursos da UFPE, as pesquisas que levaram à criação dos capítulos derivam, em grande medida, das atividades de ensino, pesquisa e extensão, invisíveis para muita gente. Era nesse ponto que eu queria chegar para, antes de apresentar os três blocos temáticos de texto que compõem o livro, retornar ao *meme* que ofende professores Brasil afora. Se você baixou esse e-book (sem pagar) e está lendo esse texto, saiba que ele é resultado de dezenas de horas de trabalho de seus autores. Eles não estavam dando aula, mas estavam trabalhando. Para você usufruir do suor desse trabalho gratuitamente.

Dito isso, passo a apresentar os dez capítulos que, organizados em três grandes recortes temáticos, largam de pontos de parti-

da distintos e seguem abordagens teóricas variadas, mas apresentam como fio condutor comum (e indireto, pois percebido *a posteriori*) a percepção de que o audiovisual contemporâneo apresenta uma multitude de fenômenos de produção, circulação e consumo audiovisuais, todos unidos pela ideia de *crise*. Um audiovisual em crise. Ou, indo mais longe e remetendo ao título deste volume, uma diegese em crise.

Na percepção dos autores, existe um consenso mínimo que me autoriza a afirmar essa constatação: os protocolos tradicionais de organização da diegese fílmica vêm sendo objeto, em praticamente todas as cinematografias e ciclos de produção regionais, nacionais e internacionais (inclusive para além do cinema, pois o mesmo fenômeno também pode ser visto no *streaming*, na televisão, nos *games*), de processos de desconstrução e desarmonia visuais e sonoras. De Hollywood aos curtas universitários, muita gente vem apresentando trabalhos que questionam a gramática audiovisual, conscientemente ou não. Bem-vindo ao século XXI!

A partir desse conceito, o primeiro bloco deste volume reúne três capítulos que abordam nosso tema amplo, a partir de recortes estilísticos distintos. Isadora Meneses Rodrigues examina a política dos rostos no cinema a partir de uma instigante e original abordagem da fisiognomia. A seguir, Vitor Celso realiza um estudo que aprofunda uma ideia vista por alguns como aspecto negativo da obra de Brian De Palma, talvez o menos respeitado cineasta da geração que nos deu Coppola, Spielberg e Scorsese: a ressignificação formal de certos elementos formais da obra do mestre Alfred Hitchcock. Encerrando o primeiro bloco, eu tento apresentar uma história expandida do falso *found footage* de horror, ciclo de produção marcado estilisticamente pela aparência amorística de imagens e sons, o que tem ajudado a revitalizar a linguagem cinematográfica através da valorização das imperfeições técnicas. Todos esses textos oferecem leituras nas

quais a ideia de crise está presente, embora a própria palavra nunca realmente apareça.

Abrindo o segundo bloco, que apresenta abordagens mais historiográficas, Márcio Câmara retorna ao período de introdução do som do cinema para contar a história de três cineastas e seus primeiros filmes sincronizados. Ainda seguindo o filão dos estudos de som, Thaís Oliveira apresenta os primeiros resultados de uma ampla pesquisa de pós-doutorado que revela dados inéditos sobre os filmes e séries realizados em Goiás (GO), entre os anos 2000 e 2020. Inana Sabino se debruça sobre um filme pernambucano – *Carro Rei* (2021), de Renata Pinheiro – para discutir utopias, distopias e sua relação com o gênero da ficção científica. Por fim, Filipe Falcão (em capítulo que co-assino, por ter auxiliado na elaboração conceitual e aplicação desta às análises filmicas) realiza uma análise comparativa de três versões do clássico romance *Frankenstein*.

O terceiro e último bloco temático traz uma análise filmica de *Dunkirk* (2017), filme de Christopher Nolan, em que a tendência da mistura indistinta entre música e efeitos sonoros ganha corpo de modo proeminente, feita por Ian Costa. A trilogia *John Wick*, com o astro *hollywoodiano* Keanu Reeves, tem suas elaboradas sequências de ação discutidas, por Matheus Arruda, da perspectiva dos estudos do corpo cinemático e de suas propriedades hápticas. Encerrando o livro, Raphael Sagatio traz uma proposta original e inventiva de classificação taxonômica dos *motion graphics*.

É importante assinalar que todos os capítulos foram submetidos a revisões por pares, o que contribuiu para a riqueza e a diversidade dos textos. Este volume, portanto, se pretende uma contribuição dos pesquisadores do LAPIS para ampliar a divulgação científica de nossas pesquisas, e para disseminar um conhecimento conceitual, histórico e empírico cada vez mais amplo das mudanças por que têm passado os meios audiovisuais, em particular o cinema.

O LAPIS entende que as pesquisas na área da Comunicação – uma ferramenta pedagógica, capaz de ensinar e entreter ao mesmo tempo – constituem elemento fundamental para compreender e matizar as dinâmicas sociais do mundo em que vivemos, por vezes tão confuso e tão opressor. Vale lembrar a onipresença do audiovisual no século XXI (falo não apenas de cinema, mas de séries, animações, novelas, transmissões esportivas, *videogames*, *smartphones*, YouTube, Netflix e tantas outras plataformas de *streaming*) representa parte significativa do processo educativo de aprender a viver socialmente, a organizar afetos e emoções, a lidar com problemas cotidianos, com a alteridade e a diferença. O audiovisual estrutura ideologias, modos de vida, gostos e valores. É por isso que a área precisa ser cada vez mais estudada.

# Entre a fisionomia e a nascente ciência do cérebro: notas sobre a política dos rostos no cinema

Isadora Meneses Rodrigues

## Introdução

Sabe-se que a modernidade, com seus compêndios de fisionomia, guias de conversação e tratados de metoposcopia, instaurou uma economia figurativa do rosto que dividiu os homens entre os que podem fazer dele um elemento de exteriorização da própria subjetividade e os que trazem na face apenas as marcas de um tipo social. O cinema nasceu justamente no século que prometia desestabilizar essa forma de violência simbólica ao promover a democracia dos rostos por meio das imagens técnicas. O retrato, gênero pictórico próprio da burguesia ascendente, é substituído nesse período por um tipo de imagem muito mais acessível, que tornou possível a difusão em massa da figura do homem qualquer. Isso porque a invenção da fotografia na primeira metade do século XIX fez com as pessoas comuns passassem a viver cercadas pelas suas próprias imagens, se familiarizando com suas faces.

Contudo, como bem observou o antropólogo David Le Breton (2019), essa celebração da pessoa encontrou muito rapidamente a sua contrapartida na apropriação da fotografia pelas instâncias policiais, que criaram dispositivos de identificação judiciária no intuito de manter a ordem social. Nesse período, o que se instaurou como política da subjetividade foi o que Le Breton (2019)

chamou de uma “paixão pelas tipologias”, que hierarquizou os grupos sociais a partir de um conceito moderno de raça, em que as diferenças são alocadas no organismo por meio do exame anômico do corpo.

Essa paixão pelas tipologias não aparece somente nos catálogos institucionais que classificam os rostos criminosos e as faces doentes, mas também nas obras de arte, que são instrumentos dessa economia figurativa do rosto que promove uma diferenciação entre as formas de vida ao excluírem o homem qualquer do mundo paixões e dos pensamentos inúteis. De todas as práticas artísticas, talvez nenhuma tenha tido tanto impacto na consolidação dessas tipologias quanto o cinema, que ao ampliar a face em escalas nunca vistas na história cultural e inserir o rosto na temporalidade da intriga, fez com que a psicologização da figura humana se tornasse um dos principais elementos narrativos da decupagem clássica.

À luz dos estudos de Jacques Rancière sobre estética e política (2012 e 2018), entendemos que as formas de aparição do rosto no cinema não são desinteressadas ou neutras, pois engendram modos de ser que podem expor ainda mais os sujeitos ao desaparecimento ou fomentar experiências de emancipação que interrompem certo regime de sensorialidade que hierarquiza as formas de vida. Em *O desentendimento* (2018), Rancière chama esse regime de policial, um modo de organização dos espaços e das competências que sustenta a ordem dominante de exclusão. É justamente nesse segundo caso, na possibilidade da arte de provocar uma reconfiguração desse regime policial, que o filósofo enxerga a dimensão política da estética. Nesse sentido, a política deve ser pensada aqui como o efeito de uma estratégia artística formal que acaba por subverter a disposição hegemônica dos corpos ao mudar “os referenciais do que é visível e enunciável, mostrar o que não era visto, mostrar de outro jeito o que não era

facilmente visto, correlacionar o que não estava correlacionado, com o objetivo de produzir rupturas no tecido sensível das percepções e da dinâmica dos afetos” (RANCIÈRE, 2012, p. 64).

Diante do exposto, este trabalho tem por objetivo investigar como essa política da subjetividade se dá no cinema, notadamente no momento de consolidação da sua gramática hegemônica. Partimos do pressuposto de que as formas de aparição do rosto nos filmes não estão ligadas apenas à tradição da fisiognomia, mas também ao entrelaçamento desse saber à nascente ciência do cérebro no século XIX.

Para desenvolver essa argumentação, abordaremos filmes como *Lírio partido* (1919, Griffith), *La Glace à Trois Faces* (1927, Jean Epstein), *A greve* (1925, Sergei Eisenstein) e *Frankenstein* (1931, James Whale), além das revistas *Photoplay* e *Motion Picture Magazine*. O nosso intuito aqui não é esgotar em análise as obras eleitas e sim investigar a partir delas as formas singulares que o cinema cria para problematizar e reconfigurar o modo como percebemos a subjetividade humana. Auxiliados por estudos do rosto que partem de diferentes perspectivas—antropológica (Le Breton), histórica (Courtine e Harroche) e estética (Aumont) —, a nossa ideia é compor um mosaico de imagens que mostre não só os modos de aparição do rosto no cinema que sustentam a ordem dominante de disposição das subjetividades, mas também as formas que interrompem o sistema policial de exclusão.

## A fisiognomia da civilidade no cinema mudo

Em *História do rosto* (2016), Jean- Jacques Courtine e Claudine Haroche mostram que foi a partir do século XVI que as expressões faciais passaram a ser entendidas como signo de uma identidade pessoal psicológica. Ou seja, não se tratava mais de uma mera perspectiva de identificação, no sentido de ser reconhecido

por meio da face, mas de uma certa insistência em um homem expressivo que passa a deflagrar no rosto sua interioridade. Isso se dá, principalmente, pela renovação da prática fisiognomônica no século XVI, notadamente na Europa, pois a leitura até então divinatória da face passa a se associar à semiologia médica e encontra a nascente noção de civilidade. Nesse período, há uma proliferação de compêndios de fisiognomia que organizam regras de etiqueta e formas de aparição pública que se baseiam em uma lógica racionalista que estimula o controle do corpo e da linguagem.

O que nos interessa na fisiognomia do século XVI é que ela considera que a ausência que o rosto dá a ver é justamente o pensamento. No compêndio de Barthélemy Coclès, por exemplo, originalmente publicado em 1533, a fisiognomia é definida como a ciência que conhece a verdadeira condição do homem por meio do rosto, um previsor e indicador “das vozes do pensamento e das cogitações interiores” (COCLÈS apud Courtine e Haroche, 2016, p. 35). Esse pensamento, contudo, é ainda imaginado como forma estática, como um atributo de uma alma transcendental que deve ter o seu movimento contido ao ser exposto ao público. A face não deve ser ambígua e as emoções não devem aparecer de forma exagerada. O cidadão deve aprender a ler no rosto o que um outro pensa e ser capaz de identificar qualquer tentativa de dissimulação. A fisiognomia se torna aí um dos principais guias para o convívio em sociedade.

Resquícios dessa prática podem ser vislumbrados na consolidação do *star system* da indústria cinematográfica, que começa a se desenvolver entre os anos de 1913 e 1919. Segundo Edgard Morin (1989, p. 8), no seu clássico estudo sobre a construção das estrelas de cinema, essa indústria foi formada principalmente por meio de arquétipos que categorizaram os atores em posições estanques. Pelas exposições de Morin, podemos perceber que esses arquétipos eram identificáveis, principalmente, por meio

da gestualidade da face do ator. Morin (1989, p. 8) descreve a “virgem inocente”, por exemplo, como alguém de “imensos olhos crédulos e de lábios entreabertos”. Se a virgem fosse rebelde, os lábios deveriam ser “suavemente sarcásticos”.

Nesse universo das estrelas, as formas de aparição do rosto do ator eram organizadas de tal modo que a sua figura deveria aderir, sem qualquer ruído, à identidade psicológica do papel interpretado. Essa organização era feita não só por meio da distribuição de papéis, sempre os mesmos para os mesmos atores, mas também pelas revistas que giravam em torno dessa nascente cultura das celebridades. Do nosso ponto de vista, essas revistas, que apresentavam fofocas e curiosidades da vida das estrelas, podem ser pensadas como verdadeiros manuais fisiognômicos de civilidade, pois a sua iconografia busca unir a face do artista a certa etiqueta de apresentação pública do corpo. A *Photoplay*, por exemplo, fundada em 1911 nos Estados Unidos, estampava na capa de quase todas as suas edições os rostos das atrizes seguidos de chamadas curtas que as associavam à histeria, traziam ranks de beleza ou indicavam que poderíamos conhecê-las por meio dos seus olhos. Nas matérias internas, as faces ilustram textos que buscavam traçar correspondências entre a vida pessoal das estrelas e os personagens que interpretavam nas telas.

A organização do *star system* via revistas e distribuição de papéis pelos estúdios era de tal forma baseada em determinada conduta corporal pública dos artistas que ainda na primeira metade do século XX muitos estudos sociológicos aparecem para mostrar o efeito dessas figuras no comportamento das pessoas comuns. As revistas e filmes elencam gestos e padrões de maquiagem, adereços e hábitos, como o de fumar, que passam a ser copiados por jovens, principalmente por mulheres. Ao comentar esse sistemático entrelaçamento entre vida pública e privada das estrelas em Hollywood, Morin (1989) nos informa que Buster

Keaton era proibido por contrato de rir em público. Ser é aí, acima de tudo, parecer ser. Ter cara de.

Lillian Gish, por exemplo, eternizada nos *close-ups* de D.W.Griffith como a mocinha ingênua e sofredora, aparece em inúmeras capas de revistas da primeira metade do século XX como um modelo de castidade, “a donzela do cinema”, como nos informa uma matéria da edição de outubro de 1919 da *Motion Picture Magazine* (fig. 1). Ilustrada com imagens que focam a face de Lillian em uma gestualidade que concorda com o arquétipo da virgem inocente descrita por Morin, a matéria a descreve como símbolo de pureza e simplicidade. Esse perfil, não por acaso, adere perfeitamente ao filme que ela lançava naquele mesmo ano, *Lírio Partido*. No longa-metragem, a atriz interpreta Lucy, uma jovem abusada pelo pai e apaixonada por um chinês viciado em ópio. Assim como a revista, o filme também traz um interessante jogo entre interior e exterior a partir das formas de aparição do rosto da atriz e da sua aderência ou não ao drama vivido pela personagem.

Em meio a tanto sofrimento, a face de Lucy é sempre um reflexo de uma profunda tristeza, uma melancolia quase apática. É preciso, contudo, sorrir, como lhe exige o pai violento e beberrão em diversos momentos do filme. Lucy tenta, mas na sua completa incapacidade de dissimular uma alegria sem razão de existir, ela recorre algumas vezes às mãos para tentar dar a face uma outra expressão. A jovem, no leito de morte, tenta pela última vez dar outra forma ao rosto (fig. 2). Tentativa sempre fracassada, pois o rosto insistiu em tomar a forma dos seus pensamentos.

Figura 1 e 2- jogo entre interior e exterior na *Motion Picture Magazine* e no filme *Lírio Partido* (1919)



Fonte: disponível em [archive.org/details/motionpicturemag18moti/page/n279/mode/2up](https://archive.org/details/motionpicturemag18moti/page/n279/mode/2up)

Essa expressão interior que a face do ator deve aderir sem relutar é o seu pensamento vinculado a uma ação, pois advém do drama que o roteiro coloca. Mais uma vez recorremos a Morin (1989, p. 90), que refletindo sobre os métodos de interpretação desse período nos diz que o “*cogito* cinematográfico é claro: *pensem!* O ‘eu penso’ do ator de cinema é um ‘eu sou’”. Essa exigência de uma interioridade pensante que deve ser deflagrada na face aparece de modo variável na fala de inúmeros artistas do período clássico:

Murnau recomendava a seus atores: *‘Don’t act. Think’*. (...) Jacques de Baroncelli declarava, já em 1915: ‘Não é preciso entrar na pele da personagem, mas no seu pensamento’. E Charles Dullin: ‘No cinema, o ator deve pensar e deixar o pensamento agir no seu rosto. A objetiva fara o resto ... No teatro, a representação precisa do exagero; no cinema, ela precisa de vida interior’ (MORIN, 1989, p. 89).

A questão é que o pensamento que o *star system* coloca em cena é na maioria das vezes estático, sem matizes, a representação estereotipada de sentimentos e emoções que ainda não estão atrelados à organicidade interna do corpo. O rosto é, nesse caso, uma pista para a narrativa e não pode haver uma desconformidade entre a aparência da estrela e a psicologia do personagem.

Ora, não é essa economia figurativa do rosto que vigora, com variações, é claro, ainda hoje? Repetir o mesmo papel à exaustão é regra no cinema *mainstream*, de tal modo que a exceção é sempre premiada com pompa. Os atores que mudam de figura, alterando principalmente os traços do rosto para interpretar um personagem, são usualmente agraciados com um Oscar. A indústria parece nos dizer que para encarnar pensamentos que não aderem à face é preciso desfigurá-la.

Foi o que aconteceu com Mickey Rourke, o galã dos anos de 1980 que apareceu irreconhecível em *O Lutador* (2008) depois de inúmeras plásticas. Já a bela Charlize Theron recorreu a apliques de látex, raspou as sobrancelhas e usou dentadura para encarnar uma assassina em série em *Monster* (2003). Também Nicole Kidman, para interpretar Virginia Woolf em *The Hours* (2001), utilizou implante facial, levando a estatueta mais cobiçada de Hollywood “*by a nose*”, como brincou Denzel Washington na entrega da premiação em 2003. A fábrica norte-americana das estrelas determinou, ao longo de décadas, que certa identidade psicológica só adere a um determinado tipo rosto. Para dar a ver um pensamento incomum, é preciso ter cara incomum.

Voltaremos a essas questões quando formos discutir que tipo ordenação do sensível essa prática instaura. Por enquanto, voltemos a história da fisionomia na modernidade para buscar entender quando exatamente o cérebro se entrelaça ao rosto e quando a ambiguidade deixa de ser vista como um equívoco da face e passam a ser a qualidade que faz aparecer um pensamento orgânico, em fluxo.

## O cérebro como o outro do rosto

Se no século XVI a fisiognomia começou a ser vista como exercício auxiliar da semiologia médica, na segunda metade do século XVII ela volta a ser atrelada a práticas esotéricas e divinatórias e se distancia momentaneamente da revolução que esse período instaura, uma progressiva separação dos discursos em pseudo-científicos e científicos que intensifica o processo de desencantamento do mundo. Nesse contexto de crescente racionalização do conhecimento, a figura humana vai aos poucos deixando de ser remetida a uma alma imortal, passando a ser anatomizada. Para que a fisiognomia volte a ter espaço nesse cenário, o rosto deve ser visto como parte integrante de um organismo vivo dotado de movimento, pois imediatamente colado a um cérebro precível. Na construção desse olhar dessacralizado do corpo, não interessa mais partir da superfície para especular sobre o seu interior, como fazia a fisiognomia da civilidade, mas começar pela investigação da constituição fisiológica interna do homem para só depois chegar à face.

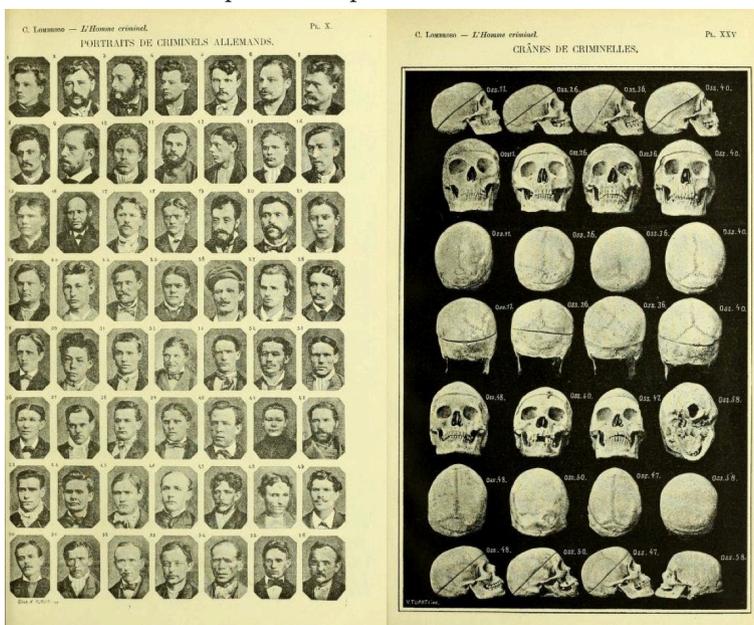
É somente no final do século XVIII e início do XIX que passamos a ter a plena integração do estudo do rosto ao universo referencial da medicina do cérebro, pois passa a ser inventado a partir daí uma espécie de alfabeto da face e de suas expressões por meio de mensurações da osteologia do crânio e de estímulo dos nervos. Nesse contexto, um novo regime de visibilidade passa a encarar o rosto como sinal de uma organicidade profunda. “No ar do rosto, no sentido de sua expressão, flutua a lei dos crânios” (COURTINE E HAROCHE, 2016, p. 109 e 110).

Esse novo regime aparece na fisiognomia de Johann K. Lavater e, principalmente, na frenologia de Franz J. Gall, anatomista que dividiu o cérebro em regiões com funções específicas e inatas

e que é considerado o fundador da ciência do cérebro. A frenologia parte do princípio de que o cérebro é o órgão que engendra a mente e que a mensuração da arquitetura óssea que o reveste é justamente o melhor instrumento para conhecê-la, pois “à medida que o crânio assume sua forma a partir do cérebro, a superfície do crânio pode ser lida como um índice preciso de atitudes e tendências psicológicas” (GALL, *apud* Wickens, 2015, p.135). Embora a frenologia de Gall seja vista hoje como uma pseudociência, a cranioscopia, aliada às catalogações das fisionomias, foram essenciais para o controle das massas no século XIX. Essa economia produziu consequências para a vida prática dos cidadãos, tendo servido de instrumento para seleção profissional, para consultas matrimoniais e para o desenvolvimento de uma antropologia criminal positivista, cujo maior símbolo é o psiquiatra italiano Cesare Lombroso.

Em *O Homem Delinquente*, publicado originalmente em 1876, Lombroso buscou encontrar uma base biológica para os crimes ao conectar o comportamento violento dos infratores as suas estruturas cranianas e faciais. Na obra, crânios alongados ou muito arredondados, protuberância no osso occipital, arcos superciliares excessivos e volta palatina assimétrica ou escondida eram as “anomalias” encontradas no corpo dos criminosos. Quanto a fisionomia, os sujeitos analisados “reproduziam quase todos os caracteres do homem criminoso: mandíbulas volumosas, assimetria facial, orelhas desiguais, falta de barba nos homens, fisionomia viril nas mulheres e ângulo facial baixo” (LOMBROSO, 2007, p. 197). Nas imagens (fig. 3), pessoas passam a ser designadas por meio de números que classificam face e crânio, combinação que passa permitir a distinção dos tipos criminais.

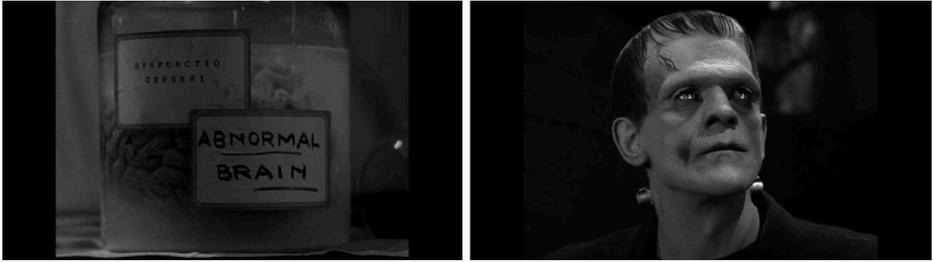
Figura 3. Retratos de criminosos alemães e crânios de homens delinquentes nas pranchas de Lombroso.



Fonte: disponível em [archive.org/details/b21929427/page/80/mode/2up](https://archive.org/details/b21929427/page/80/mode/2up)

Em algumas obras do cinema clássico, é o formato do cabeça —signo que encobre um cérebro monstruoso— que nos indica que o personagem não participa da política de subjetividade do rosto expressivo moderno. Em *Frankenstein* (1931), por exemplo, a experiência de criação de um homem só dá errado no filme de Whale porque o assistente de Harry Frankenstein, o corcunda Fritz, escolhe um cérebro anormal para completar o experimento. O erro científico, portanto, é consequência da escolha de um órgão inadequado para dar vida ao ser, o que acaba criando um monstro destituído de subjetividade e que precisa, por isso, ser destruído. Nesse caso, o desvio da criatura sem nome aparece, principalmente, nas dimensões “exóticas” de sua face, sobretudo pela proeminência da cabeça, indicando um cérebro que quer desencarnar do corpo, ter vida própria (fig. 4).

Figura 4, Relação entre cérebro e rosto no filme de *James Whale*.



Fonte: Fotogramas dos filmes *Frankenstein* (1931)

Vinculada à tradição de Lavater, Gall e Lombroso— que incorpora a análise dos crânios na investigação do significado dos rostos— está a ascensão do estudo dos nervos em meados do século XIX, quando a nascente ciência do cérebro encontra na corrente elétrica galvânica ou farádica um instrumento privilegiado para a pesquisa científica. Essa passagem do crânio aos nervos aparece de forma mais evidente no catálogo de expressões do neurologista francês Duchene de Boulogne, de 1862, que mostra imagens obtidas por meio da galvanização dos músculos de seus pacientes, o que desencadeia uma comunicação entre nervos cranianos e os músculos do rosto de modo a fazer com que a face encarne uma determinada fisionomia.

Esse método foi utilizado também por figuras como Charcot ainda no século XIX. Em *Invenção da Histeria* (2015), Didi-Huberman nos mostra que o neurofisiologista deu seguimento aos experimentos de Duchene na Salpêtrière, asilo que abrigava mulheres “doentes dos nervos”, no intuito de provar “que a expressão das emoções era pura questão de soma” (DIDI-HUBERMAN, 2015b, p. 286). Além de inspirar Charcot, o método de estimulação elétrica foi fundamental para as pesquisas de Charles Darwin, que transformou as fotografias de Duchene em desenhos que o auxiliaram na demonstração de que o sistema nervoso determina a maioria das expressões faciais e corporais.

Em *A expressão das emoções no homem e nos animais*, obra lançada em 1872, Darwin busca descrever de forma pormenorizada as rugas da pele, a posição da boca, o movimento dos olhos e das sobrancelhas e a contração dos músculos que reproduzem no rosto determinada emoção, como o horror e a agonia. Todos esses aspectos são cristalizados na imagem por meio da galvanização, pois o rosto analisado por Darwin não é somente a pele que adere a um crânio. É uma face nervosa, conectada de muitas formas às células cerebrais. Essa conexão entre mente, rosto e cérebro fica muito clara quando ele descreve, por exemplo, como um pensamento melancólico aparece no rosto tão logo ele passa pelo cérebro. A partir de então uma “onda de força nervosa” desencadeia efeitos que provocam na face “um quase imperceptível rebaixamento dos cantos da boca, ou uma pequena elevação das extremidades internas da sobrancelha, ou ambos os movimentos combinados, seguidos do aparecimento de lágrimas” (DARWIN, 2018, p. 168).

Esse imbricamento entre rosto, crânio e nervos no século XIX não se fazia notar apenas nas ciências, obviamente. A literatura realista que se desenvolve nesse século utilizou a fisionomia e a frenologia como fundamento para a descrição apurada das características físicas e morais de seus personagens. Mas é no século XX que isso se intensifica, pois como observa Canguilham (2006, p.188), a partir dos anos de 1900 o sistema nervoso e o pensamento estão unidos de modo tão estreito nas práticas dos fisiologistas e dos psicólogos “que remeter ao cérebro toda a responsabilidade por um drama dolorosamente sentido se impõe até mesmo aos poetas”.

No cinema dos anos de 1920, quem estabelece esse laço entre rosto e cérebro de forma mais visível é o cineasta polonês Jean Epstein. Nas suas obras e ensaios, contudo, o rosto cerebral não aparece como figura estável da racionalidade que classifica e es-

tigmatiza os sujeitos, mas como imagem do descontrole, da desrazão. Isso porque a investigação dos nervos e do cérebro não serviu somente às classificações racistas, mas deu também movimento ao pensamento, instaurando uma temporalidade não cronológica na própria organicidade do corpo.

Nos escritos de Epstein, por exemplo, o cinematógrafo é visto como um robô inteligente que funciona como um substituto do principal órgão do sistema nervoso e é por isso mesmo uma “máquina pensante” (EPSTEIN, 1974, p. 310). Segundo o cineasta, essa máquina, com o seu regime especial de consciência, provoca modificações no cérebro do próprio espectador por meio de choques sensoriais que despertam nossa imaginação. Em *Bonjour Cinéma*, ele fala mesmo de um “universo nervoso” e de “gestos nevosos” que estariam mais aptos a se tornarem visíveis na imagem, pois são mais facilmente captados pela câmera e mais próximos da qualidade da fotogenia. Os atores do cinema clássico, por exemplo, são descritos por ele por meio de um léxico que evoca síndromes neuropsíquicas como o eretismo e a neurastenia.

Chaplin criou o herói sobrecarregado. Todo o seu jogo consiste em reflexos nervosos cansados. Um sino ou um klakson o sobressalta e o coloca preocupado, em estado de eretismo, com a mão no coração. Não é tanto um exemplo, mas uma sinopse de sua neurastenia fotogênica. A primeira vez que vi Nazimova vivendo uma infância de alta tensão, agitada e exotérmica, imaginei que ela era russa; uma das pessoas mais nervosas da terra. E os pequenos gestos curtos, rápidos e secos, dir-se-ia involuntários de Lilian Gish, funcionam como o ponteiro dos segundos de um cronômetro. As mãos de Louise Glaum pulando constantemente com ares de inquietude. Maë Murray, Buster Keaton etc. (EPSTEIN, 1974, p. 97).

Esses gestos fotogênicos e cerebrais são mostrados de forma privilegiada por meio do *close-up*, ampliação e recorte do mundo que torna qualquer parte do corpo, ou mesmo objetos inanimados, em rostos<sup>1</sup>. Nesse sentido, se o rosto está no centro do cinema de Epstein, é também porque há agora uma percepção fisiológica dele e o filme *La Glace à trois faces* (1927) indica isso de modo até bastante direta. Na obra, o cineasta procura descortinar a identidade de um homem não nomeado, apenas indicado na história pelo pronome francês *lui*. Essa identidade é tecida no filme por meio do entrelaçamento da memória de três jovens mulheres que se apaixonaram por ele: Pearl, Athalia e Lucie. Ao final do cruzamento de suas lembranças, ao invés da constituição de um personagem estável e bem caracterizado psicologicamente, temos acesso a três aspectos completamente diferentes da personalidade de *lui*. O filme conclui com a sua vida sendo desfeita em um acidente de carro emblemático, cuja ação fica entre o acaso e o suicídio.

A obra se inicia com a reconstrução da identidade de *lui* feita por Pearl. Após ser abandonada por ele em um baile, Pearl vaga chorosa pelos jardins do local até ser abordada por um outro homem, que tenta consolá-la. A conversa dos dois parece então se centrar nesse personagem ausente, que só vimos de relance até então. Nos momentos de evocação do passado, o rosto de Pearl é isolado e ampliado no quadro, dando a ver os menores movimentos de sua face no ato de rememoração. Sobrancelhas cerradas e olhar distraído, compondo uma gestualidade que na cultura ocidental é claramente reconhecido como um estado corporal autorreflexivo. Pearl parece ignorar o seu interlocutor, pois está perdida no fluxo do seu pensamento durante a conversa. É quando uma cartela nos indica que as lágrimas que escorrem pelo seu

---

1. Ver mais sobre isso em Deleuze (2018, p. 141-161).

rosto enquanto ela pensa em *lui* são “lágrimas nervosas” (fig. 5), nos indicando que o seu sofrimento, demonstrado pela gestualidade da face, é a manifestação de algo que se desenrola, sobretudo, no seu sistema nervoso.

Figura 5. Percepção neurológica do rosto no cinema de Jean Epstein



Fonte: Fotogramas do filme *La glace à trois Faces* (1927)

Nesse sentido, o rosto nervoso, vinculado a interioridade orgânica do corpo, ao mesmo tempo que auxilia o enquadramento dos seres em determinados estereótipos que estigmatizam os sujeitos, também é percebido no cinema como signo máximo de uma individualidade pensante, volátil e ambígua, dificilmente enquadrada em formas estáveis. É o que aparece em algumas experiências das vanguardas cinematográficas, como nesse filme de Jean Epstein que acabamos de citar. Obviamente que essas duas formas são moventes e instáveis e as obras estão constantemente intercambiando esses dois modos de aparição da face. O problema, contudo, é que a distribuição de quem tem direito à máscara e quem tem direito ao rosto expressivo é desigual. Não só no cinema, como sabemos muito bem.

## A política dos rostos no cinema

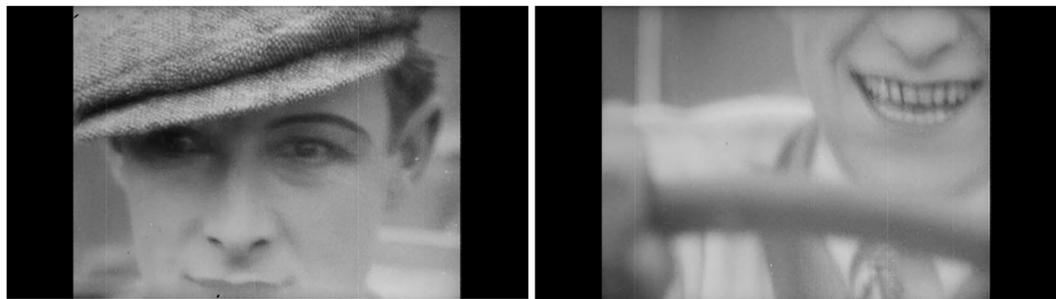
Nos filmes que figuram na historiografia tradicional do cinema, alguns rostos são sempre essencializados de partida, relacionadas a um afeto único. Durante quase todo o século XX, os rostos sem direito a um pensamento em fluxo no cinema hegemônico foram, principalmente, os racializados e os das mulheres. Essas últimas, apesar de aparecem constantemente nas telas, foram usualmente destituídas de uma subjetividade complexa, ambígua, sendo enquadradas em um determinado tipo caricato de narrativa. Quando têm direito ao pensamento, é sobretudo porque pensam em homens, no amor ou em outra mulher de quem têm ciúmes.

No cinema dos anos de 1920, certamente podemos encontrar resistências em rostos de mulheres que apontam para uma vida mental que não está imersa em clichês, como a inteligente dona de casa de Germaine Dulac, em *A sorridente madame Beudet* (1923); a Marfa de Eisenstein, em *O Velho e o Novo* (1928), e a Joana de Dreyer, em *A paixão de Joana d'Arc* (1928). Mas esse é um movimento ainda raro nesse período, mesmo nos filmes das vanguardas.

O próprio filme de Jean Epstein que citamos anteriormente mostra os limites das narrativas psicológicas dos anos de 1920 quando encarnadas no rosto feminino, pois em *La Glace à trois faces* (1927) o fluxo do pensamento de Pearl, Athalia e Lucie só importa porque tratam do seu amante, o verdadeiro sujeito da narrativa. Isso porque a subjetividade dele escapa sempre às delimitações impostas pelas memórias delas, já que em alguns momentos vemos o personagem a partir de um ponto de vista neutro e até mesmo entramos no seu próprio fluxo mental, povoado por imagens oscilantes.

É o que acontece na quarta parte do filme, na longa sequência do acidente de carro, em que *lui* percorre de automóvel as ruas da cidade em alta velocidade, muitas vezes fazendo movimentos circulares que remetem a uma temporalidade espiralada. Por meio de uma montagem que alterna *close-ups* do seu rosto com imagens borradas do espaço percorrido, percebemos que *lui* tem consciência do perigo que se aproxima. À medida que a velocidade do carro aumenta, as imagens que ele percebe se tornam mais turvas e tremidas e tudo parece se misturar nesse rosto já delirante com a proximidade da morte. A sua face, nesse momento, carrega uma ambiguidade latente e não conseguimos nunca desvelar a sua verdadeira intenção, pois ele é mostrado por meio de planos detalhe que o retalham e impedem a unidade da figura (fig. 6). O pensamento de *lui*, ao contrário do de Pearl, Athalia e Lucie, é sempre fugidio.

Figura 6. Planos detalhe que dão ambiguidade ao rosto de *lui*



Fonte: Fotogramas do filme *La glace à trois Face* (1927)

Se o rosto das mulheres brancas ainda entra em cena nas primeiras décadas do século XX mesmo que de forma caricata, a aparição dos rostos racializados são raros nesse período. No cinema hollywoodiano temos o uso do chamado *blackface*, em que personagens negros são representados por atores brancos com a cara pintada. Essa prática aparece em clássicos como *O*

*nascimento de uma nação* (1915) e em *O cantor de Jazz* (1929). O rosto do homem negro é aí pura máscara, tinta no rosto que performa um lugar-comum do homem racializado. O mesmo expediente é usado por Griffith em um filme já citado por nós anteriormente, em *Lírio Partido* (1919), cujo subtítulo revelador é *the yellow man and the girl*. Enquanto o rosto expressivo de Lillian Gish guia emocionalmente a trama, a face do seu par romântico, o chinês Cheng, nos é mostrada com mais distância. Ele é interpretado pelo ator norte-americano Richard Barthelmess, caracterizado e maquiado para se assemelhar a um homem oriental, adotando uma gestualidade caricata que sugere uma subjetividade ausente. O rosto de Cheng lhe reduz a um tipo, a um homem amarelo como indica o subtítulo do filme.

É preciso levar em conta que quando falamos em gestualidade caricata não estamos falando de uma interpretação pantomima, que de certo modo perpassa toda forma de aparição do ator nas primeiras décadas do século XX, mas de uma interpretação que estigmatiza o sujeito representado e o separa da humanidade. Le Breton (2019, p.115) afirma que o racismo na sua forma moderna pode ser definido como um antirrosto, em que o “aviltamento do Outro implica a bestialização de um rosto rebaixado à categoria de estigma”. Nesse sistema, a face racializada não faz figura, é um mero representante anônimo de um tipo social, pois não tem singularidade, ambivalência e é na maioria das vezes privada de nome.

Diante disso, consideramos significativo que enquanto o cinema moderno hegemônico, branco e predominantemente masculino, opera pelo abandono progressivo da humanidade dos rostos devido ao excesso da sua exposição, história essa contada por Jacques Aumont em *Du Visage au Cinema* (1992), os cinemas da periferia do mundo dificilmente se encaixam na lógica dessa narrativa oficial, muitas vezes reivindicando o rosto expressivo que lhes foi negado durante boa parte da história do audiovisual.

al. Para quem nunca formou figura ou foi visto como parte integrante da humanidade, a desfiguração muitas vezes não funciona como prática política. Isso se pensamos política nos termos de Jacques Rancière, que em *O desentendimento* (2018) a define como uma atividade que perturba a distribuição dos espaços e das competências da ordem policial e põe em cena um conflito latente. “A atividade política é a que desloca um corpo do lugar que lhe era designado ou muda a destinação de um lugar; ela faz ver o que não cabia ser visto, faz ouvir como discurso ali onde só tinha lugar o ruído” (RANCIÈRE, 2018, p. 43).

Assim como nem toda desfiguração é um gesto político de resistência, nem toda tipificação do rosto no cinema gera efeito de exclusão. O cineasta soviético Serguei Eisenstein, por exemplo, defendia a ideia de que o rosto do ator deveria remeter a um estrato sociopolítico, sendo representativo de uma classe social. Esse enquadramento do rosto na teoria da tipagem de Eisenstein não fortalece, contudo, uma comunidade policiada, pelo contrário. Se olharmos com atenção para os seus filmes dos anos de 1920, percebemos que a face caricata é justamente a dos donos dos meios de produção.

Em *A Greve* (1925), por exemplo, os abastados aparecem constantemente comendo de forma emporcalhada, fumando ou bebendo. Um rosto que está sempre sorvendo recursos por meio dos órgãos que o compõem, gestos que remetem à injusta fartura de suas vidas. Já os agentes contratados por eles para se infiltrarem na luta dos trabalhadores são comparados a animais por meio da técnica de sobreposição (fig. 7), que serve aqui para classificar a psicologia desses homens a partir de características estanques atribuídas culturalmente a esses animais, como a astúcia, a agilidade e a capacidade de comando.

Figura 7. Analogia zoomórfica no cinema de Eisenstein



Fonte: Fotogramas do filme *A Greve* (1925)

Pedro Maciel Guimarães (2016) observou muito bem que essa articulação entre o semblante animal e o rosto humano que aparece em *A Greve* (1925) remete a fisiognomia natural de Giovanni Della Porta, que no século XVI organizou uma iconografia que estabeleceu diálogo entre a face do homem e as espécies animais. O que Guimarães não enfatiza— e o que propriamente nos interessa aqui— é que a análise semiológica do fisiognomista italiano já estabelece as bases das tipologias racistas que se consolidam no século XIX, já que essa analogia zoomórfica compara traços morfológicos a características morais preestabelecidas que agrupam os indivíduos em classes marginalizadas. Isso porque o tratado de Della Porta glorifica os homens ilustres e atribui características negativas a traços físicos comuns a comunidades não brancas, como fica visível nas imagens a seguir.

Figura 8. Analogias zoomórficas no tratado de Della Porta, *De humana physiognomonia libri IIII* (1586)



Fonte: disponível em [publicdomainreview.org/collection/giambattista-della-porta-s-de-humana-physiognomonia-libri-iiii-1586](http://publicdomainreview.org/collection/giambattista-della-porta-s-de-humana-physiognomonia-libri-iiii-1586)

Enquanto os rostos de Sócrates e Platão (os dois primeiros) são comparados a fisionomia do cachorro e do cervo, animais nobres que remetem a lealdade e a pureza, figuras não nomeadas de olhos grandes e narizes largos são relacionadas ao boi e ao porco, signos de lerdeza, preguiça e lascividade congênitas. Além disso, o estudo de Della Porta tem um valor prescritivo, pois participa do sistema de legibilidade dos corpos da nascente sociedade civil europeia ao estabelecer regras de comportamento por meio do estímulo da autodisciplina, algo distante da proposta de Eisenstein. Desse modo, até concordamos com Guimarães (2016) que o gesto de Eisenstein remete ao de Della Porta, mas em um sentido invertido, já que no filme o rosto genérico animalizado serve para estigmatizar a face dos poderosos e dos que fazem serviço sujo em nome deles. Nesse sentido, concordamos com Aumont, que afirma que na tipagem eisensteiniana “o rosto não é necessariamente afetado pela desumanidade, é a própria humanidade que aí se torna suspeita, ou pelo menos definida de outra forma” (1992, p. 186).

## Considerações finais

No presente trabalho, buscamos demonstrar que a integração do crânio e dos nervos à ciência dos rostos foi estruturada por um paradoxo. Se por um lado a figura do crânio e do cérebro deu movimento ao pensamento ao remeter a uma vitória do organismo e a uma morte da alma transcendental, a tradição de Lavater, Gall e Lombroso não deixou de enquadrar esse organismo em tipologias que estigmatizaram e hierarquizaram os grupos sociais em posições estanques, quase que predestinadas, respaldando o racismo científico. Esse paradoxo se insere em uma contradição ainda mais ampla, que abrange a história geral do rosto representado e que foi muito bem resumida por Jacques Aumont (1992, p. 22):

Ao longo da história pictórica e teatral moderna, o rosto segue dois caminhos, a exteriorização das profundezas do íntimo, ou a manifestação de pertencer a uma comunidade policiada. (...) uma dialética entre o permanente e o momentâneo, que opõe a máscara ao rosto (a máscara, que visa tipificação construída, social, diferenciável, comunicativa ou simbólica, vem complicar a percepção do rosto individual, inato, pessoal, expressivo, projetivo, empático).

Defendemos que esse rosto que se apresenta como máscara, classificado com intuito de policiar as comunidades humanas, é justamente a forma de aparição mais comum da face no cinema clássico, onde os personagens são tipificados psicologicamente por meio da diferenciação dos seus corpos, que pensam conforme a aparência. A depender da forma, nem mesmo pensam, apenas expressam ruídos. Por outro lado, o cinema do período clássico também apresentou certa resistência a essa economia figurativa ao valorizar a face nervosa, reconfigurando o entrelaçamento entre rosto e cérebro no imaginário ocidental ao encarar esse último não como um órgão de controle e racionalidade, mas como um sistema orgânico que permite a hesitação e a liberdade. Órgão que não fecha o sujeito em uma identidade estanque, mas que abre a pessoa para o inesperado da existência.

Diante do exposto, consideramos que não existe uma gramática imagética e sonora que torne possível a resistência a essa comunidade policiada no cinema, criada pelo entrelaçamento entre a fisiognomia da civilidade e a ciência do cérebro. Nos valendo da noção de política que aparece nos escritos de Jacques Rancière (2018), entendemos que não se trata de fugir do rosto ou da figuração do pensamento para construir uma política da subjetividade que subverta os pressupostos do humanismo, mas de entender que as formas de aparição da face nos filmes podem produzir

efeitos de igualdade quando elas deslocam as configurações do visível e do dizível e produzem justamente por isso rupturas na dinâmica de circulação dos afetos. Isso porque a subjetivação política é “uma desidentificação que arranca a naturalidade de um lugar, a abertura de um espaço de sujeito onde qualquer um pode contar-se porque é o espaço de uma contagem dos incontados” (RANCIÈRE, 2018, p. 50).

## Referências

AUMONT, J. *Du visage au cinéma*. Paris: Cahiers du Cinéma, 1992.

CANGUILHEM, G. O cérebro e o pensamento. *Natureza Humana*. São Paulo, v. 8, n. 1, p. 183-210, jan./jun. 2006.

COURTINE, JJ; HAROCHE, C. *História do rosto: exprimir e calar emoções*. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2016.

DARWIN, C. *A expressão das emoções no homem e nos animais*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

DELEUZE, G. *Cinema 1: a imagem-movimento*. São Paulo: editora 34, 2018.

DIDI-HUBERMAN, G. *A invenção da histeria: Charcot e a iconografia fotográfica da Salpêtrière*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

EPSTEIN, Jean. *Écrits sur le cinéma*, tome 1: 1921-1947, Paris, Cinéma Club / Seghers Editions, 1974.

GUIMARÃES, P. M. (2016). No rosto, lê-se o homem: a fisiognomonía no cinema. *Significação: Revista De Cultura Audiovisual*, 43(46), 85-105.

LE BRETON, D. *Rostos: ensaio de antropologia*. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2019.

LOMBROSO, C. *O homem delinquente*. São Paulo: Ícone, 2007.

MORIN, E. *As estrelas: mito e sedução no cinema*. Rio de Janeiro: José Olympía, 1989.

RANCIÈRE, Jacques. *O espectador emancipado*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

\_\_\_\_\_. *O desentendimento*. São Paulo: Editora 34, 2018.

WICKENS, A. P. *A History of the Brain: From Stone Age Surgery to Modern Neuroscience*. London and New York: Psychology Press, 2015.

## Reverberações da estética hitchcockiana: ressignificação de elementos formais por De Palma no gênero *thriller* de suspense

Vitor Celso

Dentro dos estudos de semiologia, o cinema se projetou enquanto potência criativa de signos e dispôs a veiculação de gramáticas visuais, possibilitando, ao longo de sua trajetória histórica, a consagração de diferentes realizadores a partir de diferentes regimes estéticos e estilísticos. “De fato, o cinema é uma linguagem da arte, e ela nunca aparecerá por si só, mas estará vinculada em todos os sentidos a outros sistemas de significações, que são culturais, sociais, perceptivos, estilísticos” (OLIVEIRA; COLOMBO, 2014, p. 17).

À medida que a prática estilística e o exercício artístico se incorporaram a práxis audiovisual, se possibilitou em grande parte, conforme Altman (1999, p. 14), a convergência de características de linguagem em diferentes realizadores e a solidificação de convenções narrativas em paradigmas de produção e recepção de filmes, contribuindo para a geração dos chamados gêneros cinematográficos: “O poder especial do gênero cinematográfico é quase sempre expresso em termos de dispositivos estilísticos ou metáforas que representam uma habilidade especial para estabelecer conexões”.

Entre os principais realizadores a articular a expressão artística individual com o sistema semiológico dos gêneros foi Alfred Hitchcock, que, segundo Isaacs (2020, p. 4), dentro da categoria

*thriller de suspense* (NEALE, 2000, p. 75) buscou o entendimento do fenômeno da visualidade fílmica através da disposição criativa de elementos semióticos formais e do que o mesmo considerava como *puro cinema*: “[...] montar um filme para criar uma experiência emocional, ou usar a câmera para criar suspense e antecipação, ou mostrar ação”.

O desejo de redefinição da visualidade foi marcado em Hitchcock pela necessidade de se pensar a imagem fílmica a partir dos seus atributos técnicos e formais, incorporando a estética das suas obras a desconstrução gráfica do real e o potencial autorreferencial do filme ao reconhecer a artificialidade do meio.

Mas talvez mais significativo seja a rejeição de Hitchcock da imagem baziniana do real que, pelo menos na escrita de Bazin, descreve a capacidade única da imagem do filme de comunicar as propriedades ontológicas da realidade. O estilo cada vez mais extravagante de Hitchcock durante os anos 1950 e início dos anos 1960 muito raramente revela a capacidade do cinema para o realismo estético (ISAACS, 2020, p. 37).

A capacidade de articulação dos elementos formais em Hitchcock, segundo Cohen (2011, p. 126), surge das possibilidades criativas apresentadas no gênero que o consagrou e marcou em grande parte do seu exercício fílmico. Neste paradigma, a disposição dos elementos, sobretudo, visuais se dá a partir do desejo de investir sobre o espectador a sensação de tensão crescente, do que a expectativa de surpresa por medo ou susto. Deste modo, a experiência de suspense se manifesta pela “[...] preocupação de como um personagem irá responder a uma ameaça sobre a qual o público já está informado [...] Aqui, os espectadores sentem suspense pelo personagem ao invés de medo ou choque com o personagem”. Junto a isto, a verossimilhança da realidade projeta-

da, o apuro do roteiro e a inscrição de técnicas cinematográficas atualizadas colaboram a sensação.

Em Hitchcock, a percepção de tensão no gênero indicado se anuncia através da ideia de *suspense conceitual* apresentada em Cohen (2011, p. 127), que expressa o embate moral de duas forças de oposição simbólicas. Junto ao autor, Altman (1999, p. 24) sublinha: “Constantemente opondo valores culturais a valores contraculturas, filmes de gênero regularmente dependem de protagonistas e estruturas dualísticas (produzindo o que chamei de textos de foco duplo)”. Integrado ao contexto fílmico do realizador, o conceito se reverbera em dois eixos: *temáticos*, que envolvem a colisão de arquétipos morais e ideológicos de personagens, e *diegéticos*, através da montagem paralela e geometrização visual.

No que diz respeito à esfera temática, a tensão é gerada, em grande parte da filmografia de Hitchcock, pela disrupção da noção de família tradicional, através da incorporação de situações e personagens que irrompem a estabilidade do seio familiar, como nos filmes: *A sombra de uma dúvida* (*Shadow of a doubt*, 1943 – Figura 1) e *O homem que sabia demais* (*The man who knew too much*, 1956). Junto a isto, segundo Cohen (2011, p. 134), o choque moral também se apresenta no embate por *justiça social*, integrado a trajetória dos personagens e no próprio desenvolvimento da narrativa por meio da ênfase a sanções morais, jurídicas e, sobretudo, sociais<sup>2</sup>; sublinhado, por exemplo, nas obras: *Intriga internacional* (*North by Northwest*, 1959) e *Frenesi* (*Frenzy*, 1972). Dito isto, Hitchcock (*apud* PINHEIRO, 2013, p. 9) afirma:

---

2. “Uma das anedotas que Hitchcock gostava de contar envolvia ser enviado por seu pai à delegacia para ser preso por algum delito de infância. A história é sugestiva em várias frentes e pode ser convocada para explicar várias facetas da produção cinematográfica de Hitchcock” (COHEN, 2011, p. 134).

Estou disposto a proporcionar ao público choques morais benéficos. A civilização tornou-se tão protetora que já não é possível proporcionarmos a nós mesmo (sic.), instintivamente, o calafrio. Por isso é que convém provocar esse choque artificialmente, para desentorpecer as pessoas, para que elas recuperem o seu equilíbrio moral. Acho que o cinema é a melhor maneira de alcançar esse resultado.

Figura 1. Frame do filme *A sombra de uma dúvida* (1943), que ilustra a caracterização do papel de família tradicional



Fonte: <https://medium.com/hope-lies-at-24-frames-per-second/todays-the-thing-that-s-my-philosophy-alfred-hitchcock-s-shadow-of-a-doubt-3553723eaaae>

Pautado no objetivo de traçar forças de oposição simbólicas, o suspense se constrói na montagem fílmica a partir da definição de *puro cinema*, em que a justaposição e articulação de linhas diegéticas dispares reforça a geração de tensão pela convergência de eixos temáticos contraditórios. Essa percepção de inquietação, para além de uma possível referência *griffithiniana*, é expressa,

sobretudo, no emprego da *montagem paralela*, possibilitando a alternância de diferentes núcleos narrativos e o aperfeiçoamento de uma antecipação tensiva da ação. Entre alguns exemplos, se destaca o ato final de *Janela indiscreta* (*Rear window*, 1954) e o embate entre o protagonista (Roger O. Thornhill) e o avião pulverizador em *Intriga internacional* (*North by Northwest*, 1959).

Como já foi observado, a noção de Hitchcock de um cinema puro está ancorada na montagem [...] É uma definição simples, prática de um aspecto da forma cinematográfica que há muito fascina cineastas e teóricos. É também uma forma de Hitchcock articular uma sensibilidade estética e um método que diferenciaria sua prática da norma dos estúdios americanos (ISAACS, 2020, p. 61).

Junto a estes elementos, a própria construção imagética em Hitchcock possibilitou a geração de regimes de oposição simbólicos através da fragmentação de motivos fotográficos com o objetivo de realçar: a geometrização das formas, a esquematização dos componentes semióticos e a abstração parcial do espaço cênico.

A imagem esquemática em Hitchcock é igualmente uma função da materialidade do conteúdo do plano (corpos, objetos, ambientes e assim por diante) e da geometria da forma que organiza tais objetos e corpos em relação uns aos outros. Vemos a presença de formas geométricas em sequências de ação orgânica em toda a obra de Hitchcock (ISAACS, 2020, p. 97).

Figurando entre os exemplos, se destaca um dos planos do filme *Um corpo que cai* (*Vertigo*, 1958 - Figura 2), em que a personagem Midge Wood, sob o ponto de vista do protagonista (John Ferguson), é refletida e projetada na pintura ao seu lado. Seccionada diagonalmente pela distribuição espacial do quadro,

a imagem sublinha a ideia de divisão e duplicação. “A mestria de Hitchcock consistirá justamente em levar ao extremo esse poder de centralização, essa arte de coordenação da atenção visual” (PINHEIRO, 2013, p. 42). A disposição do quadro fílmico, dos gestos da atriz e dos elementos cênicos - contemplados, sobretudo, pela alternância de cores e objetos de cena - reforçam a disputa moral e ideológica presente na psique de John a respeito de Midge e sua possível idealização fetichista incorporada na iconografia de Madeleine.

Seja no cinema ou na vida real, o espectador infere que uma pessoa está olhando para um determinado objeto. Essa inferência nunca é objetivamente certa, mas apenas mais ou menos provável e sempre relativa ao entendimento (como toda cognição e inferências) (PERSSON, 2003, p. 66).

Figura 2. Frame do filme *Um corpo que cai* (1958), que alegoriza o potencial de geometrização das imagens presente em Hitchcock



Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0052357/mediaviewer/rm269591553/>

Consolidada a sua respectiva gramática visual, a influência de Hitchcock no gênero *thriller de suspense*, ao longo dos anos, reverberou no imaginário artístico até a década de 1970 e possibi-

litou a redefinição de novos horizontes estéticos, apontando para um crescente movimento que envolveu “[...] um diálogo aberto com o cinema hitchcockiano para explorar as complexidades de uma disposição estética única moldada no período clássico tardio de Hollywood” (ISAACS, 2020, p. 5). Notabilizado pela Nova Hollywood, o cineasta Brian De Palma se destacou, sobretudo em seus thrillers das décadas de 1970 e 1980, como um dos principais realizadores norte-americanos a se apropriar do modelo tensivo *hitchcockiano* a partir de um novo espectro estético, estilístico e tecnológico; permitindo-lhe “[...] reimaginar tanto o gênero do suspense quanto a técnica de cinema (GREVEN, 2013, p. 208).

Segundo Greven (2013, p. 212), a menção *hitchcockiana* em De Palma se expressa a partir do conceito de *meta-referência*: empregado na seara linguística por Genette, a definição evoca a relação crítica presente entre um texto e outro, em que se possibilita a transformação e atualização do significado original do enunciado referenciado através, por exemplo, do pastiche e da paródia.

Ao fazê-lo, De Palma solicita críticas, mas também nos obriga a repensar Hitchcock e a obra do passado cinematográfico em geral. As meditações metatextuais de De Palma não são fins para si mesmas, mas, em vez disso, amarradas a preocupações políticas e sociais muito maiores (GREVEN, 2013, p. 212).

Enquadrado como *meta-referência*, De Palma sublinha em suas obras do gênero *thriller de suspense* o desejo de adaptação por aspectos formais empregados nas construções imagéticas de Hitchcock, que atravessam a representação de oposições simbólicas pela disposição alternada da montagem e geometrização dos planos.

Dito isto, pode-se argumentar que o enredo talvez não seja tão importante e que, como em alguns de seus trabalhos

anteriores, De Palma está mais interessado em questões formais, no movimento da câmera e na justaposição feliz de planos (HUTCHINGS, 2008, p. 93).

Reconhecida a adaptação, De Palma projeta esses paradigmas a partir de três diferentes indicadores: montagem paralela, *Split Screen* (Tela Dividida) e *Split-Focus Diopter* (Dioptria de Foco Dividido).

Pensada de modo que consiga indicar sensações de inquietação e tensão, a construção da montagem alternada em De Palma parte da concepção de *fragmentação*, em que a disposição dos elementos diegéticos parte do desejo formal de expressar a sensação de *abstração visual*: pincelando e intercalando narrativas opostas com o objetivo de, assim como em Hitchcock, antecipar a tensão emergente. O diferencial em De Palma reside na temporalidade da montagem, em que a percepção espacial e, sobretudo, temporal se desloca de um fluxo contínuo simultâneo, buscando a desorientação do espectador.

Entre os exemplos, se projeta: a perseguição do metro no filme *Um tiro na noite* (*Blow Out*, 1981), em que a articulação das informações visuais e sonoras escala a sensação de tensão; o assassinato do elevador em *Vestida para matar* (*Dressed to kill*, 1980), em que a disposição dos quadros pela montagem desorienta o espectador sobre o posicionamento do assassino. “Nesta estética, os filmes mais experimentais de De Palma tendem para o que descrevo como uma narrativa fractal e forma de imagem, em que as partes proliferam infinitamente em um sistema em expansão infinita” (ISAACS, 2020, p. 77).

Junto a isto, De Palma busca enquanto exercício formal a fragmentação do quadro fílmico a partir de uma supressão da montagem paralela, agregando múltiplas narrativas em tela e, gradativamente, desconstruindo o potencial naturalista das suas obras, alçando-as à abstração gráfica. Com esse intuito, há

a experimentação da técnica popularizada de *Split Screen* (Tela Dividida): “[...] uma divisão na imagem visual; em sua materialização literal do fragmento de montagem, é uma transgressão particularmente enfática e performativa do que Bazin chamou de ontologia da imagem fotográfica” (ISAACS, 2020, p. 127). A possibilidade de traçar narrativas paralelas e sublinhar a desorientação do espectador pela fragmentação visual aponta o uso hitchcockiano de geração suspense pela geometrização das formas imagéticas e pela alternância de narrativas simbólicas opostas.

Entre as principais aplicações da Tela Dividida em *De Palma*, se destaca a cena final do baile de formatura no filme *Carrie, a estranha* (*Carrie*, 1976 – Figura 3), em que a subdivisão do quadro filmico possibilita visualizar a direção do olhar da protagonista: seu ponto de vista e a respectiva reação. Partindo da conceptualização de Cohen (2011, p. 134), a execução da técnica também reforça a ideia de *Justiça Social* presente em Hitchcock - também assinalado, para além do próprio uso da técnica, pela disposição criativa das cores quentes e frias.

Figura 3. Exemplos de uso do *Split Screen* no filme *Carrie, a Estranha* (1976)



Fonte: <https://revistamoviemnet.net/o-poder-da-imagem-carrie-a-estranha-1976-888c9969e13b>

Caminhando em direção dessa abstração visual, De Palma se apropria do aparato *Split-Focus Diopter* (Dioptria de Foco Dividido) com a intensão de explorar a ideia de supressão da montagem paralela e geometrização dos elementos visuais pela agregação de múltiplas narrativas simultâneas no mesmo quadro físico e articulação de traços formalistas - destacando a aberração fotográfica que a técnica apresenta, ao expor uma linha divisória de foco no meio da imagem registrada: “[...] em vez de mascarar a costura dentro da moldura (e assim manter pelo menos a aparência de realismo perspectivo), De Palma chama a nossa atenção para a costura e para a brecha perspectiva / espacial radical [...]” (ISAACS, 2020, p. 55).

De modo geral, o *Split-Focus Diopter* é uma lente em formato côncavo dividida ao meio, que, quando posta em frente a objetiva de uma câmera de, geralmente, teor anamórfico<sup>3</sup>, gera uma aproximação artificial entre o primeiro e segundo plano focal da imagem (Figura 4). Segundo Elkins (2009, p. 34), o dióptrico “[...] age como uma lente de aumento e permite que a lente focalize mais perto do que o alcance normal de foco da lente permite”. À medida que o seu valor é elevado -  $1/4$ ,  $+1/2$ ,  $+1$ ,  $+1\ 1/2$ ,  $+2$ ,  $+3$  -, o foco de aproximação é amplificado. O efeito causado por ele, neste caso, possibilita a convergência focal de dois motivos fotográficos na imagem, a percepção tridimensional da composição e a ilusão do efeito de elevação da profundidade de campo - *Deep Focus*.

Basicamente, essas são lentes e não filtros, pois mudam o foco da lente e não os recursos de cor ou imagem da lente.

---

3. “O conceito remonta ao Dr. Henri Chretien e sua invenção da lente Hypergonar, precursora do CinemaScope na década de 1950. Envolve o uso de um único elemento cilíndrico na lente (na frente ou na traseira) para espremer uma área de imagem horizontalmente mais ampla do filme, para não ser espremida eletronicamente” (MALKIEMICZ; MULLEN, 2005, p. 17).

Essas lentes acessórias permitem que você foque mais perto do que os limites de design da própria lente. Isso permite fotografar objetos extremamente próximos da lente (HART, 1996, p. 168).

Figura 4. Figura extraída do livro *Cinematography* (MALKIEMICZ, MULLEN, 2005, p. 17), que indica o diferencial da imagem após a aplicação do *Split-Focus Diopter*



Fonte: *Cinematography* (2005)

O uso do aparato, logo, projeta a imagem fílmica para o campo da abstração visual e possibilita, conforme Isaacs (2020, p. 148), reflexões a respeito da própria natureza do espaço cinematográfico ao reforçar a sua indicação formalista e de consciência do potencial artificial. “[...] enquanto a composição de tela dividida é convencionalmente usada para avançar a narrativa de uma maneira particular, a imagem de dioptria dividida chama explicitamente a atenção para a segmentação espacial do quadro” (ISAACS, 2020, p. 148).

Presente em grande parte da filmografia do realizador, o aparato se apresenta pela primeira vez no filme *Carrie, a estranha* (1976 – Figura 5), sublinhando a temática do embate moral através da justaposição visual das representações de juventude (disrupção juvenil) e conservadorismo pelas tradições institucionais (alegorizadas pela escola e igreja católica):

Qual será a técnica que vai funcionar neste evento teatral que acontece na sua frente? Dionysus me deu a ideia do Split-Screen. Então, tive a ideia do Split-Field Diopter a partir daquela do Split-Screen. Quero dizer, eu editei Dionysus. Eu sempre colocava duas imagens uma em oposição a outra. Logo, pensei: ‘Como fazer isso num filme comum?’ Você coloca algo grande em primeiro plano justapondo isso com outra coisa no fundo. Usei isso em *Carrie* também na sala de aula, quando Billy está lendo o seu poema. Você observa Carrie no fundo da classe. Em seguida, o foco corta para o cabelo de Billy (DE PALMA, 2015).

Figura 5. Momentos em que há a presença do *Split-Focus Diopter* no filme *Carrie, a estranha* (1976)



Fonte: <https://revistamoviment.net/o-poder-da-imagem-carrie-a-estranha-1976-888c9969e13b>

Dado enquanto modelo fílmico formal, o cinema carrega o potencial de adaptação de suas linguagens e, tal como na *meta-referência*, ressignificar os seus elementos constituintes à medida que novas realidades e tempos se impõem. “[...] a criação tem um papel mais importante na linguagem cinematográfica que na manipulação dos idiomas: ‘falar’ uma língua, é usá-la; ‘falar’ a linguagem cinematográfica, já é em certa medida inventá-la”

(METZ, 1972, p. 121). A relevância de Hitchcock e outros realizadores do período clássico hollywoodiano reverbera no imaginário artístico de cineastas como De Palma e projeta sobre a contemporaneidade novas possibilidades de se compreender a faculdade transformadora que o cinema carrega em sua matriz.

## Referências

ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. London, England: British Film Institute, 1999.

COHEN, Paula Marantz. “Conceptual suspense in Hitchcock’s films”. In: LEITCH, Thomas; POAGUE, Leland. (Org.). *A companion to Alfred Hitchcock*. United Kingdom: Blackwell Publishing, 2011.

DE PALMA. Direção: Noah Baumbach e Jake Paltrow. [S.I.]. Elevation Pictures e A24, 2015. 1 DVD (110 minutos), NTSC, color, DE PALMA.

ELKINS, David E. *The camera assistant’s manual*. Burlington: Taylor e Francis, 2009.

GREVEN, David. *Psycho-sexual: male desire in Hitchcock, De Palma, Scorsese, and Friedkin*. Texas, USA: University of Texas Press, 2013.

HART, Douglas. C. *The camera assistant: a complete professional handbook*. New York, USA: Taylor e Francis, 1996.

HUTCHINGS, Peter. *Historical dictionary of horror cinema*. Maryland: Scarecrow Press, 2008.

ISAACS, Bruce. *The art of pure cinema: Hitchcock and his imitators*. New York: Oxford University Press, 2020.

MALKIEMICZ, Kris; MULLEN, David. M. *Cinematography*. New York: Simon and Schuster, 2005.

METZ, Christian. *A significação no cinema*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

NEALE, Steve. *Genre and hollywood*. London: Routledge, 2000.

OLIVEIRA, Robespierre de; COLOMBO, Angélica Antonechen. “Cinema e Linguagem: as transformações perceptivas e cognitivas”. In: *Discursos fotográficos*, Londrina, v. 10, n. 16, p.13-34, jan./jun. 2014.

PERSSON, Per. *Understanding cinema: a psychological theory of moving imager*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

PINHEIRO, Mariana (org.). *Alfred Hitchcock*. Rio de Janeiro: Ministério da Cultura, Banco do Brasil, Zipper Produções, 2013.

## Por um realismo ficcional: uma história do *found footage* de horror

Rodrigo Carreiro

O *found footage* de horror é um fenômeno global. Há duas décadas, esse tipo de filme vem atraindo milhares de fãs, que se organizam em grupos de discussão e comunidades em redes sociais para debatê-los e ajudá-los a circular. Muitos pesquisadores têm procurado discutir as nuances e dissecar o fenômeno, sob diferentes abordagens (WEST, 2005; COYLE, 2010; INGLE, 2011; BORDWELL, 2012; GRANT, 2013; CARREIRO, 2013, 2014, 2016; CÁNEPA, FERRARAZ, 2013; CÁNEPA, CARREIRO, 2014; HELLER-NICHOLAS, 2014; BLAKE, ALDAÑA REYES, 2015; ACKER, 2017; MEDEIROS, 2017; SOARES, ALMEIDA, 2018; BRAGANÇA, 2018).

O rótulo de *found footage* de horror foi cunhado pela crítica-norte-americana, muito antes que o fenômeno ganhasse a proporção massiva dos últimos dez anos. Embora boa parte do público só conheça o termo por causa do sucesso de filmes como *A Bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*, Eduardo Sánchez e Daniel Myrick, 1999) e *Atividade Paranormal* (*Paranormal Activity*, Oren Peli, 2008), a produção desse tipo de filme – grosso modo, narrativas ficcionais nas quais os próprios personagens operam os equipamentos de filmagem e gravam os acontecimentos ao seu redor, criando uma aparência documental que muitas vezes oferece a ilusão ao espectador de estar acessando uma ja-

nela para o real –, o tamanho de fenômeno é muito maior: mais de mil longas-metragens já foram produzidos até hoje<sup>4</sup>.

Esses títulos foram realizados em vários países: África do Sul, Argentina, Alemanha, Austrália, Brasil, Bangladesh, Bélgica, China, Cingapura, Coreia do Sul, Costa Rica, Dinamarca, Eslováquia, Espanha, Estados Unidos, França, Hungria, Inglaterra, Índia, Itália, Japão, Malásia, México, Noruega, Peru, Polônia, Romênia, Rússia, Sérvia, Suécia, Tailândia, Turquia e outros. Os modelos de produção adotados variam desde obras realizadas sem orçamento, feitas com equipamentos caseiros, atores e técnicos amadores, como o brasileiro *Matadouro* (Carlos Júnior, 2012), até produções concebidas em estúdios de Hollywood ao custo de alguns milhões de dólares, caso de *Cloverfield – Monstro* (Matt Reeves, 2008).

Tal fenômeno está ancorado, do ponto de vista conceitual, em três premissas polêmicas. É possível resumir essas premissas em três perguntas: (1) *Holocausto Canibal* (*Cannibal Holocaust*, Ruggero Deodato, 1980) e *A Bruxa de Blair* são realmente os títulos responsáveis pela invenção dessa categoria fílmica, como insistem em propagar as revistas e *blogs* de crítica cinematográfica (McHARGUE, 2012; EGGERTSEN, 2015)? (2) o termo *found footage* é correto, do ponto de vista epistemológico, para classificar os filmes? (3) a expressão dá conta de um gênero fílmico, ou de um estilo de representação cinematográfica?

O objetivo deste artigo consiste em responder essas três perguntas. Para cumprir esse propósito, propomos reconstituir, a partir de revisão bibliográfica ampla, aquilo que chamaremos de história expandida do *found footage* de horror; ou seja, tentare-

---

4. Este número contabiliza apenas filmes com duração superior a 60 minutos, e é provavelmente muito maior. O número apresenta menciona apenas os títulos que nossa pesquisa, que vem classificando e analisando esses filmes desde 2011, conseguiu catalogar até aqui.

mos rastrear e discutir tendências anteriores de narrativas em primeira pessoa, que tentam dissipar os limites entre realidade e ficção. Em seguida, refletiremos sobre as diferenças e semelhanças entre as obras reunidas em torno desse termo problemático. Por fim, recorreremos à estilística e à teoria dos gêneros fílmicos, de autores como Rick Altman (1999), Steven Neale (2000) e David Bordwell (2006), a fim de discutir o *found footage* de horror à luz das noções de gênero e estilo cinematográficos.

### A pré-história do *found footage* de horror

A história expandida do *found footage* de horror começa muitos séculos antes da invenção do cinema (1895). De fato, remonta pelo menos a 1485, ano da publicação da novela *Cárcel de Amor*, escrita pelo espanhol Diego de San Pedro, pioneiro do gênero literário conhecido como *romance epistolar*: uma obra de ficção em que o enredo é contado através de documentos pertencentes ao universo diegético onde vivem os personagens da ficção, principalmente cartas.

A publicação de romances epistolares na Europa, que começou em meados do século XIII, atingiu o ápice entre os séculos XVII e XVIII. Era um tipo de literatura confessional, escrita em primeira pessoa. Muitos pesquisadores acreditam que o sucesso popular do gênero se deveu à criação de um “efeito de realidade” (FERRARA, 2013, p. 2). Um dos exemplos mais famosos é *As cartas portuguesas* (1669), cuja autoria é atribuída ao aristocrata Gabriel de Guilleragues, embora haja ainda hoje autores que creditem a autoria das cinco cartas que compõem a novela a Mariana Alcoforado, personagem das cartas, que descrevem um caso de amor impossível. Até hoje, nos estudos literários, não se sabe se as cartas eram efetivamente reais ou ficcionais. Exatamente como aconteceu no caso de *A Bruxa de Blair*, três séculos mais tarde.

Ao longo do século XVIII, no período do romantismo europeu, o romance epistolar se tornou um gênero popular. Dos 1936 romances escritos na Inglaterra entre 1741 e 1800, nada menos do que 361 eram epistolares (LAJOLO, 2002, p. 64). Samuel Richardson, na Inglaterra; Montesquieu, na França; e Goethe, na Alemanha – o livro *O sofrimento do jovem Werther* (1774) é considerado, por muitos, como o mais importante romance epistolar – publicaram novelas compostas por cartas supostamente escritas por personagens da ficção. *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818) e *Drácula* (Bram Stoker, 1897), duas famosas novelas de horror que deram origem a dois cultuados personagens da cultura pop, também eram epistolares.

De certo modo, é natural traçar um paralelo entre o romance epistolar e os *found footage* de horror: os dois ciclos de produção ficcional procuram borrar as linhas entre realidade e ficção, sugerindo ao leitor uma narrativa pouco ou nada mediada por um autor (isto é, sem um narrador onisciente que organiza as partes da história ficcional em um todo lógico e coerente). Para Ellen Nascimento (2012, p. 27), que sublinha terem sido os romances epistolares associados no próprio período a um dos mais prementes tipos de realismo formal da época, um dos motivos que explica o sucesso de público do romance epistolar é “uma imitação mais imediata da experiência individual situada num contexto temporal e espacial definidos” (NASCIMENTO, 2012, p. 27). Tal mimese nasceria, para a autora, de uma tentativa consciente, por parte de cada um dos autores das obras, de realizar uma operação de apagamento dos rastros deixados pela condução da narrativa. No trecho citado abaixo, Nascimento está se referindo especificamente a Rousseau, mas poderia estar discutindo a obra de qualquer outro autor de romance epistolar – ou diretor de *found footage* de horror:

O obstinado esforço na obra por convencer o leitor de que a ‘linguagem do coração’ era a prova de uma escrita transparente impedia o autor de enxergar os artificios da representação, travestidos mas sempre presentes em sua obra (NASCIMENTO, 2012, p. 34).

Repercutindo o pensamento de outros autores que estudaram o romance epistolar, como Ian Watt (1957), Ellen Nascimento chama a atenção para outro aspecto que explica a grande popularidade do estilo epistolar: a sedução *voyeur* que cada leitor sentia de ganhar acesso à intimidade irrestrita do personagem, algo que proporcionava ao leitor uma empatia de intensidade afetiva rara naquela época, e o levava a se sentir participando da ação dramática, ou pelo menos assistindo aos acontecimentos *de dentro* deles. Nascimento (2012, p. 36) sugere que o romance epistolar constituía uma forma de *close-up* na intimidade do personagem, um ponto de vista narrativo que estimulava (e ainda estimula) o instinto *voyeur* dos consumidores.

O romance epistolar talvez constitua o antecedente narrativo mais importante do *found footage* de horror. As semelhanças – ponto de vista narrativo em primeira pessoa, sedução *voyeur* de acesso à intimidade dos personagens, sensação ampliada de realismo e verossimilhança – não são poucas, e incluem o fato de que os dois mais famosos romances da literatura de horror foram escritos dentro deste formato.

O realismo formal exerce importância significativa em outro antecedente do *found footage* de horror: os shows teatrais sangrentos encenados no Teatro do Grand Guignol, em Paris (França), a partir de 1897. Aberta três anos antes, com 294 lugares, a casa de espetáculo foi concebida inicialmente para abrigar peças naturalistas, mas acabou dando lugar a macabros espetáculos que encenavam números de violência extrema, nas quais os ato-

res pareciam realmente estar sendo feridos, mutilados ou mortos de verdade (CÁNEPA, 2008, p. 39). Decapitações, enforcamentos, necropsias e encenações nas quais braços eram arrancados e olhos pulavam fora dos rostos ensanguentados dos atores ficaram famosos, enquanto espectadores pagavam para, muitas vezes, se sentirem horrorizados, a ponto de passarem mal (GORDON, 2016). O teatro contava com cabines para que os espectadores enjoados pudessem vomitar e se recuperarem.

As elaboradas encenações do teatro Grand Guignol fizeram muito sucesso nas primeiras décadas do século XX. O espaço teve o auge na década de 1920 e fechou em definitivo no ano de 1962. Da mesma forma que ocorrera com o romance epistolar, o fenômeno do Grand Guignol aguçava o instinto *voyeur* do espectador e borrava os limites entre realidade e ficção, características que compartilha com o *found footage* de horror.

A lendária transmissão radiofônica de *Guerra dos Mundos* (*War of the Worlds*), planejada e executada por Orson Welles em 30 de outubro de 1938, também é considerada por alguns pesquisadores (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 30) como um antecedente do *found footage* de horror, por apresentar uma narrativa ficcional como se fosse um documento histórico real, confundindo ficção e realidade. A transmissão feita por Welles na Columbia Broadcasting System, narrando em detalhes uma invasão alienígena que estaria ocorrendo naquele momento, levou muitos ouvintes ao pânico. Orson Welles estava, na verdade, encenando uma versão teatral do famoso romance de ficção científica escrito por H.G. Wells, mas como avisou ao público ouvinte sobre o caráter ficcional da história apenas no início de transmissão, muitas pessoas acabaram entrando em desespero, porque pensavam que se tratava de realidade.

Nos anos 1950-1960, uma série de filmes de curta-metragem realizados pela Safety Highway Foundation (EUA), uma organi-

zação não governamental dedicada à prevenção de mortes nas estradas, começou a incorporar cenas reais de vítimas de acidentes de carro sendo socorridas (ou levadas por carros mortuários) a dramatizações ficcionais, na tentativa de alertar os espectadores da televisão local para os perigos de dirigir muito rápido. Os filmes da organização anti-acidentes foram, na opinião de Heller-Nicholas (2014, p. 31), precursores do fenômeno dos *snuff films*, nos anos 1970. Esses filmes lendários – um exemplar verdadeiro dessa lenda urbana nunca chegou a ser descoberto – seriam supostos registros de assassinatos cometidos em frente às câmeras, com o intuito principal de serem vendidos para uma rede clandestina de consumidores de violência contra seres humanos. Nos anos 1970, essa lenda urbana foi muito popular.

Antes dos *snuff*, porém, falsos documentários organizados em torno de sequências envolvendo atores que interpretavam a si próprios – *mockumentaries*, em inglês – começaram a ser tornar populares nos Estados Unidos. Filmes como *Os Reis do Iê-iê-iê* (*A Hard's Day Night*, Richard Lester, 1964), com os quatro Beatles interpretando versões ficcionais de si, e *David Holzman's Diary* (Jim McBride, 1967) desafiaram as fronteiras da ficção e do documentário, mostrando que elas podiam se interpenetrar em muitos níveis. Grosso modo, esses filmes usavam procedimentos estilísticos comumente associados ao modo de representação observativo (NICHOLS, 2005, p. 146), que acontece quando o realizador registra o que ocorre diante de si, interferindo o mínimo possível. Nesses casos, porém, eles narravam enredos ficcionais.

De certo modo, seguindo a sugestão de Fernão Pessoa Ramos (2008, p. 27), pode-se afirmar que nesse tipo de filme a utilização deliberada do *estilo* documental confunde a fruição do espectador sobre a *intenção* do cineasta – e é na interação entre esses dois pilares (estilo e intenção) que se dá a percepção de um filme pelo espectador, no que se refere ao seu discurso ontológico. Daí

ser comum que uma parcela da plateia confunda ficção e realidade, sem conseguir diferenciar um documentário verdadeiro de outro falso:

Procedimentos como câmera na mão, imagem tremida, improvisação, utilização de roteiros abertos, ênfase na indeterminação da tomada pertencem ao campo estilístico do documentário, embora não exclusivamente (RAMOS, 2008, p. 25).

Ainda nos anos 1970, uma série de TV intitulada *In Search Of...* (na tradução literal para o português, À procura de...), narrada por Rod Sterling (*Twilight Zone*), também se tornou antecessor importante do *found footage* de horror. Essa série, que começou em 1977 e durou seis temporadas, mostrava investigações realizadas pela equipe de criadores, a respeito de temas controversos ligados ao paranormal, ao sobrenatural ou a lendas urbanas de repercussão internacional, tais como aparições de fantasmas, o Monstro do Lago Ness e o Pé Grande. Os criadores de *A Bruxa de Blair*, Eduardo Sánchez e Daniel Myrick, costumam apontar essa série como a maior influência na escrita do roteiro do filme (TURNER, 2014, p. 36).

O *found footage* de horror passou da pré-história para a história, por assim dizer, no ano de 1980, com o lançamento do longa italiano *Holocausto Canibal* (*Cannibal Holocaust*, Ruggero Deodato). O enredo sugere se tratar de um documentário sobre a busca de um antropólogo, na selva amazônica, por pistas do que poderia ter ocorrido com uma expedição de quatro realizadores, desaparecidos meses antes, quando tentavam encontrar tribos de índios canibais. O antropólogo termina por achar as fitas de vídeo gravadas pela equipe, mas esses registros são terríveis: cometem estupros, matam animais e terminam devorados por índios.

As ‘filmagens encontradas’ (que o fictício documentarista reluta em exibir na TV, por razões éticas) mostram os membros da expedição matando de verdade pequenos animais, como tartarugas, e registram de forma elaborada o suposto assassinato do quarteto, empalados em varas de madeiras. As imagens pareciam tão reais para a época que Deodato chegou a ser preso e interrogado pela polícia italiana, antes de provar que os atores estavam vivos. O filme disparou uma onda de produções no mesmo estilo (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 32), na Itália e no Japão.

Embora seja classificado por muita gente como o primeiro *found footage* de horror, *Holocausto Canibal* não constitui um filme inteiramente construído a partir de filmagens encontradas, porque elas compõem apenas uma parte do longa-metragem. De fato, o filme adota a estilística de um documentário participativo (NICHOLS, 2005, p. 153): os documentaristas interagem com o objeto das filmagens e acabam mortos. O material classificado como *found footage* constitui apenas parte do filme.

Nas duas décadas que se passaram entre *Holocausto Canibal* e *A Bruxa de Blair*, o *found footage* de horror – compreendido como o conjunto de filmes contendo imagens registradas em primeira pessoa, por personagens da trama, que tentam borrar limites entre realidade e ficção – floresceu, embora o número de exemplares desse tipo de realização ainda tenha sido residual, com circulação restrita ao circuito de festivais e/ou ao mercado dos canais fechados de televisão. Mesmo assim, as primeiras experiências de longas-metragens contendo imagens supostamente registradas por vítimas de acontecimentos extraordinários, e encontradas após seu desaparecimento ou morte, começaram a aparecer: o belga *Aconteceu Perto da Sua Casa (C’est Arrive Près de Chez Vous*, Rémy Belvaux, André Bonzel e Benoît Poelvoorde, 1992) contém registros de uma equipe de reportagem que documenta os crimes de um *serial killer*. Esse filme possui

grande importância para o *found footage* de horror, uma vez que parte significativa da produção dos anos 2000 apresenta enredos com pequenas variações dessa história.

O especial televisivo *Ghostwatch* (1992) também detém importância na história do *found footage* de horror. Esse especial foi concebido como uma espécie de ‘pegadinha’ com os espectadores da rede britânica BBC, muito parecida com a *Guerra dos Mundos* de Orson Welles (1938). Na noite de Halloween de 1992, pra registrar a passagem da data soturna, a TV inglesa anunciou que enviaria uma equipe de reportagem para passar a noite em uma casa onde supostos fenômenos paranormais estariam ocorrendo. Apresentado por jornalistas regulares do canal, o especial foi confundido pelo público como um programa de *reality TV*, quando na verdade era apenas um elaborado programa de ficção, encenado com a ajuda dos jornalistas, que interpretaram a si próprios. Em uma hora de programa, que mostrava uma casa sendo atingida por aparições sobrenaturais cujos efeitos chegavam a ser sentidos no estúdio, a BBC recebeu mais de 30 mil ligações de espectadores apreensivos com o que ocorria. Mais uma vez, a linha divisória entre real e ficção era desafiada.

Essas tentativas de eliminar a fronteira entre ficção e documentário continuavam também do outro lado do Atlântico. *Estranhas Criaturas (Alien Abduction – Incident in Lake County*, Dean Alioto, 1998), um especial de TV norte-americano, continua imagens de uma suposta invasão alienígena registradas pela câmera caseira de uma família desaparecida na zona rural dos EUA. Era a refilmagem em longa-metragem de uma experiência feita nove anos antes, em formato mais curto.

Logo em seguida, *The Last Broadcast* (Stefan Avalos e Lance Weiler, 1998), que tinha enredo incrivelmente parecido com *A Bruxa de Blair*, começou a circular em festivais de cinema independentes. A narrativa era construída a partir de imagens deixa-

das por uma equipe de documentaristas, desaparecida ao entrar num bosque em busca de um ser lendário, em New Jersey (EUA). Todos esses filmes eram atravessados por duas características comuns: eram ficções que fingiam ter conteúdo documental, e continham imagens e sons registrados por personagens da trama. Ao todo, entre 1989 e 1998, seis longas-metragens de *found footage* de horror foram exibidos na TV ou em salas alternativas dos Estados Unidos, antes da explosão do formato, que se seguiu ao sucesso de *A Bruxa de Blair*, em 1999.

### *A Bruxa de Blair* e o YouTube

A origem de *A Bruxa de Blair* remonta ao início dos anos 1990. O roteiro original foi escrito por Sánchez e Myrick, então estudantes de cinema, entre 1992 e 1993. Eles juntaram dinheiro fazendo publicidade para a cadeia de *fast food* Planet Hollywood, mas só em 1996 começaram a selecionar os três atores protagonistas (LELAND, 1999, p. 45). Ainda assim, precisavam de investidores; por isso, produziram em 1997 um *teaser* de oito minutos, com imagens de recortes de jornais, reportagens de televisão e fotografias antigas, contando o enredo: três estudantes haviam desaparecido dentro da floresta de Burkitsville (EUA), após entrar no local para gravar um documentário sobre a lenda da bruxa do título.

O material do *teaser* era produzido pelo *designer* de produção Ben Rock. Só que esse material fascinou John Pierce, produtor do programa semanal *Split Screen* (1997-2001), do canal Independent Film Channel (IFC). O produtor não foi avisado de que o enredo era ficcional, e acreditou que a história era real. Quando soube que era uma farsa, embarcou na ideia: exibiu o *teaser* também sem avisar à audiência sobre o caráter ficcional da história (TURNER, 2014, p. 19-20). A produtora de Pierce, Grainy Pic-

tures, então injetou US\$ 10 mil na produção, o que permitiu aos diretores finalmente realizar as filmagens, em outubro de 1997, no Seneca Creek State Park (EUA).

Durante oito dias, os três atores foram deixados sozinhos no bosque. Eles receberam um treinamento de dois dias para conseguir operar as câmeras Hi8 (*camcorder* amadora que produz imagens coloridas) e 16mm (câmera semiprofissional que faz imagens em preto e branco), e um gravador digital DAT acoplado a um microfone direcional *shotgun*. Recebiam orientações diárias da equipe de produção, que cuidava de assustá-los à noite, além de privá-los de comida e sono – registrar as reações de medo, desconforto e tensão eram o objetivo principal. Os atores voltaram do acampamento com 20 horas de filmagens (LELAND, 1999, p. 45), e esse material passou a ser editado ao longo dos meses seguintes.

A estratégia de marketing desenvolvida pela Haxan Films, produtora de Sánchez e Myrick, foi crucial para o fenômeno em que se transformou o longa-metragem, que havia sido concebido inicialmente para circular em festivais independentes. Ao longo de 1998, enquanto editavam o filme, os dois cineastas puseram em prática uma série de ações que tentavam divulgar o filme como um documentário real. Em abril, exibiram um segundo *teaser* de oito minutos no programa *Split Screen*, avançando a história em relação ao *teaser* anterior: os estudantes continuavam desaparecidos, mas as imagens que eles haviam gravado tinham sido encontradas no bosque. Agora, uma produtora – a Haxan Films, de Sánchez e Myrick – tinha sido contratada por parentes para montar um filme capaz de revelar o que havia acontecido com o trio (HARRIS, 2004, p. 79).

Em junho de 1998, foi lançado um *website* contendo fotografias dos estudantes, registros de evidências policiais e até uma linha do tempo relatando os fatos estranhos que ocorriam na flo-

resta de Burkitsville – esse *website* tornou-se gradualmente tão popular que, à altura do lançamento do filme, um ano depois, já era uma das 50 páginas *web* mais visitadas da Internet (HARRIS, 2004, p. 79). Em 11 de julho de 1990, o canal pago Sci-Fi exibiu um especial de 60 minutos intitulado *A Maldição da Bruxa de Blair* (no original, *The Curse of the Blair Witch*), contendo entrevistas com parentes, policiais, testemunhas e especialistas (todos falsos) que analisavam o caso. Muita gente acreditou; o banco de dados Internet Movie Database (IMDb) chegou a registrar, por alguns dias, a data da morte dos três atores do filme (NEWMAN, 2011, p. 439). Quem descobria a verdade, ainda assim, mostrava-se fascinado com a eficácia do marketing gerado pela elaborada farsa (LELAND, 1999, p. 46).

O resultado de tudo isso é que, além de colocar Eduardo Sánchez e Daniel Myrick na capa da revista *Time*, *A Bruxa de Blair* arrecadou US\$ 248,6 milhões em bilheterias internacionais (sem contar com os lucros obtidos a partir do lançamento em mercado doméstico e da exibição em redes de televisão), e tornou-se um paradigma do que podia ser feito com pouco dinheiro (a produção havia custado apenas US\$ 35 mil<sup>5</sup>) e muita criatividade. O sucesso alcançado foi, certamente, um dos fatores que impulsionaram decisivamente a produção de outros filmes de *found footage* de horror.

No entanto, ao contrário do que se poderia imaginar na época, a produção massiva de longas-metragens em formato *found footage* não começou logo em seguida ao sucesso de *A Bruxa de*

---

5. Este valor foi gasto pelos diretores e produtores nas etapas de pré-produção e filmagem, tendo custeado ainda o primeiro corte do filme. Depois de ser exibido no Festival de Sundance de 2009, o longa-metragem foi adquirido pela distribuidora Artisan Films, que então gastou mais US\$ 341 mil para pagar uma nova mixagem de som (com a inclusão de novas ambiências, *foley* e efeitos sonoros), correção de cores, finalização e telecinagem para o formato 35mm (WHITINGTON, 2014, p. 177).

*Blair*. Entre 1999 e 2007, falsos documentários baseados em filmagens encontradas tornaram-se comuns, mas essa produção não era massiva e nem constituía um fenômeno midiático. Entre os filmes feitos no formato que se destacaram nesse período, estão o britânico *O Último Filme de Terror* (*The last horror movie*, Julian Richards, 2003), em que um *serial killer* grava seus crimes e deixa a fita de vídeo contendo essas imagens numa locadora, prometendo no final perseguir quem a alugou; o japonês *Noroi* (Kôji Shiraishi, 2005), que narra a investigação de um detetive sobre as aparições de um demônio ancestral; *Invasion* (Albert Pyun, 2005), título que documenta uma invasão alienígena em um único plano-sequência, feito por uma câmera instalada no teto de um carro de polícia; e *As Fitas de Poughkeepsie* (*The Poughkeepsie tapes*, John Erick Dowdle, 2007), um falso documentário com cenas abundantes de *found footage*, que mostram imagens fortes de tortura cometidas por um assassino serial.

A explosão definitiva do *found footage* de horror aconteceu, estatisticamente, a partir do ano de 2007, quando o número de produções realizadas nesse formato passou a crescer exponencialmente. Ao mesmo tempo, as realizações não estavam concentradas nos EUA e Japão, e passaram a ocorrer em múltiplos países, incluindo alguns sem qualquer tradição cinematográfica, como Costa Rica, Malásia e Bangladesh. No Japão, onde o *found footage* se tornou uma febre consumista, um cineasta (Kôji Shiraishi, que fez *Noroi*) se tornou o primeiro realizador especializado no formato, tendo assinado a direção de pelo menos cinco outros longas-metragens.

Nesse ponto, duas perguntas se impõem. Em primeiro lugar, por que a explosão de produções no formato do falso *found footage* não aconteceu imediatamente após o sucesso de *A Bruxa de Blair*? Em segundo lugar: o que aconteceu, em meados da década de 2000, que impulsionou tantos cineastas – e não apenas jovens

novatos, pois veteranos de prestígio, tais como George Romero, Brian de Palma e Barry Levinson, embarcaram na onda, filmando respectivamente *Diário dos Mortos* (*Diary of the Dead*, 2007), *Guerra sem Cortes* (*Redacted*, 2007) e *The Bay* (2012) – a experimentar as filmagens em primeira pessoa que simulavam uma estética amadora e acidental?

A resposta às duas perguntas parece estar interligada, e tem conexão direta com um dos maiores obstáculos enfrentados por *A Bruxa de Blair* entre os consumidores audiovisuais: a instabilidade e a baixa legibilidade das imagens e sons, que compunha uma espécie de *estética da imperfeição* (CARREIRO, 2021). A constante perda do eixo horizontal da câmera, as imagens e sons de baixa resolução, a falta de foco, os enquadramentos sem composição, as cores gastas, a iluminação deficiente, a falta de espacialização e clareza dos sons (em especial a dificuldade de compreender as vozes dos atores), tudo isso fez com que o filme de 1999 registrasse, em cada sessão diária do filme, pelo menos um caso de espectador solicitando o dinheiro do ingresso de volta por estar nauseado ou passando mal (LIES, 2017, p. 68). Parte da plateia rejeitou a estética da imperfeição que o filme estadunidense injetava na indústria cinematográfica.

Alguns anos mais tarde, contudo, começaram a surgir as redes sociais *online*. O Facebook apareceu em 2004, o Instagram em 2010. E a mais importante delas – pelo menos para a ascensão do *found footage* como formato comercial viável – foi lançada em fevereiro de 2015: o YouTube, rede social na qual cada usuário pode disponibilizar sua própria produção audiovisual, assim como acessar o material disponibilizado por qualquer outro usuário. Numa época em que dispositivos de registro de imagens e sons de baixo custo (máquinas fotográficas digitais, *smartphones*, *tablets*) começavam a se tornar populares, o YouTube logo

se tornou um hábito de consumo audiovisual diário para milhões de pessoas no mundo inteiro.

Ao consumir os vídeos amadores disponibilizados diariamente na plataforma, as pessoas foram gradualmente se acostumando à estética da imperfeição. Em 2007, muitos espectadores já começavam a naturalizar os erros técnicos, a instabilidade e a baixa legibilidades dos registros que circulavam massivamente nas redes sociais, percebendo o que outrora era um problema como uma característica natural de estilo. Além disso, dispositivos de registro de baixo custo – tais como as câmeras Canon 5D (na época, ao custo de US\$ 2,8 mil) e os gravadores de quatro canais Zoom H4n ou Tascam DR-40 (US\$ 200) – estavam ao alcance de qualquer aspirante a cineasta. O contexto sociocultural estava pronto para a explosão do *found footage* de horror.

Para completar o cenário, 2007 foi um ano em que algumas produções fundamentais para o formato foram concebidas ou lançadas. O já citado *Cloverfield* se tornou a primeira grande produção de um estúdio de Hollywood feita com personagens manejando a câmera em primeira pessoa. Além disso, o sucesso de *Atividade Paranormal* (*Paranormal Activity*, Oren Peli, 2007), produção caseira que custou US\$ 14,9 mil e amealhou US\$ 194 milhões, repetiu em menor escala o que havia ocorrido com *A Bruxa de Blair*, além de ter lançado uma franquia de sucesso, composta por cinco continuações diretas e um *spin-off*<sup>6</sup>, todos feitos no formato *found footage*.

Outros três longas-metragens se tornaram paradigmas estilísticos da estética da imperfeição. O mais interessante dos três foi o longa-metragem espanhol *[Rec]* (Jaume Balagueró e Paco Plaza), em que uma equipe de TV é trancada num prédio de Barcelona

---

6. Spin-off é um filme cujo núcleo dramático principal parte de um personagem ou acontecimento secundário de alguma produção anterior.

onde um vírus que transforma pessoas em zumbis parece ter surgido. Filmado em planos-sequência de até 17 minutos, e contando com um *sound design* repleto de erros técnicos (sinal saturado, pancadas no microfone, microfônias), inseridos cuidadosamente em pontos da narrativa nos quais não atrapalhava o fluxo narrativo (TARRAGÓ, 2010), *[Rec]* se tornou o principal paradigma visual e sonoro para aquilo que o *found footage* de horror poderia oferecer de mais interessante, do ponto de vista criativo.

*Diário dos Mortos* e *Guerra Sem Cortes* também expandiram as possibilidades narrativas em diferentes direções: o primeiro, que documentava um apocalipse zumbi, mostrava os próprios cineastas editando e discutindo as implicações éticas de cada escolha estilística, incluindo a inserção de música; o segundo, sobre o horror militar da invasão norte-americana ao Iraque, multiplicava os pontos de vista narrativos e explorava possibilidades mais amplas do que a mera ideia de uma câmera ligada que capturava acidentalmente algum evento extraordinário.

A partir de então, o *found footage* de horror se tornou um fenômeno internacional. Muitos filmes feitos no formato ganharam espaço no circuito de exibição mais comercial, tais como *Apollo 18 – A Missão Proibida* (Gonzalo López-Gallego, 2011, documentário sobre uma fictícia expedição à Lua que teria terminado em tragédia e sido, por isso, escondida na mídia); *Filha do Mal* (*The Devil Inside*, William Brent Bell, 2012), variação do clássico *O Exorcista* refeito em formato *found footage*; e *Assim da Terra Como no Inferno* (*As Above, So Below*, John Erick Dowdle), longa que aproveita os cenários naturais das catacumbas de Paris. Os filmes da franquia *Atividade Paranormal* também continuaram a frequentar as listas de *found footage* de horror mais bem sucedidos, tanto em termos financeiros quanto criativos.

Na década de 2010, o formato do falso *found footage* tem se expandido em diferentes direções. Em primeiro lugar, foi nessa

década que filmes realizados por estudantes ou autodidatas, com baixo ou nenhum orçamento, passaram a circular diretamente através das redes sociais, como o YouTube, e dos serviços de *Video on Demand*, como Netflix e Hulu. A lista é longa, e inclui *A Possessão de Deborah Logan* (*The Taking of Deborah Logan*, Adam Hobitel, 2014), a respeito de uma idosa que parece estar sofrendo de demência, mas pode na verdade ser caso de possessão demoníaca; e *A Pirâmide* (*The Pyramid*, Grégory Lévassieur, 2014), cujo enredo flagra arqueólogos encontrando seres sobrenaturais no Egito. O *found footage* de horror seguiu uma expansão global de produção. Há registros de longas filmados em mercados longínquos, tais como Sérvia, Eslováquia, África do Sul, Egito, Uruguai e Austrália.

Uma tendência estilística recente que tem movimentado os círculos de fãs do formato são os filmes cuja narrativa visual se passa diretamente na tela do computador de um personagem, com o uso de aplicativos ou programas de comunicação, tais como Skype ou Google Talk. Informalmente, fãs que acompanham essa categoria de filme em comunidades online têm chamado esses filmes por termos como *computer screen films*, *webcam footage*, *webcam found footage* ou mesmo *webcam archives*<sup>7</sup>. Alguns dos títulos que seguem esse filão são *Atividade Paranormal 4* (*Paranormal Activity 4*, Ariel Schulman e Henry Joost, 2012), que mostra diálogos de personagens através de *webcams*; *The Den* (Zachary Donohue, 2013), em que uma pesquisadora analisa hábitos de usuários de *webcams* e acaba sendo perseguida por um deles; *Amizade Desfeita* (*Unfriended*, Levan Gabriadze, 2014), suspense no qual a conversa virtual de um grupo de amigos adolescentes é invadida por um desconhecido que parece ter

---

7. Traduções aproximadas para o português desses termos seriam “filmagens de *webcam*”, “filmagens encontradas de *webcam*”, ou “arquivos de *webcam*”.

poderes sobrenaturais; e *Host* (Rob Savage, 2020), feito durante a pandemia de coronavírus, com os próprios atores operando equipamentos em suas próprias casas.

Embora parte considerável dos *found footage* de horror consista de filmes baseados em ideias recicladas que se repetem *ad infinitum* – são dezenas os títulos em que equipes de filmagem decidem passar noites em prédios assombrados por fantasmas, ou investigar alguma lenda urbana –, do ponto de vista cultural o fenômeno não dá mostras de que esteja diminuindo. A produção de longas-metragens continua em expansão, e ocasionalmente revela títulos criativos, como *Megan is Missing* (Michael Goi, 2011), libelo anti-pedofilia que conta com um aterrorizante plano-sequência de 14 minutos; e *Infectado* (*Afflicted*, Cliff Prowse e Derek Lee, 2014), título canadense que custou US\$ 300 mil e narra, através de vídeos postados em um diário virtual, a transformação física de um rapaz depois de ser mordido por uma vampira.

## Considerações finais

Conforme descrito na introdução, este artigo conta uma história expandida do *found footage* de horror a partir de três objetivos: (1) definir com precisão o papel que *Holocausto Canibal* e *A Bruxa de Blair* tiveram na criação e na consolidação do *found footage* de horror; (2) refletir sobre a pertinência epistemológica no uso do termo com que críticos e fãs se referem ao formato; e, por fim, (3) discutir se o *found footage* de horror constitui um gênero (ou subgênero) fílmico, um estilo, ou ambos.

Como pudemos verificar ao longo do texto, os dois filmes citados no parágrafo anterior tiveram papel importante na história do formato. *Holocausto Canibal*, tido como primeiro *found footage* de horror, foi pioneiro na estratégia de utilizar imagens ficcionais como se fossem filmagens reais, deixadas por personagens fic-

tícios que desapareceram ou morreram, na dimensão diegética. Visto em perspectiva, porém, o filme italiano encaixa com mais precisão em experiências que historicamente já vinham ocorrendo no cinema desde a década de 1960, e que consistia na criação de dispositivos diegéticos cujo objetivo era tornar indiscerníveis os limites entre ficção e realidade: “no *filme-dispositivo*, não há *mise-en-scène* no sentido clássico (...) mas, antes, a definição de uma estratégia visual capaz de produzir acontecimentos por um processo de narração automático” (OLIVEIRA JR, 2013, p. 138). Além disso, o título dirigido por Ruggero Deodato usa as imagens encontradas apenas parcialmente.

*A Bruxa de Blair*, por sua vez, foi um longa-metragem precedido, nos dez anos que o antecederam, por pelo menos seis longas-metragens inteiramente construídos em torno de falsas filmagens encontradas. Nossa pesquisa demonstra, contudo, como a farsa que encantou parte significativa do público, e que transformou o filme em fenômeno da cultura pop, tem conexão direta com a ousada estratégia de marketing do longa, incluindo a criação de um *website*, o lançamento de *teasers* e de um falso documentário que reforçaram a indiscernibilidade do limite entre ficção e realidade.

A dificuldade de separar com clareza as dimensões real e ficcional é, como demonstra a pesquisa, um dos pilares fundamentais do *found footage* de horror. Isto não significa, porém, que os espectadores confundam ficção e realidade em todos os longas-metragens feitos nesse formato. Mesmo no caso de *A Bruxa de Blair*, sabemos que a maior parte da plateia estava ciente do caráter fictício do enredo. Ainda assim, mostrava-se fascinada com o “efeito de realidade” (FERRARA, 2013, p. 2) conferido à trama pela narrativa em primeira pessoa, técnica já usada na literatura há séculos, eficiente em engajar a audiência junto aos persona-

gens da ficção, além de estimular o instinto *voyeur* de maneira sedutora, como observa Alexandra Heller-Nicholas:

A tradição do *found footage* de horror evoluiu e amadureceu [desde *A Bruxa de Blair*], e por sua vez o público pode se envolver com os filmes de modo mais consciente, sem tomá-los por documentários reais. O prazer gerado pela estilística do gênero não é dependente da nossa credulidade, mas sim da nossa vontade de sucumbir ao *mito do real* que esses filmes oferecem através de seu sistema formal, agora fortemente codificado (HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 27).

Nesse sentido, passamos a discutir o segundo objetivo deste artigo: a correção epistemológica no uso do termo *found footage*. Para isso, é preciso lembrar que desde o surgimento do formato pesquisadores tentam, sem sucesso, cunhar outros termos para nomeá-lo. David Bordwell (2012) sugeriu *discovered footage films* (em português, “filmes de material descoberto”), lembrando que outra categoria de títulos – documentários feitos a partir de imagens pré-existentes, por realizadores como Jonas Mekas ou Harun Farocki – já era conhecida pelo termo. Fãs em comunidades *online* utilizam, em menor escala, expressão *point-of-view films*, ou *POV films* (“filmes de ponto de vista” ou, em tradução livre, “filmes em primeira pessoa”).

Essas tentativas de renomear a categoria fílmica deixam evidente certo desconforto, entre pesquisadores, críticos e fãs, com a imprecisão epistemológica sugerida pelo termo polêmico. Afinal, as ‘filmagens encontradas’ que compõem os filmes não foram realmente encontradas. Na medida em que o termo ganhou popularidade global para classificar toda a categoria de realizações, porém, deixa de fazer sentido qualquer tentativa de criar para ela uma expressão nova. Assim, a adição de outras palavras à expressão *found footage* para se referir aos filmes – tais como

‘falsos *found footage*’ ou, mais frequentemente, ‘*found footage* de horror’, como fizemos neste artigo – aumenta a precisão epistemológica na tarefa de classificar as obras, podendo configurar uma saída útil para pesquisadores que buscam uma maneira coerente para se referir ao fenômeno.

Por fim, o *found footage* de horror constitui um gênero (ou subgênero do horror), ou um estilo de filmagem que se tornou popular nas últimas duas décadas? A resposta a essa questão é complexa. Para isso, é preciso retomar rapidamente as noções de gênero e estilo, oferecidas pela teoria do cinema contemporânea. O conceito de gênero, utilizado há muitos séculos em disciplinas como Biologia e Filosofia, começou a ser estudado mais detidamente no Cinema a partir da década de 1970, para designar grupos de filmes que tinham características em comum.

O gênero fílmico, contudo, não pode ser visto como conceito que agrupa categorias de classificação historicamente estáveis, mas sim como noção dinâmica, em permanente mudança, incorporando novos componentes e alterações: “um conjunto de processos de orientações, expectativas e convenções que circulam entre a indústria, o texto e o sujeito” (NEALE, 2000, p. 19).

A definição dinâmica de gênero, por outro lado, tem origem na dificuldade que os pesquisadores encontram para definir qual a natureza das características em comum dos filmes que compõem um gênero. Jacques Aumont e Michel Marie (2003, p. 142) afirmam que, historicamente, gêneros fílmicos podem ser reconhecidos em filmes que compartilham elementos de enredo, de escrita e de estilo. David Bordwell define *estilo* da seguinte maneira:

No sentido mais estrito, considero o estilo um uso sistemático e significativo das técnicas da mídia cinema em um filme. Essas técnicas são classificadas em domínios amplos: *mise-en-scène*, (encenação, iluminação, representação e

ambientação), enquadramento, foco, controle de valores cromáticos e outros aspectos da cinematografia, da edição e do som. O estilo é a textura das imagens e sons do filme, o resultado de escolhas feitas pelo cineasta em circunstâncias históricas específicas. (BORDWELL, 2013, p. 17).

Se o estilo é um elemento definidor de gênero, então a conclusão é clara: filmes de *found footage* de horror podem ser analisados através de ambos os conceitos. Afinal, trata-se de um estilo de filmagem, caracterizado pela presença da câmera diegética (CARREIRO, 2013), pela perspectiva em primeira pessoa, pela inclusão de erros técnicos derivados das dificuldades (impostas pelo roteiro) dos personagens em operar o equipamento, e pela dificuldade de discernir os limites entre ficção e realidade. Quando seguimos Aumont e Marie (2003), não resta dúvida de que os *found footage* de horror também constituem um gênero – ou, se preferimos, um subgênero do horror, o que faria dessa categoria fílmica um *gênero adjetivo*, nos termos de Rick Altman (1999, p. 66).

Em outras palavras: mesmo que existam filmes de falso *found footage* que não pertençam ao gênero do horror – como as ficções científicas adolescentes *Poder sem Limites* (*Chronicle*, Josh Trank, 2012) e *Projeto Almanaque* (*Project Almanac*, Dean Israelite, 2015) e a comédia *Projeto X – Uma Festa Fora de Controle* (*Project X*, Nima Nourizadeh, 2012) –, a categoria pode ser abordada, sem barreiras conceituais, a partir das teorias contemporâneas de gênero fílmico, assim como pela estilística.

## Referências

ACKER, Ana Maria. *O dispositivo do olhar no cinema de horror found footage*. Tese de Doutorado em Comunicação e Informação. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 218p, 2017.

ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. Bloomington: Indiana University Press, 1999.

Blake, Linnie; ALDAÑA REYES, Xavier. *Digital horror: haunted Technologies, network panic and the found footage phenomenon*. London: I.B. Tauris, 2015.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas, SP: Papirus, 2003.

BORDWELL, David. “Return to Paranormalcy”. *Observations on film art* [blog], 13/11/ 2012. Disponível em <http://www.davidbordwell.net/blog/2012/11/13/return-to-paranormalcy/>. Acesso em 04/04/2022.

\_\_\_\_\_. *The way Hollywood tells it: story and style in modern movies*. Los Angeles: University of California Press, 2006.

\_\_\_\_\_. *Sobre a história do estilo cinematográfico*. Campinas, SP: Editora da Unicamp/EDUSP, 2013.

BRAGANÇA, Klaus’Berg Nippes. *Realidade Perturbada: corpos, espíritos, família e vigilância no cinema de horror*. Curitiba: Editora Appris, 2018.

CÁNEPA, Laura Loguercio. *Medo de quê: uma história do horror nos filmes brasileiros*. Tese de doutorado (Programa de Pós-Graduação em Multimeios, Universidade de Campinas), 2008.

\_\_\_\_\_. FERRARAZ, Rogério. “Fantasmagorias das imagens cotidianas: o estranho e a emulação do registro videográfico doméstico no cinema de horror contemporâneo”. *Visualidades hoje* (org. André Brasil, Eduardo Morettin, Maurício Lissosvsky). Salvador: Edufba, 2013, p. 79-99.

\_\_\_\_\_. CARREIRO, Rodrigo. “Câmera intradieética e maneirismo em obras de George A. Romero e Brian De Palma”. *Revista Contracampo*, v. 31, n. 1, pp. 101-121, ed. dezembro-março 2014. Niterói: Contracampo, 2014.

CARREIRO, Rodrigo. “A câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos found footage de horror”. *Revista Significação* (USP), São Paulo, v. 40, n. 40, pp. 224-244, 2013.

\_\_\_\_\_. “Imperfeição calculada: [Rec] como paradigma do sound design em falsos documentários de horror”. *E-Compós* [revista da Associação dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação do Brasil], Brasília, v. 17, pp. 1-16, 2014.

\_\_\_\_\_. “O som em filmes de falso found footage de horror latino-americanos”. *Imagofagia* [revista], Buenos Aires, v. 13, pp. 1-24, 2016.

\_\_\_\_\_. *O found footage de horror*. São José dos Pinhais, PR: Estroño, 2021.

COYLE, Rebecca. “Point of audition: sound and music in *Cloverfield*”. *Science Fiction Film and Television*, v. 3, n. 2, 2010, p. 217-237.

EGGERTSEN, Chris. “From *Blair Witch* to *Project Almanac*: a history of the found footage genre”. *Uproxx: the culture of now* [revista], 02/02/2015. Disponível em <https://uproxx.com/hitfix/from-cannibal-holocaust-to-project-almanac-a-history-of-the-found-footage-genre/>. Acesso em 04/04/2022.

FERRARA, Bernardo. “Meia-noite, Viena: do chat ao romance epistolar”. *Revista ReVeLe*, n.5, 2013, p. 1-15.

GORDON, Mel. *Theater of fear and horror the grisly spectacle of the Grand Guignol of Paris*. Port Townsend: Amok Press, 2016.

GRANT, Barry Keith. “Digital anxiety and the new verité horror and sf film”. *Science Fiction Film and Television*, v. 6, n. 2, 2013, p. 153-175.

HARRIS, Martin. “The ‘Witchcraft’ of Media manipulation: Pamela and *The Blair Witch Project*”. *The Journal of Popular Culture*, v. 34, n. 4, 2004, p. 75-107.

HELLER-NICHOLAS, Alexandra. *Found footage horror films: fear and the appearance of reality*. London: McFarland, 2014.

INGLE, Zachary. “George A. Romero’s *Diary of the Dead* and the rise of the diegetic camera in recent horror films”. *Ol3Media* (Universit  Roma Tre), v. 4, n. 9, 2011, p. 31-36.

LAJOLO, Marisa. “Romance epistolar: o voyeurismo e a sedu o dos leitores”. *Matraga*, Rio de Janeiro, v. 1, n. 14, 2002, p. 61-75.

LELAND, John; “The Blair Witch Cult”. *Newsweek* [magazine], 15/08/1999, v.134, n. 7, p. 44-50.

LIES Little White. *Guia para fazer seu pr prio filme em 39 passos*. S o Paulo: Gustavo Gili, 2018.

McHARGUE, Brian. “Editorial: an apologist’s rant: in defense of found footage”. *Dread Central* [revista online], 26/04/2012. Dispon vel em <https://www.dreadcentral.com/news/33208/editorial-an-apologist-s-rant-in-defense-of-found-footage/>. Acesso em 04/04/2022.

MEDEIROS, Daniel Lucas. *Atividade Paranormal e o realismo no cinema de horror contempor neo*. Disserta o de mestrado, Programa de P s-Gradua o em Ci ncias da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina (Unisul), Palho a, 2017.

MYRICK, Daniel. Entrevista. In “Behind the Blair Witch Project”, *Creative Planet Network* [magazine], 15/02/2012. Dispon vel em <https://www.creativeplanetnetwork.com/news-features/behind-blair-witch-project-381616>. Acesso em 04/04/2022.

NASCIMENTO, Ellen Elsie Silva. *Romance necess rio: est tica e inten o do romance epistolar La Nouvelle Helo se, de Rousseau*. Tese de doutorado (Programa de P s-Gradua o em Teoria Liter ria e Literatura Comparada, Universidade de S o Paulo). S o Paulo, 2012.

NEALE, Steven. *Genre and Hollywood*. London: Routledge, 2000.

NEWMAN, Kim. *Nightmare movies: horror on screen since the 1960s*. London: Bloomsbury Publishing, 2011.

NICHOLS, Bill. *Introdu o ao document rio*. Campinas: Papirus, 2005.

TARRAGÓ, Oriol. “Interview”. *Designing Sound* (blog), 16/04/2010, por Miguel Isaza. Disponível em <http://designingsound.org/2010/04/exclusive-interview-with-oriol-tarrago-sound-designer-of-rec-and-rec-2/>. Acesso em 04/04/2022.

RAMOS, Fernão Pessoa. *Mas afinal... o que é mesmo documentário?*. São Paulo: Editora Senac, 2008.

SOARES, Jéssica; ALMEIDA, Gabriela. “Aconteça o que acontecer, não pare de filmar: a relação sujeito e tecnologia no cinema de horror *found footage*”. *Anais do 18º Congresso da Intercom*, Caxias do Sul, 2017, p. 1-15.

TURNER, Peter. *The Blair Witch Project*. Lighton Buzzard: Auteur Publishing, 2014.

WATT, Ian. *The rise of the novel: studies in Defoe, Richardson and Fielding*. Berkeley: University of California Press, 1957.

WEST, Amy. “Caught on tape: the legacy of low-tech reality”. *The Spectacle of the Real: from Hollywood to reality TV and beyond* (org. Geoff King). Bristol: Intellect, 2005, p. 86-92.

WHITINGTON, William. “Horror sound design”. *A companion to the horror film* (org. Harry M. Benshoff). West Sussex: Wiley Blackwell, 2014, p. 168-185.

# Espaço, voz e contraponto: três cineastas e seus primeiros filmes sincronizados

Márcio Câmara

## Introdução

A análise dos elementos que compõe a narrativa fílmica começa a ser discutida alguns anos depois do advento histórico do cinema, que tem como marco a exibição pública dos irmãos Auguste e Louis Lumière, em Paris, em dezembro de 1895. O debate do que é o cinema, de que ele é feito e como ele se relaciona com o espectador, é primeiro discutido por teóricos como Riccioto Canudo, que escreve em 1911, sendo publicado somente em 1923, *O nascimento de uma arte: ensaio sobre cinematografia*, primeiro texto a reivindicar o cinema como arte, a sétima arte<sup>8</sup>. Em 1916 Hugo Münsterberg escreve *The Photoplay*, sobre um corpus de filmes que ele vira, antecipando com a sua abordagem teorias de recepção, psicanálise e fenomenologia (CARREIRO, 2018). Anos depois vários outros teóricos foram aprofundando a análise dos filmes, destacando sempre o uso da imagem e suas interpretações. O som no cinema, mais especificamente, teve longos períodos sem uma maior reflexão e muitas das análises de teóricos como Rudolf Arnheim, Sigfried Kracauer e Béla Balázs, em um primeiro momento, enfatizavam o efeito nocivo do som sincronizado, preocupados que estavam, e com toda razão, com o uso abusivo da voz com elemento estrutural do som no cinema, dimi-

---

8. As outras seis artes seriam dança, teatro, ópera, pintura, escultura e literatura.

nuindo assim o seu valor artístico. As experiências desastrosas dos primeiros filmes sincronizados, que tinham grande dificuldade de manter a sincronia entre som e imagem, desenvolveu uma desconfiança com o som, como se fosse mais uma novidade (houveram ainda outros experimentos tecnológicos como cinemascope e cor), a tentar ser incorporado ao cinema de verdade que era sem som e sem cor, e assim como toda novidade, ela passaria. Perpetuou-se então a verdade histórica de que o som atrapalhara o desenvolvimento do cinema como arte.

O som do filme, mesmo mencionado pelos teóricos citados e outros como Alberto Cavalcanti, Noel Burch, David Bordwell e Kristin Thompson, somente ganha um debate exclusivo em 1980. Esse marco é o Nº 60 da revista *Cinema/Sound*, organizada por Rick Altman, dentro de um programa de Estudos do Francês, na Universidade de Yale, em New Haven, Connecticut, Estados Unidos. Muitos desses textos viraram livro somente em 1985, com o livro *Som de Filme: prática e teoria*, organizado por Elizabeth Weis e John Belton, dessa vez acrescidos com outros artigos, todos versando sobre som no cinema, trazendo ao grande público nomes que viraram referência em pesquisas no campo como: Mary Ann Doanne, Barry Salt, Claudia Gorbman e Douglas Gomery. Acredito que pelo campo dos estudos do som ter demorado tanto a ser mais aprofundado, somente em 1980 é que encontramos uma publicação de textos reivindicando uma reparação histórica e teórica do espaço do som no cinema, que muitas das análises dos elementos da narrativa cinematográfica até hoje centram na imagem como elemento estético dominante, sendo o resto, incluindo o som, adjacente a ela.

O presente artigo foca em um capítulo especial da história do cinema, o período que compreende o final dos anos 1920, mais especificamente entre 1926 e 1931, com o advento do som sincronizado com a imagem e as consequências dessa mudança. Esse

período de transição trouxe inúmeras polêmicas: muitos acreditavam que cinema só era feito de imagens e que o cinema pré-sincronizado era a forma definitiva e paradigmática da sétima arte. A introdução do som, como afirma Arnheim (1938), aproximava o cinema do mundo real e conseqüentemente o distanciava da arte. É nesse momento que é formada a narrativa de que o som era o elemento destruidor de um cinema que ia muito bem, aprisionando a imagem por uma série de procedimentos a serem tomados de quando da captação do som direto no set: colocar a câmera dentro de uma caixa a prova de som por conta do seu barulho, o que dificultava a sua movimentação<sup>9</sup>; ter os atores circunscritos a uma determinada área da *mise-en-scène* para que o microfone pudesse captar a voz; e o que era mais difícil: introduzir a necessidade do silêncio no ato de filmar já que muitos diretores estavam acostumados a dirigirem dando instruções aos atores (LASTRA, 2000). A rigidez de cuidados que a gravação de som introduz ao set de filmagem, tornando possível que aquela gravação fosse amplificada e ouvida pela plateia no cinema, construiu a narrativa de atraso que o som introduziu ao espetáculo. Os idealizadores dessa arte autônoma, como o filósofo Evaldo Coutinho, defendiam:

A existência da imagem cinematográfica e seu uso artístico antes da interferência da cor e do som, a convergência de intenções no sentido de uma arte independente e no mesmo plano das artes maiores, legitimam a preocupação do autor em circunscrever-se a imagem autônoma, sem demorar-se no reconhecimento daquela simbiose, apenas colocando-o a margem por sua infringência ao princípio do gênero autônomo. (COUTINHO, 1971, p. 14).

---

9. O cubículo onde a câmera tinha que ser colocada por conta do seu barulho era chamado de *Caixa de gelo* (*Ice box*), porque depois que era fechado, produzia um calor infernal para quem tinha que operar o equipamento lá dentro.

Os confrontos entre os que de um lado estavam preocupados em usar a nova tecnologia para afirmar a presença da voz como o elemento mais importante na narrativa cinematográfica e de outro os que percebiam que o uso contrapontual<sup>10</sup> do som seria o mais interessante, escondem outras variantes sonoras que estavam em curso, sendo essas variantes as quais chamo atenção para uma análise mais detalhada. Temos filmes desse período que nem abriram mão da voz e também não deixaram de criar uma nova camada sonora que não somente replicava o que era visto, mas que existia fora do campo das imagens, introduzindo novos significados à narrativa. Para refletir sobre essas possibilidades dissonantes analiso três filmes de cineastas que entenderam e desafiariam parâmetros na construção da trilha sonora de seus filmes, confrontando a afirmação que demoniza a introdução do som sincronizado, rompendo a hierarquia da imagem sobre o som, sendo essa a questão central que tento refletir e equilibrar com o meu artigo<sup>11</sup>.

As evoluções tecnológicas foram, e continuam sendo, partes indissociáveis da história do cinema. Como afirma o historiador Barry Salt (1985): “tecnologia atua mais como uma pressão frouxa no que é feito do que uma limitação rígida”. Assim é importante analisar essa passagem histórica, sem endeusar a tecnologia como o fator determinante de mudanças, entendendo que é preciso sempre refutar o lugar secundário, e nesse caso, demo-

---

10. Os soviéticos Serguei Eisenstein, Gregori Alexandrov e Vsevolod Pudvokin escrevem o manifesto *Uma declaração*, publicado em Leningrado, atual São Petersburgo, na Revista *Zhin Iskusstva*, em agosto de 1928, reivindicando o uso contrapontual do som no cinema.

11. Esse texto é parte da minha pesquisa de doutorado onde acrescento aos três diretores citados nesse artigo a análise do filme, e da situação sonora no país, através de *Entouziyazm* ou *Simphonia Donbassa* (*Entusiasmo ou Sinfonia do Donbass*) (1931) de Dziga Vertov na Rússia, e também *La chienne* (*A cadela*) (1931) de Jean Renoir na França.

nizador, do advento do som exibido juntamente com a imagem. O interesse do artigo é também dar luz ao momento histórico de produção vivido pelos diferentes diretores quanto ao registro sonoro em seus filmes e dos meios de gravação. Os diretores analisados<sup>12</sup> já faziam filmes antes do advento do som sincronizado com a imagem, sendo também escolhidos por estarem filmando em diferentes países, em diferentes estruturas de produção. Os filmes, com os seus devidos diretores são: *Blackmail (Chantagem e confissão)* de Alfred Hitchcock (1929), *M (M, O vampiro de Dusseldorf)* de Fritz Lang (1931) e *Applause (Aplauso)* de Rouben Mamoulian (1929). A intenção também é focar nos aparatos tecnológicos de gravação de som disponíveis para cada um desses diretores, fazendo um recorte geográfico através da obra dos cineastas: Inglaterra (Hitchcock), Alemanha (Lang) e Estados Unidos (Mamoulian). O uso que eles fazem da banda sonora aponta um caminho inovador e único, abrindo espaço para contrapor as teorias que enfatizam o lado negativo da introdução do som sincronizado.

### *Chantagem e Confissão: efeitos e voz fora de campo*

Alfred Joseph Hitchcock (1899 - 1980), inglês do distrito de Leytonstone, perto de Londres, fez carreira na Inglaterra e nos Estados Unidos, dirigindo 53 filmes e firmando-se como o diretor que melhor representou o suspense na narrativa cinematográfica. Começou sua carreira em 1922 como designer de intertítulos, passando por diretor de arte, roteirista e finalmente dirigiu seu primeiro filme, em 1925, *The Pleasure Garden (O Jardim*

---

12. A exceção é Rouben Mamoulian, que na realidade faz seu primeiro filme, mas que vinha de inúmeros experimentos sonoros no teatro e no musical da Broadway.

dos Prazeres)<sup>13</sup>, seguindo até 1972, com o seu último *Family plot* (*Trama macabra*). *Blackmail*<sup>14</sup> (*Chantagem e confissão*) seu primeiro filme com som sincronizado foi lançado em 1929. O filme é uma adaptação da peça de Charles Bennet e conta a história da jovem Alice White (Anny Ondra) que se relaciona com o detetive da Scotland Yard Frank Webber (John Longden). Os dois saem para tomar um chá e brigam no restaurante. Ela sai de lá e decide aceitar o convite de um desconhecido (Cyril Ritchard) e vai para seu apartamento. No apartamento depois de algumas conversas, trocas de roupas e música ao piano, o desconhecido tenta violentá-la: os dois brigam e ela o acaba matando. Alice foge, mas sua ação é vista por um homem (Harvey Braban) que aparece depois na loja dos pais dela e começa a chantageá-la. O namorado de Alice, o detetive da Scotland Yard, é escalado para investigar a morte do homem que estava com a sua namorada e descobre que foi ela que o matou. Um conflito explode entre o chantagista e a moça, com o detetive entre os dois: o detetive blefa e tenta desencorajar o chantagista que se obstina por algum tempo, mas perde a cabeça no final e morre.

O filme estava pronto em abril de 1929 como um filme pré-sincronizado, como os outros dirigidos por Hitchcock, sendo vontade do produtor John Maxwell, diante da febre dos filmes estadunidenses, realizar o primeiro filme com som sincronizado na Inglaterra. Maxwell chamou Hitchcock em seu escritório e mencionou sobre um equipamento de som da Radio Corporation of America (RCA) que importara dos Estados Unidos. O sistema não era muito sofisticado e era impossível adicionar falas poste-

---

13. Antes de *Blackmail* (1929) dirigiu *The pleasure garden* (1925), *The mountain eagle* e *The lodger* (1926), *Downhill*, *Easy virtue* e *The ring* (1927), *The farmers' wife* e *Champagne* (1928) e também em 1929 *The manxman*.

14. É também o primeiro filme que tem a aparição de Hithcock: uma marca indissociável dos seus filmes.

riormente: era preciso ser captado ao vivo. A ideia era refilmar algumas sequências, introduzindo diálogo entre os personagens e adicionar outros elementos à trilha sonora. Maxwell sabia que a maioria dos cinemas no país ainda não estavam aparelhados para a reprodução do som e somente alguns, em especial em Londres, começavam a ser equipados com a possibilidade de exibição de filmes com som sincronizado (SPOTO, 1983). Assim *Blackmail* (*Chantagem e confissão*) foi lançado com uma versão sem, e outra com som no filme.

Já haviam, desde de 1926, filmes sincronizados com efeitos e música pré-gravada como *Don Juan*, dirigido por Alan Crosland, produzido pelos Warner Brothers. O mesmo Crosland dirige no ano seguinte *The Jazz Singer* (*O cantor de jazz*), introduzindo trechos com gravação em som direto da voz dos atores, demonstrando o sincronismo entre som, no caso voz, e imagem. Nos Estados Unidos, em 1927, somente um número pequeno de filmes tinham som sincronizado, sendo que em 1928 esse número aumentou um pouco, mas não era maioria. Até abril de 1929 cerca de 2500 projetores sonoros foram instalados e até o final desse mesmo ano os estúdios estadunidenses pararam de fazer filmes sem sincronia entre som e imagem (O'BRIEN, 2005). Importante destacar também que duas vertentes de gravação de som para o cinema se estabelecem nesse momento, depois de vários anos de intensa briga de patentes e testes, quando experimentos de som sincronizado com a imagem datam desde de 1902<sup>15</sup>: a gravação em disco chamada Vitaphone (desenvolvida pelos Warner Brothers e a companhia Western Electric) e a gravação em filme chamada Movietone (desenvolvida por Theodore Case e Earl I. Sponable e comprada por

---

15. Léon Gaumont demonstra na França, em 1902, seu Chronophone: um sistema de dois motores, um para imagem e o outro para som. No Chronophone, um projetor era ligado a dois fonógrafos por uma série de cabos. O sistema era muito caro e apresentava amplificação deficiente e por isso foi abandonado.

William Fox, da Fox Film Corporation, que depois se funde com a Twentieth Century Pictures, formando a 20th Century Fox) (SOUZA, 2010). Devido a uma série de detalhes técnicos e em especial por ter mais consistência na sincronia entre som e imagem, o sistema que vingou foi o de som no filme. Outras companhias como a RCA, demonstraram interesse e também entraram na produção de tecnologia de gravação sonora de filmes. Por volta de maio de 1928 a Metro-Goldwin-Mayer (MGM), Paramount, United Artist (UA), Warner Brothers e Universal adotaram o sistema da Western Electric, modificado para gravar o som na película. A Radio-Keith-Orpheum Corporation (RKO), braço do cinema da RCA, adotou o sistema Photophone (muito parecido com o Movietone da Fox) e a FOX manteve o seu sistema Movietone. Outra companhia que surge nesse período é a Electrical Research Products Incorporation (ERPI) que na realidade era uma subsidiária que a Western Electric criou para driblar o contrato de exclusividade com os Warner Brothers, atuando em potencial no mercado fora dos Estados Unidos. *Blackmail* (*Chantagem e confissão*) foi gravado no sistema R.C.A. Photophone.

Hitchcock, por ter começado a fazer filmes sem som sincronizado, é um dos diretores da época que reforçava a premissa de que o cinema era feito de imagem e que o som viera depois. Em longas conversas nos anos 1960 com o também cineasta francês François Truffaut, que depois viraria um livro de entrevistas, ele declara:

Os filmes silenciosos<sup>16</sup> são a forma mais pura de cinema. A única coisa que faltava era, evidentemente, o som que saía da boca das pessoas e os ruídos. Mas esta imperfeição não justificava a grande mudança que o som acarretou. Quero

---

16. Faço a tradução de *silent films* para filmes silenciosos, mesmo entendendo que muitas vezes os filmes eram exibidos com algum acompanhamento sonoro. Em geral escolho usar os termos som pré-sincronizado e som sincronizado para fazer a distinção dos dois períodos históricos.

*dizer que faltava muita pouca coisa ao cinema silencioso, apenas o som natural* (HITCHCOCK, 1986, p. 41).

Essa incorporação desse “som natural” é o desafio posto a Hitchcock em um filme que já estava pronto e que não tinha sequências de som direto. Assim *Blackmail* (*Chantagem e confissão*) começa seguindo a estética dos outros filmes da época na sua primeira parte: temos efeitos e música sobre as imagens, sem os atores falando. Nessa primeira parte vemos dois detetives que estão em um carro da polícia atrás de um ladrão, eles recebem uma indicação de onde está esse ladrão e vão prendê-lo. Após a prisão começamos a escutar os detetives conversando entre si, em sequências que não vemos o labial deles pois estão de costas, apenas escutamos comentários triviais sobre o dia a dia do precinto. Um dos detetives (Frank) está com a sua namorada (Alice) esperando para os dois saírem para tomar um chá. A parti daí o filme vai ficando cada vez mais falado, centrando na discussão do casal no restaurante e que deslancha na briga entre Frank e Alice, com ela o deixando e saindo com outra pessoa. O primeiro desafio de gravar com som direto se estabelece pela voz da atriz polonesa Anny Ondra (Alice) que falava inglês com bastante sotaque, algo que não casava com a personagem que interpretava no filme. Assim Hitchcock teve que inventar uma nova técnica de captação de voz com a performance da atriz, fazendo a dublagem ao vivo, no set de filmagem. Ele detalha:

Anny Ondra mal falava inglês e, como a dublagem tal como é praticada hoje (1962) ainda não existia, contornei a dificuldade apelando para uma jovem atriz inglesa, Joan Barry, que ficava em uma cabine colocada fora do enquadramento e recitava o diálogo diante de seu microfone enquanto a Srta. Ondra fazia a mímica das palavras. Então eu acompanhava o desempenho de Anny Ondra ouvindo

as entonações de Joan Barry com a ajuda de headphones nos ouvidos. (HITCHCOCK, 1986, p. 44).

Figura 1. Hitchcock e sua dublagem ao vivo



Fonte: *Alfred Hitchcock: Architect of Anxiety*; Taschen (p. 41)

Essa experiência e duas sequências em particular chamam atenção para a potencialidade do uso do som que de certa forma contradizem a fala anterior de Hitchcock de que o som era algo natural da imagem. Quando o detetive Frank vai investigar a morte de uma pessoa, que sabemos que foi sua namorada que matou, temos um ótimo exemplo de som fora do quadro que não era muito usado na época. Ele chega no local do crime com mais outros dois detetives. Enquanto a câmera fica com Frank, que anda pelo apartamento tentando achar pistas do que aconteceu, ficamos a escutar os outros dois detetives, que não são vistos, só ouvidos, falando fora de quadro sobre os detalhes da cena do crime. Por sabermos o que aconteceu na noite anterior, fo-

camos nos gestos do detetive e não nas informações vindo fora de campo, sendo essas informações importantes para localizar o espaço sonoro extra campo. A sequência tem o seu ápice com o detetive encontrando a luva de Alice mas somente ele, e consequentemente nós, vemos isso pois os outros dois detetives, que só escutam, estão ocupados em outro espaço, revelados que estão pela relação sonora de espaço que o som proporciona à cena. A segunda sequência que chama atenção é quando Alice, no dia seguinte ao assassinato, está sentada com seus pais na loja deles para tomar café. O próprio Hitchcock revela como pensou e fez em tornar a voz como efeito, adentrando um espaço subjetivo da narrativa totalmente novo, dissociando som da imagem e criando uma autonomia de sentido. Um efeito que norteia, e desnorteia o personagem em cena:

Uma vizinha que se encontra ali, muito faladora, discute o assassinato que acaba de ser notificado e diz: “Que coisa horrível matar um homem pelas costas com uma faca. Se fosse eu que o tivesse matado teria golpeado sua cabeça com um tijolo, mas não teria usado uma faca”, e o diálogo continua. Alice já nem escuta e o som se torna uma pasta sonora, muito vaga, confusa, apenas a palavra faca é ouvida distintamente, repetidas vezes: faca, faca, faca! E de repente a moça ouve claramente a voz de seu pai: “Passe-me a faca de pão, por favor, Alice”, e ela precisa pegar a faca semelhante aquela com a qual cometera um assassinato e durante esse tempo os outros continuam a falar do crime. Aí está a minha primeira experiência sonora! (HITCHCOCK, 1986, p. 45).

Muitos anos depois, em 1963, Alfred Hitchcock fará *The birds* (*Os pássaros*) um filme que a historiadora Elizabeth Weiss (2019) aponta Hitchcock como “um dos diretores que melhor entendeu o poder e o conceito do som, criando um roteiro sonoro

para o o filme”. Weiss esclarece que apesar das falas de Hitchcock que enfatizam o poder da imagem sobre o som, ele na realidade estava criticando o uso excessivo da voz, em filmes repletos de diálogos, ou como o próprio diretor comenta: “muito do cinema hoje (1962) são pessoas fotografadas falando”. Apesar de externar uma hierarquia da imagem, ele deixou obras onde o uso do som é inovador, seja para entrar dentro do subjetivo dos personagens, mixando efeito e voz como em *Blackmail (Chantagem e confissão)*, seja para destacar o silêncio, minimizar a música, e assim aumentar o suspense, em *The birds (Os pássaros)*. Escutando *Blackmail (Chantagem e confissão)* atentamente observamos um uso muito criativo da banda sonora diante da complexidade da época, refutando a falácia de que os filmes desse período eram somente teatros filmados.

## Fritz Lang e o cinema de moto contínuo

Friedrich Anton Christian Lang (1890-1976), nascido em Viena, Áustria, dirigiu vários filmes na Alemanha até a ascensão do nazismo quando migra e faz carreira nos Estados Unidos. Filho de arquiteto, decide romper a tradição familiar pois prefere pintar os frequentadores dos cabarets vienenses *Femina* e *Holle* do que se dedicar a arquitetura ou engenharia como queria seu pai. Por isso decide fugir de casa, algo que segundo ele “todo jovem decente deveria fazer”. Depois de rodar pelo mundo ele chega em Paris onde segue o sonho de ser pintor, mas a primeira grande guerra explode e ele teve que voltar para casa pois o seu país, naquele momento, era inimigo do país onde estava. Volta para Áustria, quando é chamado a servir como “voluntário” na guerra: é promovido a soldado, ferido várias vezes, recebe algumas medalhas e em 1918 é considerado “desqualificado” para seguir no exército. Nas ocasiões que se encontra ferido no hospital co-

meça a escrever roteiros para cinema, arte que começara a gostar quando morou em Paris e teve acesso a filmes. Escreve o roteiro *Wedding in the Eccentric Club (Casamento no Clube Excêntrico)* e *Hilde Warren and Death (Hilde Warren e a Morte)* sendo os mesmos comprados por Joe May, produtor e diretor de Berlin. Em Viena, meses depois, descobre lendo o jornal que *Wedding in the Eccentric Club (Casamento no Clube Excêntrico)* estava sendo lançado nos cinemas. Ficou muito feliz, convidou os amigos, a namorada, a família toda para ver o filme que seria o seu debut no cinema como roteirista. Mas aí ele recebe o primeiro choque na profissão: apesar do filme ter sido rodado de acordo com o que ele escreveu, não havia nenhuma menção ao seu nome, sendo o nome de Joe May creditado como o autor da obra, diretor e produtor (EISNER, 1976). O que foi mais importante nesse episódio foi que Lang não gostou da direção, ficou pensando como ele faria o filme, como seria ser um diretor de cinema. Nesse momento começa a sua carreira e como Hithcock, Lang também enfatiza a imagem sobre o som:

Para começar tenho que dizer que sou uma pessoa visual. Eu experimento com meus olhos, e nunca, ou raramente, com meus ouvidos, para o meu constante arrependimento. Eu gosto de canções folclóricas mas nada me convence em ir para um concerto ou a uma ópera (EISNER, 1976, p. 9).

O momento da conversão para o cinema sincronizado na Alemanha é um capítulo importante para contrapor a hegemonia da tecnologia de exibição de filmes sonoros que os estadunidenses estavam impondo ao mundo. O alemão Jakob Kunz inventa, em 1913, a célula fotoelétrica, muito importante para o futuro do som ótico, pois permitia uma fidelidade e precisão na gravação e na reprodução do som, muito maior que a célula de selênio. Usando o

invento de Kunz, os pesquisadores Hans Vogt, Jo Benedict Engl e Joseph Massole registram em 1919 a patente de seu sistema que usava a tecnologia da densidade variável para a modulação da luz na película. Batizaram o sistema que traduzia vibrações mecânicas de som em impulsos elétricos que eram convertidos em sinais óticos de Tri-Ergon, palavra que vem do grego e significa trabalho de três. Esses sinais óticos poderiam então ser gravados diretamente no canto da película por um processo fotográfico, inventado por Eugene Lauste<sup>17</sup>, mas aprimorado por eles. Outra célula fotoelétrica transformava estes sinais em impulsos elétricos, que, por sua vez, eram amplificados e transformados em vibrações sonoras (WIERZBICKI, 2009). Em seu livro *De Caligari a Hitler* (1947) o teórico de cinema Siegfried Kracauer, relaciona o expressionismo alemão e seus personagens psicologicamente complexos, com a origem do nazismo na Alemanha. Nesse livro ele também faz um panorama da situação econômica da indústria cinematográfica no país a partir do Plano Dawes, quando a Alemanha é incorporada ao sistema financeiro dos aliados, tendo de fazer empréstimos para recompensar as perdas que o país gerara com a primeira guerra.

A partir de 1924 as exigências financeiras começam a influenciar o desenvolvimento do cinema alemão. Durante os anos após a guerra, mesmo com uma inflação alta, a indústria do cinema conseguiu seguir produzindo, sem muitos contratemplos. É verdade que o mercado interno cobria somente 10% do custo de produção, entretanto duas condições compensavam essa difícil situação. Primeiro as pessoas gastavam alegremente o seu dinheiro, que estava perdido de qualquer jeito, em qualquer prazer possível; em consequência os cinemas ficavam lotados e até cresceram em nú-

---

17. Inventor francês que experimentou nos anos 1910 com projeção sincronizada de som e imagem.

mero. Segundo que a exportação de filmes, muito aportada em “dumping”, se provou extremamente lucrativa. Tentados por essas oportunidades vários aproveitadores entraram nos negócios do cinema, conseguindo empréstimos a baixo custo para produção de filmes, valores que eram subsidiados pelo governo alemão (KRACAUER, 1947, p. 132).

Essa situação não se seguiu por muito tempo e logo em 1925 a indústria cinematográfica alemã começa a quebrar, tendo agora que compor com as exigências de Hollywood quanto a circulação dos seus filmes na Alemanha. Para tentar equilibrar a situação o governo alemão decreta um sistema de cotas para cada filme estrangeiro lançado, um filme alemão teria que ser produzido (*Kotingentfilme*). Muito cedo, espertamente, os grandes estúdios estadunidenses começam eles mesmos a produzir filmes na Alemanha, cumprindo com os requisitos de produção de quota. Alguns anos antes, os mesmos pesquisadores que criaram o sistema Tri-Ergon, lançam em 1920 o filme *Der Brandstifter* (*Os Incendiários*), primeiro longa-metragem alemão com som sincronizado. De acordo com registros, o filme continha cenas de perfeita sincronia labial e foi o primeiro sistema a apresentar um mecanismo de roldanas que mantinha a velocidade do filme constante, favorecendo, assim, a qualidade da reprodução sonora. Mas naquele momento o desenvolvimento do sistema Tri-Ergon havia custado muito dinheiro ao governo alemão, que desistiu de investir na exibição de filmes com som. Quem sabe se os alemães não tivessem tido a paciência para aperfeiçoar o sistema, especialmente na área de reprodução sonora em grandes ambientes, que era uma patente estadunidense, eles poderiam ter filmes sincronizados bem antes que os produzidos nos Estados Unidos? Cinco anos depois, em 1925, os pesquisadores venderam a patente da Tri-Ergon por apenas 200.000 marcos alemães para Willian Fox que usou na construção do seu sistema Movietone (GOMERY, 1985). O ano de 1930 foi um período chave na transição so-

nora na Alemanha. Em setembro de 1929, somente 3% da produção tinha som sincronizado com a imagem. Até setembro de 1930, o total subiu para 84%. O período de 1930 a 1931 era de crise, quando os grandes diretores alemães tiveram que reorientar as carreiras para fazer uso do som (CARROL, 1985).

O momento político vivido no país, que vê o surgimento e a eventual tomada de poder pelo partido nacional socialista, é propício para a manutenção do subsídio do governo que via a atividade cinematográfica como estratégica. Nessa mesma época os aparatos de gravação de som, em especial microfones começaram a ganhar notoriedade pela sua qualidade sonora e durabilidade<sup>18</sup>. Assim a Alemanha produz alternativas tecnológicas para fazer frente aos sistemas estadunidenses e nesse contexto é criado o Tonbild Syndicate (Tobis) organizado com dinheiro alemão, suíço e holandês, que começou a equipar os cinemas alemães com a tecnologia sonora de reprodução. Simultaneamente os dois mais importantes fabricantes de material elétrico Siemens e Halske, anunciam a junção com a Allgemeine Elektrizitäts Gesellschaft (AEG) para desenvolver um sistema de gravação de som, formando a Klangfilm. Depois de acertar algumas diferenças financeiras a Tobis e Klangfilm anunciam um acordo, formando uma só companhia, tentando combater a invasão de filmes sincronizados vindos dos Estados Unidos (GOMERY, 1985). Comparado aos sistemas da Western Electric, RCA e Movietone, o sistema alemão Tobis - Klangfilm tinha melhor resposta nas frequências mais graves, tornando o som do filme com mais corpo e presen-

---

18. Georg Neumann lança em 1928, em Berlim, o seu microfone CMV 3 e inicia uma tradição de excelência em microfones na Alemanha e no mundo. Nos anos 1940 tivemos a adição de duas empresas familiares na fabricação de microfones: Sennheiser e Schoeps, duas marcas que juntamente com a Neumann, comprada pela Sennheiser em 1991, mas mantida como marca independente, são até hoje microfones de referência em sets de filmagem do mundo inteiro.

ça. Foi no sistema da Tobis - Klangfilm que *M (M, o vampiro de Dusseldorf)* foi gravado e exibido.

Lançado em 1931, *M (M, o vampiro de Dusseldorf)* é o primeiro filme sincronizado de Fritz Lang. Ele já havia desenvolvido uma sólida carreira como diretor de cinema fazendo inúmeros filmes pré-sincronizados<sup>19</sup>, clássicos como *Dr. Mabuse* (1921) e *Metrópolis* (1926). Originalmente o nome do filme era para se chamar *Morder unter us (Um assassino entre nós)* a partir de um caso que aconteceu em Dusseldorf, cidade alemã, quando um cidadão sem nenhum antecedente criminal, desafiou a polícia local perpetuando uma série de crimes. Em uma entrevista para o jornal para promover o filme Lang menciona o nome do seu novo projeto. Após isso ele começa a receber ameaças e o dono do estúdio Staaken, local escolhido para a produção do filme, não retorna mais suas chamadas. Lang vai até o estúdio para encontrar o dono e explicar pessoalmente o que era seu filme. Depois da explicação o dono do estúdio ficou mais aliviado e deu as chaves do local para Lang, apertando sua mão e exibindo o broche na lapela do seu paletó com a insígnia nazista. Lang então entendeu que teria que mudar o filme de nome pois os assassinos, no caso os nazistas, já estavam entre o povo alemão. Nesse dia ele despertou politicamente (KRACAUER, 1947).

---

19. Dirigiu em 1919: *Halb-Blut (Meio-casto)*; *Der Herr der Liebe (O Mestre do Amor)*; *Die Spinnen (As Aranhas) Parte 1: Der Goldene See (O lago dourado)*; *Hara-kiri*; *Die Spinnen (As Aranhas) Parte 2: Das brillantenschiff (O barco diamante)*; *Das wandernde bild (A imagem viajante)*; em 1920: *Vier um die Frau (Por volta de uma mulher)*; em 1921: *Der mude tod (A morte cansada)*; *Das indische grabmal (A tumba hindu) - Parte 1: Die sendung das Yoghi (O show dos Yoghi)* e *Parte 2: Das indische grabmal (A tumba hindu)*; *Dr. Mabuse, der spieler (Dr. Mabuse, o jogador) Parte 1 Ein bild der zeit (Uma fotografia do tempo)*; *Parte 2: Inferno - Menschen der zeite (Inferno - homens do tempo)*; em 1923: *Die nibelungen (Os nibelungos). Parte 1: Siegfried tod (A morte de Siegfried)*; *Parte 2: Kriemhilds rache (A vingança de Kremilda)*; em 1926 *Metropolis (Metropolis)*; em 1927 *Spione (O espião)* e em 1928 *Frau im mond (Mulher na lua)*.

Diferente de Hitchcock que enxertara sequências com som sincronizado em um filme que houvera sido filmado sem som, *M* (*M, o vampiro de Dusseldorf*) tem na sua estrutura componentes sonoros originais que norteiam e intensificam a narrativa de uma maneira totalmente original. Alguns dos recursos utilizados por Lang na sua banda sonora são: utilizar de som pré-gravado como “raccords” (ligações) entre as sequências; fazer uso inteligente de silêncios: o uso de silêncio na “primeira pessoa”, uso que individualiza e caracteriza os personagens; e a construção de overlaps entre sequências (EISNER, 1976). Do lado da imagem, quebrando o conceito de imobilidade de movimentos que é enfatizado nesse momento, temos sequências que a câmera se movimenta no cenário, deslocando a ação em continuidade com o espaço sonoro. Uma dessas passagens é logo exibida no início do filme: ainda no preto começamos a escutar uma voz de uma criança. Quando a imagem é revelada vemos um grupo de crianças que brincam em um pátio, com uma delas comandando a ação. A câmera que nos mostra o grupo de crianças começa a se movimentar, indo em dois sentidos: para o lado e para cima. Ao subir ela revela um balcão com roupas estendidas e a passagem de uma mulher que carrega uma trouxa de roupa e grita com as crianças que estão no pátio. Durante a sequência escutamos as crianças em diferentes planos sonoros, sendo um mais próximo quando as vemos, e um mais distante quando a imagem as abandonam e vai para a mulher no balcão, fazendo com que o som estenda a ação sem uso de corte, delimitando o espaço através da reverberação das vozes que são ouvidas na cena.

Um dos destaques sonoros do filme é o trecho da música associada pelo ator Peter Lorre, que interpreta o assassino em série, tirada de Peer Gynt, Suíte I, Op. 46, última parte, chamada de *O castelo do rei*, do compositor norueguês Edvard Grieg (1843-1907). Como Lorre não tinha o ritmo e a potência que o diretor

queria para o assobio, o próprio Lang dublou o assobio, criando um leitmotiv que perpassa o filme e que acaba o identificando e é exatamente o que lhe denuncia (EISNER, 1976). De uma maneira muito criativa, utilizando longos silêncios para aumentar a tensão, Lang apela para a imaginação do espectador para que cada um produza a narrativa de como aconteceu o crime:

Por conta da natureza horrenda de um crime que o filme *M* conta, havia um problema em como mostrar o crime para a plateia sem causar um impacto repugnante, mas também ser perder o poder da emoção. Foi por isso que eu somente dei pistas do que aconteceu: a bola que rola, o balão que fica preso nos fios, depois de ter sido soltos por uma pequena mão. Assim eu convido o espectador em ser parte integral na criação desse personagem, em especial dessa cena, onde cada um compõe, de acordo com a sua imaginação, os detalhes mais macabros do que possa ter acontecido (EISNER, 1976, p. 123).

Figura 2. Fritz Lang e equipe filmando *M*



Fonte: Fritz Lang by Lotte Eisner: Da Capo Press (p. 127)

Muito pode se dizer da trilha sonora do filme pois está repleta de ambientes e efeitos que dão peso para as imagens, não sendo esses sons necessariamente relacionados com essas imagens que vemos, mas mais que isso, os sons criam uma outra camada na narrativa, totalmente independente. Alguns exemplos são: a campainha da porta que toca quando a senhora vai deixar a roupa para a mãe da garota que aparece morta depois; o relógio cuco, as badaladas de sino, as buzinas de carros, o bafo da cidade, a bola que bate na parede anunciando a criança. Quando o assassino, que fora desmascarado pelos ladrões na rua, foge para uma fábrica para se esconder, e depois tenta fugir de onde está, é exatamente um elemento sonoro, ele batendo em um prego para sair do quarto que tinha se escondido, que entrega sua localização. Ainda mais revelador, depois de ser descoberto, é a expressão de desespero do assassino antes de ser capturado. Nesse momento Lang opta por ter somente o plano do assassino escutando a chegada dos ladrões, que não vemos, e que vão prendê-lo, acentuando a tensão somente com o som fora de quadro, com as vozes distantes no começo, mas que vão ficando cada vez mais presentes. Vemos tudo isso pelos olhos esbugalhados de medo de Peter Lorre. Eisner complementa a análise sonora:

Com raro domínio, Lang utiliza o som em contraponto com a imagem: esta é valorizada pelo som. O som por vezes se antecipa à imagem, ou então invade a imagem seguinte, ligando-a assim mais estreitamente à anterior. Alusões sonoras, associações de ideias utilizadas como *raccords* acentuam o ritmo da ação, dando-lhe densidade. Quando a mãe se debruça sobre a caixa de escada desesperadamente vazia para chamar Elsie, a ausência da garotinha torna-se ainda mais perceptível graças às imagens - a mesa posta diante da cadeira vazia - e ao barulho lancinante do relógio que marca inexoravelmente o curso do tempo. Os

clamores da mãe ressoam na água-furtada deserta. O assassinato é a seguir sugerido por uma elipse: a bola rolando e o balão que se enrosca no fio elétrico - imagens sobre as quais se prolonga e fenece o apelo da mãe (EISNER, 1976, p. 224).

A voz que fala em *M* (*M, o vampiro de Dusseldorf*) é administrada ao longo do filme na medida que os representantes da polícia e dos ladrões, vão cercando e encurralando o assassino, dando peso dramático a narrativa. Mesmo tendo longas sequências de pessoas falando, muitas das vezes ao telefone, a montagem paralela das realidades de cada um dos núcleos da história faz com que sigamos o fluxo de tentar achar a pessoa que está cometendo os assassinatos. Observo que Lang, assim como também os outros diretores citados no artigo, eram exceção em um momento que o cinema converge a imagem e o som. O filme tem várias sequências com movimentos de câmera sofisticados que desafiam a imobilidade da imagem que é apregoadá ao som. Por outro lado, a estrutura da narrativa é tão simbólica quanto a situação política de quando o filme estava sendo feito, trazendo camadas sociais, políticas e econômicas no seu roteiro, traduzindo um sentido de independência audiovisual. É como se o filme tivesse na sua estrutura um elemento de moto contínuo tanto na imagem como no som, fazendo-os funcionar de maneira autônoma, dando-lhes individualidade, tendo o filme como força motriz dessas relações, mas subordinado ao desenvolvimento da narrativa, surpreendendo com essa maneira diferenciada de apresentar o som ao espectador ao longo da trilha sonora.

## O espaço sonoro de Aplauso

Rouben Mamoulian (1897-1987), de descendência armênia, nasceu em Tiflis, atual Tbilisi, Geórgia, país que fazia parte do Império Russo. De família abastada ele vai para Moscou estudar direito e se envolve com teatro. Forma um estúdio de drama em Tiflis e em 1920 consegue ir em tourné com a Companhia de Repertório Russa para a Inglaterra. Decide ficar por lá e estudar teatro. Começa a dirigir peças e operetas e em 1923 emigra para os Estados Unidos onde por muitos anos dirigiu espetáculos dos mais variados no Teatro Eastman em Rochester, Nova Iorque (SILKE, 1971). Dirigiu 17 filmes entre *Applause* (*Aplauso*) de 1929, tendo grande reconhecimento com a sua versão de *Dr. Jekyll e Mr. Hyde* (1932). Volta em 1957, depois de um hiato quando dirigiu grandes musicais na Broadway, para fazer *Silk Stockings* (*Meias de seda*), seu último filme. Sua carreira entra em declínio quando é demitido duas vezes, e nas duas vezes por Daryl Zanuck que o substitui por Otto Preminger.

Bem diferente dos outros cineastas comentados anteriormente, que já tinham uma carreira no cinema quando a possibilidade de som sincronizado apareceu, Mamoulian era do mundo do musical, do teatro. *Applause* (*Aplauso*) é sua primeira experiência com o cinema, filmado nos Estúdios da Paramount em Astoria e em Manhattan, Nova Iorque. O filme conta a história de Kitty Darling (Helen Morgan) e sua filha April (Joan Peers). Kitty já teve um tempo de sucesso na Broadway mas está buscando trabalho enquanto sustenta seu empresário (Fuller Mellish) e a filha. Kitty quer que sua filha seja uma religiosa e a coloca em um convento. April vai visitar a mãe e entra dentro do mundo do teatro de variedades: ela conhece um marinheiro (Jack Cameron) que a propõe em casamento, eles se desentendem, ela volta para

o teatro e descobre que sua mãe tentou suicídio tomando muitas pílulas. Vendo sua mãe desfalecendo ela decide fazer o número que o empresário tanto desejara, já que ele queria substituir Kitty Darling por achá-la já velha para a profissão. April vai para o palco, canta e dança, tem uma grande crise e sai chorando para a coxia. Reencontra o marinheiro que voltara para ver o espetáculo, os dois se abraçam e decidem viver juntos.

O filme é notável por vários motivos. Um deles, que é um dos pilares das narrativas de demonização da introdução do som no cinema, foi o uso que Mamoulian fez da câmera, tornando-a extremamente ágil, sem restrição de movimentação, filmando em locações por Manhattan e até dentro do metrô, algo não tão comum aos filmes feitos durante essa época de transição. Mamoulian não aceitou as limitações tecnológicas da época e demandava da sua equipe que fizessem traquitanas para que a câmera se movimentasse. Ele comenta sobre uma cena em particular do filme:

Eu queria fazer a cena toda em um plano só, deixando a câmera em movimento. Elas (as *Ice Box*) tinham pequenas rodas e era preciso de dez homens para mover e parar. Então eu pedi para deixar marcas no chão para a marcação de foco, acertaram as luzes, e então todos ficaram malucos: conseguimos fazer uma tomada! Eu fui para casa e me senti horrível. Eu pensei que isso poderia ser o meu fim no cinema (SILKE, 1971, p. 224).

Muito importante assinalar que a transição do som sincronizado com a imagem foi bem diferente nos Estados Unidos que na Europa. Quando esse momento histórico acontece, já estava consolidado nos Estados Unidos uma concepção de uma indústria cinematográfica, enquanto que na Europa, na grande maioria dos países, a atividade ainda era vista como arte, com uma produção feita de indivíduos, não de estúdios. Essa atividade industrial,

que vinha dos Estados Unidos, ofertava pela sua escala de produção, mais espaço para novas tentativas no aperfeiçoamento da gravação, edição, mixagem e reprodução sonora no cinema. Os primeiros filmes estadunidenses tinham vários microfones pendurados no set de filmagem: eles eram omni-direcionais (captação em 360°) e capacitores (condensadores) usando o mesmo princípio dos microfones modernos, mas sendo extremamente pesados e grandes. Experimentos foram feitos com microfones seguindo os atores, primeiro com cordas amarrados no set e em 1929 surgiram os primeiros experimentos com varas de microfone improvisadas (SALT, 1990). Dois tipos de microfones foram usados no começo do som em filmes: um da Western Electric e outro da RCA, sendo esses usados suspensos no set através de uma vara de microfone desenvolvida pela Mole-Richardson, já em 1930. Se a cena consistia em ter vários microfones pendurados para poder captar o som, todos os microfones eram endereçados a um mixer que repassava o sinal para uma câmera de som, onde o som era gravado. Nesse momento do uso do som no cinema evitava-se gravar diálogos que não fossem ao vivo (som direto) porque não havia como balancear, ou mixar com os outros sons já gravados, pois a diferença de som de fundo chamava muita atenção (JACOBS, 2015). Já haviam protetores de vento para os microfones e também surgiram os primeiros usos de microfones direcionais: eram usadas grandes parabólicas de metal de até 1 metro e 80 centímetros de diâmetro para produzir o efeito de proximidade. Com isso poderia se ter alguma resposta na gravação sonora com o microfone apontado a quatro metros e meio dos atores. Pela sua alta susceptibilidade à humidade o que fazia o som “fritar”, os microfones capacitores (condensadores) foram substituídos, em 1931, por microfones dinâmicos e microfones de fita. Só vários anos mais tarde é que os microfones capacitores (condensadores), já com outra tecnologia que os tornaram

menos aptos às interferências, tornaram-se o padrão nos sets de filmagem, tomando o lugar dos dinâmicos.

Figura 3. Mamoulian escuta o estômago de Helen Morgan



Fonte: *Rouben Mamoulian: style is the man*; AFI Press (p. 96)

O filme usou a tecnologia da Western Electric para fazer a gravação do som direto no set, quebrando várias regras quanto da imobilidade da imagem, que foi imposto pelo barulho feito pelas câmeras. Mais notável ainda é o espaço sonoro que Mamoulian cria nos seus sets, trazendo uma identidade sonora do mundo dos bastidores do vaudeville que ele conhecia tão bem porque trabalhou durante anos nessa realidade. É interessante notar que o uso criativo do silêncio não era novo para Mamoulian, mas algo que ele já trabalhara pelo seu conhecimento do palco. Um ano antes de fazer *Applause* (*Aplauso*) ele dirigiu uma peça na Broadway chamada *Wings over Europe* (*Asas sobre a Europa*). Nessa peça, em um determinado momento ele usou uma técnica para transgredir o espaço das paredes invisíveis do teatro:

Havia um relógio escondido em uma manta no set, onde ele não era escutado. Durante o silêncio eu pedi para que o gerente de palco carregasse um metrônomo do fundo da sala até a frente do palco. Assim o tik-tok do relógio começa baixo, vai ficando alto até que toda a plateia possa escutar (SILKE, 1971, p. 185).

*Applause (Aplauso)* tem muitas camadas, fusões de espaços, continuidades e tensões sonoras inovadoras. O começo do filme já é revelador com a fanfarra do vaudeville que chega na cidade: vemos um saco voando ao vento em um lugar onde não vemos ninguém, o saco voa mais e revela um poster de Kitty Darling, anunciando seu show. Enquanto vemos essas imagens vamos escutando uma música que está ao longe e que vai crescendo, enquanto a câmera passeia pela cidade, e começamos a ver pessoas correndo de um determinado lugar que é de onde vem o som que ouvimos: uma grande fanfarra que anuncia o espetáculo, com várias pessoas seguindo o cortejo da atração da Broadway. O que Mamoulian logo no começo do seu filme<sup>20</sup> faz é expor ao espectador uma experiência sonora de uso de espaço que vai marcar o filme inteiro:

O delinear do espaço visual de *Applause (Aplauso)* já seria notável na sua apresentação, criando um senso extraordinário de uma fisicalidade palpável. Isso é ainda mais impressionante quando consideramos que o filme foi feito em 1929, um ano de muitas restrições impostas a imagem pela incorporação da gravação de som direto. Mas

---

20. Mamoulian faz algo sonoramente semelhante na introdução do seu filme de 1932 *Love me tonight (Ame-me esta noite)* quando ele usa o som de cada elemento novo que vai mostrando na tela, fazendo Paris acordar com os pequenos sons das pessoas que trabalham: uma pessoa cavando um buraco e o ritmo das batidas do seu martelo, junto com o ruído do amolador de facas, com a senhora que bate seu tapete, e vários outros elementos sonoros que ele vai introduzindo e criando uma sinfonia muito bem orquestrada.

a criação do sentido de uma espacialidade no filme não é somente produto do movimento de câmera e de uma mise-en-scene visual, mas, em grande parte gerada pelo uso que Mamoulian faz do som (FISCHER, 1985, p. 237).

Uma das sequências mais significativa desse espaço sonoro criado por Mamoulian é na cena que Kitty Darling tenta o suicídio. Antes de decidir tomar a overdose de pílulas Kitty se despede de April que está indo ao encontro do namorado. Kitty fica sozinha no seu quarto, olhando para algumas fotos que estão perto dela: uma do empresário que a explora, outra dela mesma mais jovem e por último da sua filha. Após isso ela abre uma porta e sai do quarto em direção ao banheiro, acompanhada por um grande movimento de câmera que segue a sua ação sem corte. No armário do banheiro ela encontra um vidro com pílulas, que ela abre e coloca as pílulas dentro de um copo. Paralelo a isso escutamos uma música que é da cena seguinte quando vemos uma banda tocando em um restaurante onde April e seu namorado marinho estão jantando. Nesse espaço existe uma importante continuidade sonora com diálogo, aplausos e música ao mesmo tempo. O casal discute e ao final temos um close do copo de April que através de uma fusão da imagem, passa a ser o copo de Kitty, agora esvaziado, sem as pílulas, seguido de uma imagem dela desfalecida no hotel. A ação que segue é totalmente sonora: em seu delírio causado pelas pílulas que tomou, Kitty escuta a cidade e seus sons de sirene, buzinas e vozes, enfatizando um espaço físico que materializamos através do que escutamos.

Um aspecto final do uso que Mamoulian faz do som em *Applause* (*Aplauso*) é a criação de uma espacialidade audiovisual, pois durante o filme ele está muito interessado em criar sons que são modificados de acordo com a distância de quem observa a ação, ou seja nós, os espectadores. Sendo isso exatamente

ao contrário do que estava se estabelecendo na época, quando o som da voz tomava conta de todos os sons do filme, e retirava a dimensão do espaço que o som podia criar. Lucy Fischer chama atenção a isso pelo fato de que os primeiros Técnicos de Som eram oriundos do rádio, lugar sonoro onde a voz no primeiro plano é praxe. Mas Mamoulian pelo contrário, e mais uma vez, quebrando as regras de estagnação de que as restrições de captação de som direto, nesse momento, estavam causando a arte do cinema, nos demonstra com seu filme que o espaço criativo do som nos filmes estava somente engatinhando, com infinitas possibilidades, e que é possível produzir obras onde imagem e som convergem para a criação de novos sentidos, novas oportunidades de leituras.

### Considerações finais

Refletindo sobre o momento histórico da transição do cinema pré-sincronizado para o sincronizado, através do exemplo dos três filmes analisados, fica a pergunta por que os filmes dos diretores citados não foram analisados sobre as suas particularidades sonoras? A raiz de uma hierarquia da imagem em relação ao som surge nesse momento: foca-se nos exemplos de filmes onde só a voz é importante, enquanto que já existiam outras maneiras de relacionar imagem e som. A relação com a tecnologia no cinema foi, e continua sendo, incorporada de forma diferenciada em diferentes realidades cinematográficas. Nesse momento, pontuando que os filmes analisados foram feitos em países diferentes - Alemanha, Estados Unidos e Inglaterra - e mesmo que houvesse um avanço maior nos Estados Unidos, pela constituição industrial do cinema estadunidense, os outros lugares, com seus determinados diretores, não deixaram de experimentar e inovar na trilha sonora dos seus filmes. É importante salientar que além dos tres filmes

comentados, podemos citar outros filmes nos quais os diretores fazem experimentos com o uso do som como *Entouziiazm* ou *Symphonia Donbassa* (*Entusiasmo ou Sinfonia do Donbass*) (1931) de Dziga Vertov na União Soviética, *Kameradschaft* (*A tragédia da mina*) (1931) de W. G. Pabst na Alemanha, *La chienne* (*A cadela*) (1931) de Jean Renoir e *Sous le toits de Paris* (*Sob os tetos de Paris*) (1930) de René Clair na França. Hitchcock, Lang e Mamoulian foram diretores que fizeram uso inteligente da voz pois a deslocaram das bocas dos personagens, ganhando espaço e dimensão, preocupados que estavam com o uso excessivo e único que o falar poderia trazer aos filmes, produzindo contrapontos e espaços sonoros que deixaram a sua marca na história, tornando-se importantes exemplos que subvertem as falácias criadas sobre a introdução do som sincronizado no cinema.

## Referências

CARREIRO, Rodrigo. *O som do filme, uma introdução*. Curitiba: Editora da Universidade Federal do Paraná, 2018.

CARROL, Noel. Lang and Pabst: paradigmas de uma prática nascente de som. In: WEIS, Elisabeth e BELTON, John (Org.). *Film Sound - Theory and Practice*. Nova Iorque: Columbia University Press, 1985.

COUTINHO, Evaldo. *A imagem autônoma*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1971.

EISNER, Lotte. *Fritz Lang*. Nova Iorque: Da Capo Press, 1976.

FISCHER, Lucy. Applause: the Visual and Acoustic Landscape. In: WEIS, Elisabeth e BELTON, John (Org.). *Film Sound - Theory and Practice*. Nova Iorque: Columbia University Press, 1985.

GOMERY, Douglas. Economic struggle and Hollywood imperialism: Europe converts to Sound. In: WEIS, Elisabeth e BELTON John (Org.). *Film Sound - Theory and Practice*, Nova Iorque: Columbia University Press, 1985.

HITCHCOCK, Alfred; TRUFFAUT, François. *Entrevistas*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1986.

JACOBS, Lea. *Film rhythm after sound: technology, music, and performance*. Oakland, University of California Press, 2015.

KRACAUER, Siegfried. *From Caligari to Hitler: a psychological history of the german film*. Nova Jersey: Princenton University Press, 1947.

LASTRA, James. *Sound technology and the American cinema: perception, representation, modernity*. Nova Iorque: Columbia University Press, 2000.

O'BRIEN, Charles. *Cinema's conversion to sound: technology and film style in France and the U.S.* Bloomington: Indiana University Press, 2005.

SALT, Barry. *Film Style and Technology*. Londres: Starword, 2009.

SILKE, James R. *Rouben Mamoulian: style is the man*. Washington DC: The American Film Institute, 1971.

SOUZA, J. B. G., *Procedimentos de trabalho na captação de som direto nos longas metragens brasileiros Contra todos e Antonia: a técnica e o espaço criativo*. Tese de Doutorado - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 2010.

SPOTO Donald. *The Dark Side of Genius: the life of Alfred Hitchcock*. Nova Iorque: Ballantine Books, 1983.

WIERZBICKI, James. *Film music: a history*. Nova Iorque: Routledge, 2009.

# Audiovisual no cerrado brasileiro: filmes e séries realizadas em Goiás de 2000 a 2020

Thais Rodrigues Oliveira

## Introdução

Esse artigo é resultado de uma pesquisa de pós-doutorado que teve, como objetivo principal, realizar uma investigação sobre os profissionais de som que atuaram no cinema feito em Goiás no período de 2000 a 2020. Esse levantamento foi feito especialmente a partir da década de 2000 por este ser um período no qual o mercado cinematográfico em Goiás passou por uma crescente produção de curtas-metragens impulsionados por cursos profissionalizantes específicos da área, bem como cursos de graduação, editais públicos e festivais de cinema. Nesse período, por conta de incentivos de editais públicos, houve também um significativo crescimento da produção de longas-metragens e de séries.

Para chegar nos profissionais de som que trabalharam durante o citado período foi preciso chegar nos filmes que foram produzidos naquele tempo. Não havia, até então, um documento que reunisse todos os filmes produzidos no período com suas respectivas fichas técnicas. Que filmes foram esses? Quantos foram? Quem eram/são os profissionais atuantes no mercado audiovisual goiano? Estes foram alguns dos questionamentos feitos à época da pesquisa. A partir da aprovação do projeto de pesquisa, fez-se, então, uma busca pelos filmes e por seus respectivos profissionais, separando as produções por ano dentro do período selecionado.

Como o foco inicial foi a busca por profissionais do som, em um primeiro momento a pesquisa se atentou, mais detalhadamente, para os profissionais da ficha técnica sonora – tais como: artistas de foley, editores de som, mixadores, técnicos de som direto, assistentes de som, músicos e microfônistas. Mas, ao se perceber a relevância deste levantamento, e aproveitando que o trabalho já estava sendo feito, fez-se também a compilação de profissionais de outras áreas do audiovisual; o que resultou em um panorama mais amplo de dados, constando profissionais que atuam na área audiovisual no estado de Goiás. Para o levantamento geral desses dados contribuíram os alunos bolsistas do Núcleo Audiovisual de Produção de Foleys (NAUFO), da Universidade Estadual de Goiás, que atualmente é coordenado por esta pesquisadora.

Apresenta-se, neste artigo, os primeiros números do levantamento realizado, em forma de dados gerais, para que futuros pesquisadores tenham acesso e para tornar público os números da produção audiovisual realizada no período de 2000 a 2020, coletadas até o momento.

Metodologicamente, foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre o cinema goiano e, em seguida, uma pesquisa documental sobre os filmes/séries produzidos no estado de Goiás a partir de registros consultados em catálogos de festivais de cinema e em fichas técnicas disponíveis de filmes produzidos no período selecionado.

## Um pouco da história do cinema feito em Goiás

No estado de Goiás a gravação do primeiro filme surgiu como documentário em 1912, com registro de imagens dos índios Nambiquara (LEÃO, 2010). Depois disso o estilo documentário teve força significativa durante muitos anos em Goiás (BENFICA; LEÃO, 1995). Posteriormente, na década de 1940, dois filmes

registraram obras da futura capital Goiânia: ‘Goiás pitoresco’, de 1948, e ‘Goiânia, cidade caçula’, de 1949.

O cinema de ficção teve seus primeiros passos com Cici Pinheiro, Cecil Tiré, João Bennio e Jocerlan Melquíades de Jesus, nas décadas de 1960 e 1970. A primeira tentativa de produção de um longa-metragem de ficção em terras goianas foi realizada por uma mulher: “[...] em 1966, Cici Pinheiro (1929-2002) inicia a produção do filme *O Ermitão de Muquém*, que foi interrompida por falta de financiamento” (QUEIROZ E SILVA, 2018, p. 31). Este importante fato histórico foi noticiado pelo jornal *Correio Brasiliense* em 1966:

#### PRIMEIRA TENTATIVA DO CINEMA GOIANO - “O ERMITÃO DE MUQUÉM”

Cici Pinheiro, produtora e diretora de “O Ermitão de Muquém”, juntamente com Prates de Oliveira, [...] anunciou [...] que pretende iniciar a rodagem do filme dentro de 40 dias, e que o seu lançamento será, possivelmente, em junho de 1967. “O Ermitão de Muquém”, original de Bernardo Guimarães, é uma adaptação para a tela de autoria da própria Cici Pinheiro que, perguntada a respeito, disse que não pensa em abandonar a cinematografia, “pois já tenho mais dois filmes em vista, um dos quais contará estória de minha própria autoria” (CORREIO BRAZILIENSE, 1966, p. 5 *apud* QUEIROZ E SILVA, 2018, p. 38).

Fica claro, no trecho retirado do jornal, que a diretora Cici Pinheiro foi fundamental naquele primeiro momento de cinema de ficção produzido no estado de Goiás. Em entrevista concedida à TV Brasil Central, Antenor Pinheiro, que é sobrinho de Cici Pinheiro, comenta sobre a importância de sua tia para a cultura do estado e sobre a participação dela, em 1951, na rádio novela ‘Era mais brilhante que o sol’. Fala ainda sobre gravações de uma

telenovela realizada na TV Anhanguera, ao vivo, no ano de 1963, chamada ‘A família Brodie’, que teve duração de seis semanas<sup>21</sup>.

Outros filmes também foram realizados naquela época, demonstrando a crescente jornada do cinema de ficção em Goiás, como, por exemplo, “Tempo de Violência (1969), da Bennio Produções, dirigido por Hugo Kusnet, e com fotografia do consagrado cinegrafista argentino Ricardo Aronovich entre outros” (QUEIROZ E SILVA, 2018, p. 32).

Cabe mencionar os cineclubes como importantes movimentos na consolidação da produção audiovisual feita em Goiás. E aqui ressalva-se o Cineclube Antônio das Mortes (CAM), fundado em 1977, e o Cineclube Cascavel, fundado na década de 2000. Em 1985 foi criado um importante movimento a partir da elevada produção de documentários no estado de Goiás: a Associação Brasileira de Documentaristas e Curta-metragistas - Seção Goiás (ABD-GO). Essa associação nasceu com a intenção de buscar mecanismos para assegurar a produção audiovisual em solo goiano. Na mesma década destaca-se dois cursos profissionalizantes que surgiram: Curso Clássico e Barroco no Cinema (1987/1986) e o Curso Profissionalizante da Raiz (1989).

Entre os anos de 1970 e 1990 houve certo retardamento na produção de filmes de ficção no Estado. Acredita-se que isso ocorreu principalmente por conta da falta de incentivos fiscais, também porque nessas décadas os equipamentos de audiovisual ainda tinham alto custo para compra e operação, o que dificultava parte da produção em ficção.

Os festivais de cinema auxiliaram no fortalecimento do mercado audiovisual goiano, sendo que a partir do surgimento do Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental (FICA),

---

21. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=urD21JOhNuU>. Acesso em: 1º dez. 2021.

fundado em 1999, outros festivais vieram logo em seguida. Com estes espaços para mostrar suas obras os cineastas goianos despertaram para a produção local. A partir da possibilidade de produção e exibição de filmes surgiu a necessidade de profissionalizar pessoas para o mercado audiovisual, gerando uma demanda por cursos de cinema em Goiás, tanto em nível técnico quanto em nível superior. A partir da década de 2000 surgiram janelas efetivas de exibição das obras realizadas no estado de Goiás para a população goiana.

Além disso, a partir das primeiras produções de ficção realizadas em Goiás, começaram a ser oferecidos cursos profissionalizantes na programação de festivais para que as pessoas pudessem se especializar em alguma das áreas da cadeia produtiva do audiovisual. Segundo Leão (2010, p. 213), “[...] grandes eventos locais, de porte nacional e internacional, como os festivais de cinema [...] trouxeram essa percepção e alimentam o desejo de conquista de espaço nessa indústria criativa”, ou seja, só dessa maneira que mais produções poderiam ser feitas e a indústria criativa do cinema goiano reconhecida nacionalmente.

Em termos de legislação, em 1991 foi criada a Lei Rouanet (Lei n. 8.313) e, em 1993, a Lei do Audiovisual (Lei n. 8.685), que, em um primeiro momento, visavam restabelecer o cinema produzido no Brasil após o fechamento da Embrafilme. Em 2001 foi criada a Agência Nacional de Cinema (ANCINE), que voltou a fomentar, com fôlego, a produção audiovisual brasileira a partir da década de 2000. Com isso, nos últimos 20 anos o mercado audiovisual brasileiro passou por um forte crescimento, impulsionados por outros fatores que contribuíram para isso também, como:

[...] a reestruturação da Secretaria do Audiovisual (SAv), a criação da Agência Nacional do Cinema (Ancine), [...] da Contribuição para o Desenvolvimento da Indústria Cine-

matográfica Nacional (Condecine), do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA) e mais recentemente a criação da Lei 12.485/11 (VALE, 2013, p. 67).

Em Goiás, além dos mecanismos apontados, pode-se citar o Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Audiovisual Brasileiro (PRODAV) TVs Públicas, a Lei Municipal de Incentivo à Cultura, da Prefeitura de Goiânia, a Lei Goyazes, do estado de Goiás, e o Fundo de Arte e Cultura do estado de Goiás. Esses mecanismos públicos também contribuíram para impulsionar a produção audiovisual no mercado goiano, aumentando a demanda por profissionais.

Não se pode deixar de mencionar ainda outro fator que contribuiu para esse crescimento: o desenvolvimento tecnológico e o barateamento de câmeras e gravadores de som digitais, fato que tornou a produção de filmes algo mais acessível a partir da década de 2000. Sobre isso o profissional de som Nicolau Domingues, em entrevista concedida a Rodrigo Carreiro, relata:

[...] esse período uma espécie de segunda retomada do cinema brasileiro [a Retomada ocorre a partir de 1994, quando a indústria nacional começou a fazer longas, após um hiato provocado pela extinção da agência nacional de fomento]. Dois elementos se juntaram para fazer essa revolução: a instituição de um mecanismo de fomento e a Canon 5D. Até então, a estética do vídeo não permitia que a gente sentisse que estava fazendo cinema. Filmávamos em HD – câmeras Panasonic DVX100 e HVX200, que gravavam em cartão – mas com resolução 720p, que exigiam adaptadores para lentes de 35mm, equipamentos pesados, complicados, e a imagem era precária. Quando as câmeras fotográficas que filmam apareceram, e a galera viu que a qualidade era ótima, nasceu a vontade de fazer cinema. Eu comecei justamente nessa fase, em que todo mundo tinha

uma câmera DSLR e queria fazer filmes. Essas câmeras permitiam trabalhar a fotografia com qualidade mais próxima do cinema. Claramente não era mais vídeo. Quando a qualidade da imagem melhorou, a oportunidade para o som apareceu também. O som antigo, mais precário, era compatível com a imagem precária. Quando a imagem se sofisticou, a demanda por um som melhor ficou evidente. E naquela época também estava começando a aparecer gravadores de mão digitais. (CARREIRO, 2019, p. 202).

Atrelado ao movimento de barateamento dos equipamentos surgiu também um número maior de cursos superiores no estado de Goiás. No ano de 2003 nasceu a primeira escola de pós-graduação em Cinema no estado de Goiás, a Skopus, na Faculdade Cambury (LEÃO, 2010). No ano de 2006 o Instituto de Cultura e Meio Ambiente (ICUMAN) criou o Curso de Formação Profissional para Cinema. Também em 2006 a Universidade Estadual de Goiás (UEG) apresentou um novo curso de graduação em sua grade, lançado como curso de Comunicação Social com habilitação em Rádio e Televisão, que, no ano de 2007, teve seu nome e sua grade adaptada para Comunicação Social com habilitação em Audiovisual. Em 2014 esse curso passou a se chamar de curso superior de Cinema e Audiovisual, sendo o primeiro curso de graduação da área oferecido no estado de Goiás. No ano de 2015 o Instituto Federal de Goiás (IFG) também inaugurou o seu curso de Cinema e Audiovisual, na cidade de Goiás, antiga capital do Estado.

Como se pode perceber, o mercado audiovisual em Goiás foi se desenvolvendo a partir dos anos 2000, fomentado por festivais de cinema, cineclubes, cursos profissionalizantes, cursos superiores, barateamento dos equipamentos e maior acesso a estes, incentivo financeiro disponibilizado em editais públicos, produção audiovisual para internet e demanda por produção nacional para canais fechados e/ou serviço de *streaming*. Essas

produções demandaram um maior número de profissionais capacitados para o mercado local, fato que deu uma impulsionada na qualidade de materiais audiovisuais produzidos em Goiás.

## Filmes feitos em Goiás de 2000 a 2020 - primeiras impressões

Para estabelecer quais filmes entrariam no levantamento levou-se em conta filmes e séries que participaram de pelo menos um festival de cinema ou que tiveram exibição no YouTube, com mais de mil visualizações, bem como produtos com algum tipo de contratação via *streaming* e/ou filmes que foram mencionados em algum livro.

Nesse sentido, os registros foram feitos a partir da consulta ao catálogo da Associação das Produtoras Independentes de Cinema e TV do Estado de Goiás (GOfilmes) (PAES; NOVAES, 2017), bem como em livros de: Antônio Leão da Silva Neto – *Dicionário de filmes brasileiros (curta e média-metragem e Dicionário de filmes brasileiros (longa-metragem)* (SILVA NETO, 2002, 2006); de Beto Leão – *Centenário do cinema em Goiás: 1909 – 2009, Da cozinha para a sala escura e Cinema de A a Z – dicionário do audiovisual em Goiás* (LEÃO, 1999, 2003, 2010); e ainda a obra assinada por Beto Leão e Eduardo Benfica – *Goiás no século do cinema* (LEÃO; BENFICA, 1995). Foram inseridos também filmes produzidos por Hugo Caiapônia, um reconhecido realizador de cinema goiano, que leva um bom público para as exibições de seus filmes no interior de Goiás e que também possui bom número de visualizações dos seus filmes em seu canal no YouTube<sup>22</sup>.

Além disso foram consultados 17 festivais locais de cinema, ano a ano, sendo eles: Goiânia Mostra Curtas; Festival Interna-

---

22. Disponível em: <https://www.youtube.com/c/imbilino1/videos>. Acesso em: 1º dez. 2021.

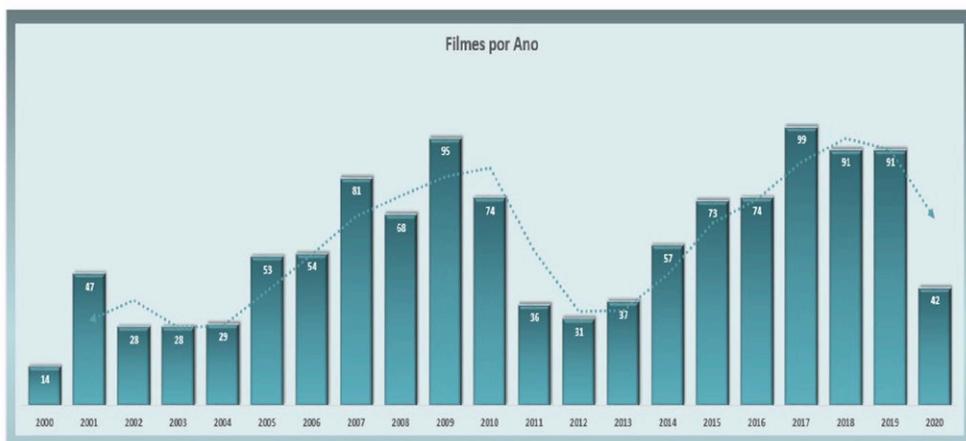
cional de Cinema e Vídeo Ambiental - programação geral (FICA); Mostra da Associação Brasileira de Documentaristas de Goiás (ABD Goiás) no FICA – que é uma mostra dedicada apenas para filmes goianos; Fescine Goiânia; Festival de Cinema de Anápolis; Mostra Goiana de Filmes Independentes TRASH/CRASH; Mostra Independente do Audiovisual Universitário (MIAU); Perro Loco - Festival de Cinema Universitário Latino Americano, Piridoc - Festival de Documentário Brasileiro; Festival Audiovisual Vera Cruz (FAVERA); Festival Internacional do Filme Documentário e Experimental (FRONTEIRA); Festival Internacional de Cinema da Diversidade Sexual e de Gênero de Goiás (DIGO); MorceGO Vermelho - Festival de filmes de horror; Festival de Filmes de Faina; Festival Lanterna Mágica; Bienal Internacional do Cinema Sonoro (BIS); Curta Canedo; e CineFest São Jorge. Além dos festivais locais, alguns filmes produzidos em Goiás que participaram de festivais internacionais ou nacionais também foram selecionados para essa catalogação.

Até a escrita deste artigo, em dezembro de 2021, foram catalogados 1.264 produtos audiovisuais entre obras seriadas, curtas-metragens, médias-metragens e longas-metragens, realizadas por diretores goianos, entre 2000 e 2020. Considera-se, para essa pesquisa, como filme goiano, filmes que se identificam com a sigla do estado de Goiás (GO) em festivais de cinema e/ou obras dirigidas por diretores goianos. Desse total, alguns projetos ainda estão em desenvolvimento e/ou foram finalizados em 2021. Nesse sentido, para esta análise foram separados somente os filmes datados de 2000 a 2020, o que resultou em um total de 1.202 produtos audiovisuais.

No Gráfico 1 se pode perceber a quantidade de filmes/séries produzidos por ano no estado de Goiás. Os anos de 2017, 2009, 2018 e 2019 são os quatro anos com o maior índice de produções audiovisuais realizadas, resultado de uma série de investimentos

no setor a partir de editais públicos. O ano com menor número de produções foi o de 2000, sendo um período inicial da pós-retomada do cinema brasileiro. A expressão cinema de retomada é “[...] usada para designar o renascimento do cinema nacional, quando as produções passaram a ganhar fôlego novamente” (SILVA, 2019, p. 32).

Gráfico 1 - Quantidade de filmes feitos por ano em Goiás de 2000-2020



Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Os dois anos com um menor número de produções audiovisuais registradas foram os anos de 2000 e 2012, como pode ser visualizado no Gráfico 1. Mas, no ano de 2012, a revista Janela lançou alguns artigos com análises do cenário audiovisual local (ALCÂNTARA, 2012a; BARBOSA, 2013; GERSON NETO, 2012; KISS; MIRANDA, 2012; LEVY, 2012). Também nesse ano foi realizado, no estado de Goiás, o primeiro mapeamento do audiovisual goiano com a intenção de revelar os profissionais atuantes nessa cadeia produtiva naquele período. O levantamento foi viabilizado via formulário da internet e buscava quantificar profissionais atuantes nas áreas de: produção audiovisual transmídia, cinema, TV comunitária, TV pública ou educativa, TV aberta, TV por assinatura, *web*, mídias

móveis, publicidade, produção musical, produção audiovisual institucional, produção audiovisual autoral, pós-produção digital, pós-produção em película, locação de equipamento, produção de festivais e mostras, produção de jogos e games, entre outros.

A diretoria da ABD-GO, biênio 2011-2013, em conjunto com o Fórum Goiano de Audiovisual, organizou esse mapeamento, sendo que a elaboração da pesquisa e a tabulação dos dados foram realizadas pelo cineasta Erasmo Alcântara. A iniciativa fez parte da elaboração do plano de desenvolvimento para o audiovisual no estado de Goiás para o período de 2013-2023, o qual visava oferecer subsídios para a implementação de políticas públicas para o audiovisual no Estado. A pesquisa da ABD-GO levantou dados de 17 de setembro a 26 de dezembro de 2012, contando com um universo de 163 profissionais que responderam ao questionário (ALCÂNTARA, 2012b). Na coleta em filmes produzidos de 2000-2020, para a pesquisa ora apresentada, ainda estamos calculando o número de profissionais atuantes na cadeia produtiva audiovisual listados nas fichas técnicas, visto que temos uma quantidade enorme de dados. Já é possível perceber um grande número de profissionais e acredita-se que tal aumento se deu pela crescente produção e formação específica desses profissionais a partir de cursos realizados e ofertados no Estado.

Tomamos o que predomina na Instrução Normativa da Ancine n. 23, de 28 de janeiro de 2004 (BRASIL, 2004), para a definição de tipos de obras audiovisuais com relação ao tempo de duração. Conforme a instrução, considera-se que curta-metragem tem a duração inferior a 15 minutos; média-metragem tem duração entre 15 e 70 minutos; e longa-metragem é o filme com duração superior a 70 minutos. Considera-se também obra audiovisual seriada como sendo aquela que é feita em vários capítulos. Segundo os dados levantados até o momento, foram produzidos, em Goiás, 1.202 filmes/séries de 2000 a 2020, sendo 776 filmes

de curta-metragem (64,55%); 333 médias-metragens (27,70%); 27 longas-metragens (2,24%); e 32 obras seriadas (2,66%). Ainda estão em análise 34 obras, das quais os registros que foram localizados em catálogos de festivais constam apenas os nomes dos filmes, sem a indicação do tempo de duração do filme/série.

Os dados levantados apontam uma predominância de filmes de curta-metragem produzidos em Goiás no período analisado, o que pode ser justificado pela falta de grandes incentivos para a produção de longas-metragens durante grande parte desse momento e por um excessivo número de editais públicos que fomentavam a produção de filmes de menor duração. O maior fomento financeiro para a produção de curta-metragem pode ser justificado pelo fato de que o orçamento de um curta-metragem (filmes com até 15 minutos) demanda menor tempo de produção – em média uma semana de gravação – e menor tempo de finalização, o que resulta em orçamento menor se comparado a um longa-metragem ou a uma obra seriada. A título de comparação, a média de orçamento aprovada em editais da Lei Goyazes e do Fundo de Arte e Cultura do Estado de Goiás para a produção de um curta-metragem no Estado varia de R\$ 80.000,00 a R\$ 100.000,00. Na Lei Municipal de Incentivo de Goiânia esse valor é fixado em R\$ 30.000,00 há alguns anos, o que pode ser considerado como um baixíssimo orçamento para a produção de um curta-metragem. Alguns realizadores complementam as verbas, juntando verbas de incentivo de origens diferentes – como, por exemplo, incentivo municipal adicionado ao incentivo estadual – para viabilizar a produção de um curta-metragem. Isso também acontece para filmes de longa-metragem.

Há também certa dificuldade para a captação desses recursos junto a empresas, visto que as aprovações nessas leis possibilitam, ao proponente, apenas a captação de recursos em empresas que tenham interesse em destinar seus impostos para um produ-

to cultural. Ou seja, a empresa converte parte de seus impostos em apoio/patrocínio para o filme aprovado na lei de incentivo – seja estadual (via desconto de ICMS), municipal (via desconto de ISS) ou federal (via desconto de imposto de renda). Já para casos em que o filme é aprovado por Fundo Estadual de Cultura o dinheiro cai direto na conta proponente, sem a necessidade de realizar captação de recursos junto a empresas.

Uma questão importante é mencionar que o filme de curta-metragem geralmente é distribuído para festivais de cinema. O produtor e diretor goiano Daniel Calil afirma que, para chegar a conseguir negociar a realização de um longa-metragem ou projeto de web série, é importante fazer muitos curtas-metragens, não só para adquirir mais experiência e tempo de set, como também para firmar uma trajetória de carreira de curtas-metragens em festivais, o que ajuda no portfólio. Segundo Daniel Calil, se o realizador consegue fazer isso, o investidor/player começa a olhar para você de forma diferente (CALIL, 2020 *apud* OLIVEIRA, 2020). É como se o filme de curta-metragem fosse uma vitrine para o realizador conseguir maiores patrocínios: “[...] a maior parte dos players vai se atentar para filmes mais longos, com maior duração: o primeiro contato é com os distribuidores, [...] com um segundo corte do filme, para ela acreditar no seu filme, a não ser que você já tenha um nome no mercado” (CALIL, 2020 *apud* OLIVEIRA, 2020, p. 24).

No Brasil há muito filmes de longa-metragem conhecidos como filmes BO, que são filmes de baixo orçamento, ou seja, que consomem menos de R\$ 1 milhão na sua produção<sup>23</sup>. Esses filmes

---

23. Segundo o Observatório da Imprensa, nos Estados Unidos pode-se considerar um filme de baixo orçamento (independente) aquele produzido com menos de US\$ 10 milhões. No Brasil esse seria o orçamento de uma superprodução. Ultimamente as grandes produções do cinema nacional têm consumido cerca de R\$ 10 milhões. Por aqui, filmes B.O. são aqueles que consomem menos de R\$ 1,2 milhão na sua produção. Disponível em: <https://tvbrasil.ebc.com.br/observatorio/episodio/filmes-de-baixo-orcamento>. Acesso em: 1º dez. 2021.

possuem uma dinâmica de produção e de distribuição própria, que fogem da estrutura comercial padrão. A história do filme muitas vezes tem que ser acomodada naquilo que é possível fazer com um baixo orçamento e, nesses casos, há muita parceria profissional entre os principais chefes de departamentos para que a obra aconteça. Em muitos casos há previsão de divisão de prêmios ou coproduções estabelecidas durante a pré-produção para viabilizar o filme.

No Gráfico 2 pode-se perceber que, apesar da crescente produção audiovisual no estado de Goiás, o menor número de produções realizadas com relação ao tempo de duração da obra ainda é a do longa-metragem, com 27 produções. O primeiro longa-metragem registrado no período analisado foi o documentário ‘Benzeduras’, de 2008, dirigido por Adriana Rodrigues. Depois disso, registra-se que somente dez anos depois surgiram outros longas-metragens produzidos no estado, no ano de 2018.

Gráfico 2 - Dados sobre duração, gênero e tipos de filmes produzidos de 2000-2020



Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Existem muitas possibilidades de recorte para os dados que foram coletados, que ao longo de outros textos que virão, poderão ser explorados. Mas para esse texto fizemos um primeiro recorte mais geral dos dados com relação a duração dos filmes

em minuto, direção por gênero e tipos de filmes produzidos de 2000-2020.

Uma das escolhas para esse recorte dos dados está levando em consideração o fato de que a primeira tentativa de produção de realização de um filme de longa-metragem de ficção no estado de Goiás foi realizada por uma mulher (Cici Pinheiro) e de que o primeiro longa-metragem registrado no período de 2000-2020 foi dirigido por uma mulher (Adriana Rodrigues). É possível observar, a partir dos dados coletados para a pesquisa, que, do total de obras realizadas em Goiás de 2000 a 2020, um total de 850 obras foram dirigidas apenas por homens (70,71%); 256 dirigidas apenas por mulheres (21,29%); 37 obras dirigidas por coletivos (3,07%); e 59 obras com direção geral assinadas em conjunto por um homem e uma mulher (4,90%). Desse montante, três obras ainda estão em análise, pois os dados não foram localizados. Os dados demonstram que, apesar de o cinema de ficção ter sido iniciado por uma mulher no estado de Goiás – Cici Pinheiro, há uma predominância masculina na direção de obras audiovisuais. O que reverbera os estudos realizados pelo Observatório Brasileiro de Cinema e Audiovisual da Ancine, nos anos de 2015, 2016 e 2018, acerca da direção em filmes brasileiros, que apresentam uma média aproximada de 19% mulheres participando da direção de filmes (BRASIL, 2015, 2016a, 2016b, 2018). Sobre isso, pode-se dizer que

Ao falar sobre a história do cinema feito por mulheres no Brasil, tem-se que considerar o fato de muitos registros de obras ou nome dessas diretoras podem terem sido perdidos ou não terem sido noticiados. Outro aspecto relevante também é a dificuldade na exibição de filmes dirigidos por mulheres – que perdura até atualmente – e sem exibição, fica mais difícil ter um registro; além disso, há chances de estarem em algum depósito guardado se deteriorando com o tempo (SILVA, 2019, p. 27).

Para se ter uma ideia mais geral sobre o que se está falando, o Oscar, um dos maiores prêmios de cinema no mundo, foi dado para uma mulher no cargo de direção apenas no ano de 2010, com o filme ‘Guerra ao terror’, de Kathryn Bigelow (MATOS, 2021). Os números sobre direção de filmes comerciais apontados pela Ancine mostram que o percentual de mulheres à frente de narrativas em postos de liderança ainda é pequeno, a presença feminina é reduzida. Dados dos citados estudos apontam também que, no ano de 2016, por exemplo, não havia nenhuma mulher negra dirigindo filmes de longa-metragem lançado comercialmente no Brasil (BRASIL, 2016a). Sobre isso a pesquisadora Ceiza Ferreira reflete que

[...] historicamente a mulher branca é considerada o modelo de beleza e feminilidade, o que implica no apagamento, no não-reconhecimento de raça e sexualidade como determinantes para as práticas de representação (no cinema e nos meios de comunicação), para os modos de recepção e formas de espectadorialidade, bem como para a própria construção da teoria feminista do cinema, que somente no fim dos anos 1980 e início de 1990 começa a discutir esse privilégio branco. Esse debate é intensificado com as contribuições do feminismo negro que, a partir da vivência das mulheres negras, destaca a necessidade de historicizar a intersecção de gênero e raça, atentando-se à forma como as personagens femininas negras são construídas e principalmente, às relações de poder existentes durante na escravização para se compreender a construção do olhar e do prazer visual (FERREIRA, 2018, p. 22).

Isso leva a refletir sobre como, em uma sociedade com a maioria da população negra<sup>24</sup>, a invisibilidade é tão evidente. A pouca

---

24. Segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), 56,10% da população no Brasil se declara negra. Disponível em: <https://sidra.ibge.gov.br/tabela/4094>. Acesso em: 1º dez. 2021.

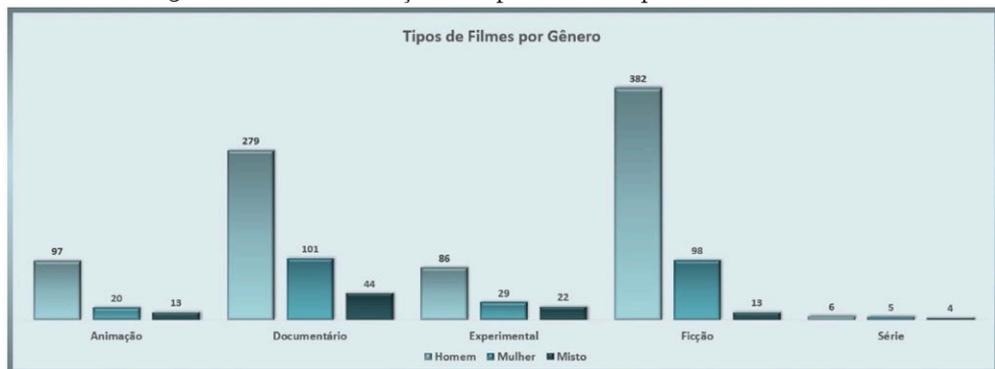
inclusão da mulher em cargos de direção também reflete costumes e uma tradição histórica da sociedade brasileira. A inclusão da mulher nesses cargos pode contribuir para a diversidade de olhares e escutas sobre o mundo. Nesse sentido, a Ancine havia elaborado editais específicos para essa população visando incentivar o protagonismo de mulheres e mulheres negras na direção geral de produtos audiovisuais.

Em Goiás os dados levantados se aproximam da pesquisa da Ancine, tendo em vista que o número de mulheres que dirigiram filmes/séries em Goiás nos últimos 20 anos se aproxima da média nacional (21%). Uma curiosidade acerca desses dados é que no ano de 2000, no qual 14 filmes foram produzidos, apenas quatro foram dirigidos por mulheres, sendo todos documentários. Apenas em 2002 registra-se uma mulher assinando a direção de um filme de ficção<sup>25</sup>. As mulheres dirigiram mais documentários nesse período no estado de Goiás, totalizando 101 obras, mas os homens estão em maior número nesse posto de liderança em todos os tipos de obras audiovisuais: ficção, animação, experimental e documentário. No Gráfico 3 apresentamos dados sobre gênero na direção em tipos de filmes produzidos em Goiás de 2000-2020. Três filmes ainda não foram inseridos nesse gráfico por que os dados referentes não foram encontrados.

---

25. Filme 'Achado não é roubado' (2002), da diretora Érica Cristian.

Gráfico 3 - Dados sobre a direção em tipos de filmes produzidos de 2000-2020



Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Como pode ser observado no gráfico, no período de 2000-2020 poucas são as produções de obras seriadas registradas e um alto número de filme de ficção. Este estudo busca demonstrar a importância do mercado audiovisual para o estado de Goiás. Marina Souza, presidente da Associação Brasileira da Produção de Obras Audiovisuais no ano de 2020 (APRO), reflete que o “[...] mercado do audiovisual representa 0.5% do PIB do Brasil, isso é maior que a indústria Farmacêutica, por exemplo, então é um dado expressivo e que injeta na economia brasileira mais de 25 bilhões de reais” (SOUZA, 2020 *apud* OLIVEIRA, 2020, p. 6). O plano de diretrizes e metas para o audiovisual do ano de 2013 já vislumbrava um Brasil com uma potente produção audiovisual.

Até 2020, o Brasil pode se transformar no quinto mercado do mundo em produção e consumo de conteúdos audiovisuais para cinema, televisão e novas mídias. Além disso, o nosso país poderá ter 4.500 salas digitais, com capacidade para atrair 220 milhões de espectadores por ano, mais do que o dobro do volume atual. Com a consolidação da Lei 12.485/2011, a Lei da TV Paga, serão veiculados mais conteúdos nacionais, com diversidade e qualidade, fortalecendo as programadoras nacionais, as produtoras inde-

pendentes e outros agentes do mercado (RANGEL, 2013, p. 12 *apud* BRASIL, 2013).

Ou seja, o mercado audiovisual como indústria, é realmente pujante. Apesar das tentativas, ainda há pouco espaço nas salas comerciais de cinema para o cinema brasileiro, mas os canais de *streaming* e os canais fechados de televisão têm absorvido parte dessa produção em sua cadeia de programação. Os próximos anos ainda são incertos levando em conta que as políticas públicas são fundamentais para o processo de consolidação do audiovisual, mas percebemos que esse é um mercado que não vai parar de crescer.

## Em Cerrado

Estamos em cerrado, fora do famoso eixo Rio-São Paulo e de outros eixos de produção audiovisual já consolidados do país. Mas aqui, em cerrado, pode-se perceber uma crescente produção audiovisual.

O que parecia ser utopia há dez anos, hoje vem acontecendo e crescendo aos poucos. E isso se comprova na quantidade de material audiovisual produzido no Brasil, fruto de investimentos no setor anos atrás, por meio de editais públicos de fomento ao audiovisual de governos anteriores.

Como síntese inicial dos dados podemos afirmar que de 2000 a 2020 a produção audiovisual em Goiás teve forte crescimento, em uma relação estreita com as leis de incentivo que fomentaram a produção local. Ao longo desses anos empregos foram gerados, oportunidades de renda foram criadas, novos campos de trabalho; ou seja, um mercado em pulsante crescimento surgiu, mas que se viu ameaçado nesses últimos dois anos. A partir dos dados coletados percebemos que esses últimos 20 anos de pro-

dução audiovisual em Goiás foram efervescentes. Mais de 1.200 produções foram catalogadas e futuramente estarão disponíveis para consulta, com dados levantados que constam a ficha técnica dos filmes.

O levantamento realizado, cujos dados iniciais gerais são aqui apresentados, tem a intenção de auxiliar na construção de uma memória sobre o cinema feito em Goiás. Esses são os primeiros dados, é apenas o início de uma pesquisa que ainda vai render muitos frutos sobre o cinema feito no cerrado goiano.

## Referências

ALCÂNTARA, Erasmo. A década do audiovisual. *Janela*, [Goiânia], 16 mar. 2012a. Artigos. Disponível em: <http://janela.art.br/index.php/artigos/a-decada-do-audiovisual/>. Acesso em: 18 fev. 2021.

ALCÂNTARA, Erasmo. *Mercado audiovisual goiano: mapeamento 2012*. [Goiânia]: Fórum do Audiovisual Goiano; Associação Brasileira de Documentaristas-Goiás, 2012b.

BARBOSA, Jarleo. Nós somos invisíveis. *Janela*, [Goiânia], 29 maio 2013. Artigos. Disponível em: <http://janela.art.br/index.php/artigos/nos-somos-invisiveis/>. Acesso em: 18 fev. 2021.

BRASIL. Agência Nacional do Cinema. *Diversidade de gênero e raça nos longas-metragens brasileiros lançados em salas de exibição*. Rio de Janeiro: Ancine, 2016a. Disponível em: [https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/repositorio/pdf/informe\\_diversidade\\_2016.pdf](https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/repositorio/pdf/informe_diversidade_2016.pdf). Acesso em: 12 nov. 2021

BRASIL. Agência Nacional do Cinema. *Instrução Normativa n. 23 de 28 de janeiro de 2004*. Rio de Janeiro: Ancine, 2004. Disponível em <https://antigo.ancine.gov.br/pt-br/node/5016>. Acesso em: 12 nov. 2021

BRASIL. Agência Nacional do Cinema. *Participação feminina na produção audiovisual brasileira*. Rio de Janeiro: Ancine, 2015. Disponível em: <https://oca.ancine.gov.br/participa%C3%A7%C3%A3o->

feminina-na-produ%C3%A7%C3%A3o-audiovisual-brasileira-2015. Acesso em: 12 nov. 2021.

BRASIL. Agência Nacional do Cinema. *Participação feminina na produção audiovisual brasileira*. Rio de Janeiro: Ancine, 2016b. Disponível em: [https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/repositorio/pdf/participacao\\_feminina\\_na\\_producao\\_audiovisual\\_brasileira\\_2016.pdf](https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/repositorio/pdf/participacao_feminina_na_producao_audiovisual_brasileira_2016.pdf). Acesso em: 12 nov. 2021.

BRASIL. Agência Nacional do Cinema. *Participação feminina na produção audiovisual brasileira*. Rio de Janeiro: Ancine, 2018. Disponível em: <https://oca.ancine.gov.br/participa%C3%A7%C3%A3o-feminina-na-produ%C3%A7%C3%A3o-audiovisual-brasileira-2018>. Acesso em: 12 nov. 2021.

BRASIL. Agência Nacional do Cinema. *Plano de diretrizes e metas para o audiovisual - o brasil de todos os olhares para todas as telas*. 1. ed. Rio de Janeiro: Agência Nacional do Cinema, 2013.

BENFICA, Eduardo; LEÃO, Beto. *Goiás no século do cinema*. Goiânia: Kelps, 1995.

CARREIRO, Rodrigo. *A pós-produção de som no cinema brasileiro*. João Pessoa: Editora Marca da Fantasia, 2019. (Série Socialidades).

FERREIRA, Ceiza. Reflexões sobre “a mulher”, o olhar e a questão racial na teoria feminista do cinema. *Revista Famecos*, Porto Alegre, v. 25, n. 1, p. 1-24, 2018. Disponível em: [revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/26788](http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/26788). Acesso em: 1º dez. 2021.

GERSON NETO. Um olhar sobre as políticas públicas e o audiovisual em Goiás. *Janela*, [Goiânia], 17 jul. 2012. Artigos. Disponível em: <http://janela.art.br/index.php/artigos/um-olhar-sobre-as-politicas-publicas-e-o-audiovisual-em-goias/>. Acesso em: 18 fev. 2021.

KISS, Cesar; MIRANDA, Paulo. O estado do audiovisual. *Janela*, [Goiânia], 6 jun. 2012. Opiniões. Disponível em: <http://janela.art.br/index.php/artigos/o-estado-do-audiovisual/>. Acesso em: 18 fev. 2021.

LEÃO, Beto. *Centenário do cinema em Goiás: 1909-2009*. Goiânia: Kelps, 2010.

LEÃO, Beto. *Cinema de A a Z: dicionário do audiovisual em Goiás*. Goiânia: Agência Goiana de Cultura Pedro Ludovico Teixeira, 2003.

LEÃO, Beto. *Da cozinha para a sala escura*. Goiânia: Fundação Pedro Ludovico Teixeira, 1999.

LEVY, Jô. Os caminhos do cinema em Goiás. *Janela*, [Goiânia], 13 mar. 2012. Especiais. Disponível em: <http://janela.art.br/index.php/especiais/os-caminhos-do-audiovisual-em-goias/>. Acesso em: 18 fev. 2021.

QUEIROZ E SILVA, Túlio Henrique. *Cinema em Goiás: quando tudo começou... (1960-1970)*. 2018. Dissertação (Mestrado em História) - Faculdade de História, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2018. Disponível em: <http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/9597>. Acesso em: 1º dez. 2021.

MATOS, Thaís. Em 92 anos de Oscar, mulheres venceram principais categorias 28 vezes. *G1*, Rio de Janeiro, 24 abr. 2021. Oscar 2021. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/cinema/oscar/2021/noticia/2021/04/24/quantas-mulheres-venceram-o-oscar-nas-principais-categorias.ghtml>.

PAES, Joelma; NOVAES, Pedro (ed.). *Cinema e TV em Goiás: catálogo da produção audiovisual em Goiás 2017*. Goiânia: SEDUCE GO; GO-FILMES, 2017.

OLIVEIRA, Thais Rodrigues (org.). SEMANA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DA UNIVERSIDADE ESTADUAL DE GOIÁS, 9., 2020, Anápolis. *Anais eletrônicos [...]*. Anápolis: UEG, 2020. Disponível em: <https://www.anais.ueg.br/index.php/sau/article/view/14216>. Acesso em: 1º dez. 2021.

SILVA, Cindy Faria. *Por trás das câmeras: diretoras no audiovisual goiano (2013-2018)*. 2019. Monografia (Graduação em Cinema e Audiovisual) - Universidade Estadual de Goiás, Anápolis, 2019.

SILVA NETO, Antônio Leão da. *Dicionário de Filmes Brasileiros (curta e média-metragem)*. 1. ed. São Paulo: Futuro Mundo Gráfica & Editora Ltda., 2006.

SILVA NETO, Antônio Leão da. *Dicionário de Filmes Brasileiros (longas-metragens)*. 1. ed. São Paulo: Futuro Mundo Gráfica & Editora Ltda., 2002.

VALE, Gustavo Henrique dos Santos. *Entre a heresia e a reprodução: em busca do cinema goiano*. 2013. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) – Faculdade de Ciências Sociais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2013. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/3300>. Acesso em: 1º dez. 2021.

# O fantástico, ficção científica, utopia e distopia em *Carro Rei*

Inana Maria Sabino Fernandes da Silva

## Introdução

Nos últimos anos, tem crescido a produção do cinema de ficção científica no Brasil, mostrando que a concepção elitista do gênero como necessariamente caro e melhor representativo de países de antiga industrialização está mais do que equivocada (SUPPIA, 2007). Esse movimento está ligado à crescente apropriação dos gêneros fílmicos pelo cinema brasileiro de maneira geral e não apenas restrita à ficção científica.

No cinema pernambucano, que tem uma importância considerável na cinematografia nacional, gêneros como a ficção científica começaram a ser mais produzidos por cineastas que até então ainda não tinham se aventurado no gênero, como é o caso de Renata Pinheiro e sua estreia na Ficção Científica com o seu mais recente longa *Carro Rei* (2021).

No cinema pernambucano também cresceu a produção de filmes de gênero e especificamente de ficção científica. Podemos citar *A seita* (2014, André Antônio), *Brasil S.A* (2015, Marcelo Pedroso), *Bacurau* (2019, Kleber Mendonça e Juliano Dornelles), *Divino Amor* (2019, Gabriel Mascaro). Todos os longas mencionados possuem a similaridade de serem distopias, refletindo o contexto político e social brasileiro que as gerou com o clima de grave crise política que o país vêm passando.

As distopias mostram um tipo de sociedade ainda pior do que a atual e são ferramentas críticas para refletir sobre os problemas atuais, algumas inclusive apresentam as distopias para poder pensar em uma possibilidade de utopia. O hibridismo da ficção científica e a sua relação com o fantástico é uma marca nesses diversos filmes mencionados e que também será analisada adiante.

John Rieder (2008) propôs ler a emergência da ficção científica por meio da dominação colonial.

Os estudiosos concordam que o período mais fervilhante da expansão imperialista no final do século XIX é também um período crucial para a emergência do gênero. A ficção científica ganha visibilidade justamente nos países mais envolvidos em projetos imperialistas como França e Inglaterra, e depois se populariza nos Estados Unidos, Alemanha e Rússia que também foram países que entraram mais e mais numa competição imperialista mais séria(RIEDER, 2008, p. 3).

Ginway (2005) discute o estigma relacionado ao gênero de ficção científica no Brasil, quando defende que a “ideologia do imperialismo forneceu o caldo de cultura propício ao desenvolvimento da FC e por isso o gênero não encontra aqui o mesmo terreno fértil que países do hemisfério norte”. “A ficção científica brasileira também sofre da ideia de que um país do Terceiro Mundo não poderia autenticamente produzir tal gênero, e das atitudes culturais elitistas que prevalecem no Brasil” (GINWAY, 2005, p. 27 apud SUPPIA, 2007, p. 2).

Cánepa (2007) cita a dificuldade dos estudos de gênero no cinema brasileiro que também é percebida por outros pesquisadores como Zuleica Bueno, Alfredo Suppia, Ana Karla Rodrigues e Rodrigo Pereira.

Todos esses pesquisadores apontam a raridade dos estudos de cinema brasileiro feitos pelo viés do gênero. Provavelmente em virtude de todas essas dificuldades práticas, mas também de uma determinada visão de cinema, desde que os estudos de cinema brasileiro começaram a existir de maneira permanente, sempre houve uma certa resistência, entre críticos, teóricos, historiadores e mesmo cineastas, a admitir o estudo de filmes brasileiros a partir desse ponto de vista, preferindo-se a análise por critérios autorais, e priorizando-se obras realizadas por uma elite de cineastas que não se identificavam (ao contrário, freqüentemente se opunham) ao modelo de cinema imposto pela poderosa indústria de Hollywood (CÁNEPA, 2007, p. 426).

Neale (2000) discute como as próprias definições de cinema de gênero e as discussões sobre esse tema estão focadas em Hollywood, no cinema comercial e no formato longa metragem, apesar de reconhecer a existência de outros gêneros não hollywoodianos. Segundo Barry Keith Grant (1986) os gêneros cinematográficos foram fundamentais para estabelecer o cinema como uma instituição cultural e econômica particularmente nos EUA que adotaram um modelo de produção em massa. “Se aceitarmos que gêneros são simplesmente tipos ou estilos de filmes, não há razão lógica para excluir instâncias não americanas” (NEALE, 2000, p. 7).

Prysthon (2015) associa o estudo de gêneros ao conceito de frivolidade: “a frivolidade cinematográfica está classicamente associada ao mundo do entretenimento e aos padrões do cinema de gênero. E, nesse sentido, quase sempre demonizada como algo menor, como algo a que falta densidade” (PRYSTHON, 2015, p. 67).

É quase com culpa que nos debruçamos sobre os universos da cultura pop, sobre os objetos mais “desprezíveis” e banais da indústria cultural. Pelo menos no que se refere

ao território acadêmico, o entretenimento é ainda demonizado como o avesso da educação, como o extremo oposto do conhecimento, como o outro da alta cultura. Quase que imediatamente é feita a equalização entre entretenimento e frivolidade, entre cultura pop e superfície, e, fundamentalmente, entre os elementos que compõem esta camada de objetos e a cultura de consumo (PRYSTHON, 2014, p. 56 apud PRYSTHON, 2015, p. 67).

Mesquita (2015) em sua análise de *Branco Sai, Preto Fica* (2014, Adirley Queirós) percebe a tendência em outros trabalhos recentes (lançados a partir do ano de 2010) que possuem diálogo com gêneros industriais.

Na filmografia de Adirley Queirós e em outros trabalhos recentes (lançados a partir do ano de 2010), testemunhos e outros traços documentais convivem com desvios pela ficção, incluídos diálogos com gêneros industriais. Resultam dramaturgias realistas híbridas, empenhadas em figurar aspectos precários da experiência social em grandes cidades brasileiras, como a segregação espacial, a falência da vida em comum e a obsolescência precoce de pessoas e territórios (MESQUITA, 2015, p. 89).

Como discute Alfredo Suppia (2007), o desenvolvimento da *Sci-fi* no Brasil enfrentou alguns obstáculos, dentre eles a concepção equivocada de relacionar o gênero de antemão aos efeitos visuais e grandes orçamentos, fazendo com que frequentemente os produtores descartassem os projetos. A história da ficção científica no Brasil é marcada por preconceitos e visões equivocadas ainda na literatura, sendo esses preconceitos transpostos ao cinema de uma maneira ainda mais complexa, pois o cinema é um meio que necessita de mais recursos orçamentários para sua

produção assim como um trabalho em equipe, que muitas vezes acaba sendo numerosa.

É assim que Vieira (2006) vê um dos grandes obstáculos ao desenvolvimento do gênero no Brasil. Segundo o cineasta, produtores brasileiros costumam rejeitar de antemão projetos de ficção científica pelo medo de se lançar à odisseia dos efeitos especiais (VIEIRA, 2006). De acordo com o escritor Lodi-Ribeiro (2006), o fraco desenvolvimento do cinema de ficção científica no Brasil [...] “talvez se dê em função da persistência de uma noção equivocada de que são necessários efeitos especiais grandiosos para se contar uma boa história de ficção científica. Noção equivocada típica de quem tem pouca intimidade com o gênero” (SUPPIA, 2011, p. 156).

Apesar de todas as dificuldades descritas, nos últimos 10 anos, nota-se que o cinema brasileiro tem tido um diálogo maior com os gêneros industriais como a ficção científica e o horror também. A tradição brasileira do realismo social se mantém nesses filmes criando narrativas híbridas. O artigo pretende abordar como tem sido a compreensão em relação à ficção científica e sua relação com o fantástico, a relação com o estranhamento cognitivo e *novum* proposto por Suvin e como os conceitos de utopias e distopias se inserem na ficção científica através da análise do filme pernambucano *Carro Rei* (2021) de Renata Pinheiro.

### Ficção científica, fantástico, utopias e distopias

A abordagem crítica em relação à definição de ficção científica é entendê-la como um gênero híbrido e ligado ao fantástico, apesar dos autores reconhecerem seu aspecto mais realista em

comparação aos gêneros como o horror e a fantasia. Por isso, faz-se necessário também tentar compreender melhor o fantástico.

O fantástico é um conceito que surge na literatura para se referir a histórias aparentemente realistas que são confrontadas com o sobrenatural. Um dos principais teóricos associados à definição do fantástico na literatura, Todorov (1980), discute a dúvida que persiste até o fim da narrativa entre uma explicação natural ou sobrenatural dos fatos narrados. “A ambiguidade subsiste até o fim da aventura: realidade ou sonho? Verdade ou ilusão?” (TODOROV, 1980, p. 15).

Chegamos assim ao coração do fantástico. Em um mundo que é o nosso, que conhecemos, sem diabos, sílfides, nem vampiros, se produz um acontecimento impossível de explicar pelas leis desse mesmo mundo familiar. Quem percebe o acontecimento deve optar por uma das duas soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto de imaginação, e as leis do mundo seguem sendo o que são, ou o acontecimento se produziu realmente, é parte integrante da realidade, e então esta realidade está regida por leis que desconhecemos. Ou o diabo é uma ilusão, um ser imaginário, ou existe realmente, como outros seres, com a diferença de que rara vez o encontra. O fantástico ocupa o tempo desta incerteza. Assim que se escolhe uma das duas respostas, deixa-se o terreno do fantástico para entrar em um gênero vizinho: o estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural (TODOROV, 1980, p. 15-16)

No cinema, a concepção de fantástico tem sido alargada, pois nem sempre o cinema considerado fantástico possui especificamente essa concepção discutida por Todorov. Fabrício Basílio

(2018) reconhece que existem diferenças entre o horror, a ficção científica e a fantasia, mas que esses gêneros são tratados como parte de uma macrocategoria geral fantástica. “David Roas, (2014, p. 148), por exemplo, pondera como no cinema existe “certa vaguidade nos limites entre gêneros como o *horror movie*, o filme fantástico e até a ficção científica”, apontando como, normalmente, esse *locus* estabelecido no cinema tem pouca relação com as classificações estabelecidas pela literatura” (apud BASÍLIO, 2017, p. 3248). Basílio (2020) destaca que “um filme não precisa carregar algum elemento sobrenatural para ser classificado como fantástico” (apud NUNES, 2020, p. 51).

Para Darko Suvin (1979) a ficção científica é a literatura do estranhamento cognitivo e do *novum*. “A ficção científica é então um gênero cuja presença de estranhamento e cognição são necessárias e cujo recurso formal central é uma estrutura imaginativa alternativa ao ambiente empírico do autor” (SUVIN, 1979, p. 7-8).

No *novum*, para Suvin:

A inovação postulada pode ser de graus de magnitude bastante diferentes, indo do mínimo de uma nova “invenção” discreta (dispositivo, técnica, fenômeno, relação) ao máximo de um cenário (*locus* espaço-temporal), agente (personagem principal ou personagens), e/ou relações basicamente novas e desconhecidas ao ambiente do autor (SUVIN, 1979, p. 64).

As distopias são consideradas um dos subgêneros da ficção científica. “Os críticos que se concentram nos últimos trinta a quarenta anos, quando a ficção científica supera a distopia, não raramente consideram a última como um subgênero da primeira” (CLAEYS, 2016, p. 424). Thomas Moylan e Tom Moylan (2000) discutem que após as utopias dos anos 60 e 70, os escritores de ficção científica começaram a desenvolver distopias que falavam

da terrível realidade trazida pela reestruturação capitalista da economia e a guinada conservadora na política para a direita que dominou os anos 80 e 90.

Diante dessa mudança para a preocupação com os valores cotidianos e a consideração do processo revolucionário, a utopia foi mais subversiva na virada do século. O número e a influência dos romances utópicos aumentaram imensamente nessa época, quando uma variedade de movimentos sociais forjava uma oposição comum ao poder em rápido desenvolvimento do capitalismo industrial e do imperialismo (MOYLAN, 2014, p. 6).

“No século XX, a escrita utópica passou por tempos difíceis. Dada a guerra mundial, o regime totalitário, o genocídio, a depressão econômica, a destruição nuclear, a fome em massa e as doenças, o discurso utópico foi, no mínimo, silenciado” (MOYLAN, 2014, p. 7). “As sociedades ocidentais, impulsionadas pela recuperação econômica e pelo rápido progresso tecnológico durante os anos 1960, demonstram que as visões utópicas e distópicas do futuro estavam intimamente ligadas nessa época” (FAHLENBRACH, 2014, p. 86).

Nos anos 60, filmes criaram mundos futuros imaginários nos quais homens e tecnologia coexistem e interagem em harmonia. A série de televisão *Star Trek* (EUA 1966-1969), *2001: uma odisseia no espaço* (1968, Stanley Kubrick) e *Barbarella* (1968, Roger Vadim).

As máquinas são apresentadas aqui (positivamente) como extensões da mente e do corpo humanos, permitindo que os homens transcendam os limites de suas capacidades naturais. Consequentemente, esses filmes um tanto utópicos colocaram suas histórias no espaço sideral, usando-o como uma metáfora espacial para a transcendência bem-

-sucedida da humanidade pela tecnologia (FAHLENBRACH, 2014, p. 87).

Segundo Fahlenbrach (2014): os filmes de ficção científica distópicos feitos por volta de 1968, por outro lado, abordaram diretamente as apreensões a respeito da vida cotidiana em uma sociedade dominada pela racionalidade instrumental da tecnologia, ciência e eficiência capitalista. Exemplos são *Alphaville: Une Étrange Aventure de Lemmy Caution* (1965, Godard), *THX 1138* (1971, George Lucas) e *Fahrenheit 451* (1966, François Truffaut). Medos de automação e destruição atômica, de consumismo e padronização” (FAHLENBRACH, 2014, p. 87).

A distopia é um conceito que deriva da utopia e já foi traçado por diversos autores. Moylan discute que a utopia “foi desenvolvida no contexto dos anos iniciais do capitalismo da exploração européia do novo mundo, e a utopia literária funcionou dentro dessa ideologia que formou o sonho capitalista e também dentro de ideologias contrárias ao capitalismo” (MOYLAN, 2014, p. 2). “A tradição ocidental da utopia literária é de comum acordo ter se originado com *Utopia* de Thomas More em 1516 e continua até as utopias críticas” (MOYLAN, 2014, p. 1).

Claeys (2016) cita o estudo perspicaz de Alexandra Aldridge, *The Scientific World-View in Dystopia* (1978) em que a autora discute que a distopia era a “forma que se concentrava especificamente nos efeitos alienantes da ciência e da tecnologia”. O objetivo era “criticar a visão de mundo científica que estimulou seus predecessores utópicos” (CLAEYS, 2016, p. 427).

As principais obras distópicas da literatura analisadas por tais autores são *1984* de George Orwell e *Admirável Mundo Novo* de Aldous Huxley que tiveram diversas adaptações para o cinema. Apesar do seu surgimento na literatura, o cinema de ficção científica desde seus primórdios já lançava suas distopias (que

também continham utopias muitas vezes, já os dois conceitos não são necessariamente opostos, mas complementares) como *Metropolis* (1927, Fritz Lang).

Apesar das utopias reais dos anos 60, nesse período também podem ser citadas distopias como o curta francês *A plataforma* (*Ja Jetée*, 1962, Chris Marker) e o filme também francês *Fahrenheit 451* (1966, François Truffaut). Hoje há uma grande quantidade de filmes distópicos sendo produzidos e lançados e essa tendência é amplamente verificável inclusive e sobretudo no cinema americano *mainstream*.

Grandes clássicos distópicos dos anos 80 como *Blade Runner, o caçador de andróides* (1982, Ridley Scott), *O exterminador do futuro* (1985, James Cameron) e *Robocop - O policial do futuro* (1987, Paul Verhoeven) continuam a influenciar uma gama de novos filmes como a sequência *Blade Runner 2049* (2017, Denis Villeneuve).

Animes japoneses distópicos dos anos 80 como *Akira* (1988, Katsuhiro Otomo) refletiam o medo das bombas atômicas e do uso capitalista da tecnologia. Nos anos 90 o anime japonês *O Fantasma do futuro* (1995, Mamoru Oshii) refletiu a crise do ser humano em um mundo cada vez mais cibernético, influenciados também pelo subgênero do *cyberpunk*. Dessa época também se destaca o filme *Waterworld - O segredo das águas* (1995, Kevin Reynolds). No final dos anos 90 e início dos anos 2000, o cinema *mainstream* americano também teve diversas produções de sucesso distópicas como a franquia *Matrix* (1999-2022, Irmãs Wachovski), *Cidade das sombras* (*Dark City*, 1998, Alex Proyas), *Estranhos Prazeres* (1995, Kathryn Bigelow), *Minority Report: a nova lei* (2002, Steven Spielberg) e *V de vingança* (2005, James McTeigue).

A partir de 2010 novas produções distópicas começam a acontecer como *O livro de Eli* (2010, Albert Hughes e Allen Hughes), a trilogia *Jogos Vorazes* (2012, Gary Ross) adaptada dos livros de Suzanne Collins, a trilogia *Divergente* (2014, Neil Burger), a

franquia *Uma noite de crime* (2013, Gerard McMurray, James DeMonaco, Everardo Valerio Gout), *Mad Max: estrada da fúria* (2015, George Miller) e *Elysium* (2013, Neil Bloomkamp).

Séries como a inglesa *Black Mirror* (2011, Charlie Brooker) também atualizaram o gênero das distopias e *Altered Carbon* (2018, Laeta Kalogridis) muito influenciada por *Blade Runner*. A animação *Wall-E* (2008, Andrew Stanton) refletiu sobre catástrofes ambientais em uma terra devastada, cheia de lixo cuja humanidade já vivia no espaço. Podemos citar a série *The walking dead* (2010-2022, Frank Darabont) com a temática de apocalipse zumbi. E também filmes que estão refletindo sobre crises na reprodução humana como *Onde está segunda?* (2017, Tommy Wirkola), *I am mother* (2019, Grant Sputore) e a série *O conto de aia* (*The Handmaid 's tale*, 2017-2021, Bruce Miller) adaptação do livro de mesmo nome de Margaret Atwood.

Quando pensamos na nossa atual realidade tanto em termos de Brasil quanto de mundo, já é uma realidade muito pior do que muitas distopias anunciaram. O desemprego, a fome, o desmatamento e a pandemia do coronavírus que começou desde 2020 já ocasionou mais de 600 mil mortes no Brasil. É possível imaginarmos utopias em meio ao caos e ao desespero que estamos vivendo?

Não temos uma produção tão numerosa de distopias no cinema brasileiro de ficção científica, devido a todos os problemas já mencionados na introdução. Entretanto, a tendência do cinema brasileiro de ficção científica de 2010 em diante é o crescimento desta produção. Podemos citar *Parada 88: limite de Alerta* (1977, José de Anchieta) e *Abrigo Nuclear* (1981, Roberto Pires) que estavam refletindo sobre preocupações ambientais e regimes políticos ditatoriais.

Das produções mais recentes, podemos citar a animação *Uma história de amor e fúria* (2013, Luiz Bolognesi). *Branco Sai, Pre-*

to *Fica* (2014) e *Era uma vez Brasília* (2016) de Adirley Queirós, *A seita* (2014, André Antônio), *Brasil S.A* (2014, Marcelo Pedroso), os longas de Tavinho Teixeira como *Batguano* (2014) e *Sol Alegria* (2018) e os mais recentes *Bacurau* (2019, Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles), *Divino Amor* (2019, Gabriel Mascaro) e *Carro Rei* (2021, Renata Pinheiro). O curta *Chico* (2016, Irmãos Carvalho). E as séries *3%* (2016-2020) e *Onisciente* (2020) criadas por Pedro Aguilera.

Uma das definições de distopias e utopias mais amplamente aceitas é a de Sargent (1994) citada por Claeys (2016):

Em ‘The Three Faces of Utopianism Revisited’ (1994) de Sargent, ‘distopia’ é um ‘lugar ruim’ que normalmente é uma extrapolação do presente que envolveu um aviso’. ‘Distopia’ ou ‘utopia negativa’ é ‘uma sociedade inexistente descrita em detalhes consideráveis e normalmente localizada no tempo e no espaço que o autor pretendia que um leitor contemporâneo visse como consideravelmente pior do que a sociedade em que esse leitor vivia’. Recentemente, ele definiu a utopia, amplamente concebida, como ‘sonho social’ que imagina uma sociedade boa ou significativamente melhor, que proporciona uma vida geralmente satisfatória e plena para a maioria de seus habitantes (CLAEYS, 2016, p. 429-430).

Outros autores também compartilham das mesmas considerações de Sargent (1994) em relação às definições dos conceitos. Para Suvin (1979) a utopia é um subgênero sócio-político da ficção científica. “Utopia é uma “comunidade quase humana onde as instituições sociopolíticas, normas e relações individuais são organizadas em um princípio mais perfeito do que na comunidade do autor” (CLAEYS, 2016, p. 431). Nesse contexto, deve-se levar em conta que utopias e distopias também são conceitos

subjetivos baseados no que é considerado como “bom” ou “ruim” por determinada pessoa ou grupo. “Não está claro quando e onde “ruim” e “pior” se aplicam. A presunção é aparentemente de que os leitores compartilham a mesma classe e/ou valores que os autores, o que é questionável” (CLAEYS, 2016, p. 431).

As distopias do cinema brasileiro são diferentes das americanas e japonesas. Sobre essa diferença, a autora Angela Prysthon (2017) usa o conceito de heterotopias para se referir a um filme como *Brasil S.A* (2014, Marcelo Pedroso) “uma alegoria semi-futurística, um apocalipse brando e enigmático: como se fosse impossível escolher entre sonhar uma utopia e representar totalmente o pesadelo de uma distopia.” (PRYSTHON, 2017, p. 13) Porque, por exemplo, enquanto as distopias mais tradicionais desenvolvem uma realidade muito pior que a atual, as brasileiras pensam e desenvolvem por vezes aspectos que são piorados, mas não no nível que as distopias tradicionais.

O distópico, normalmente, dá medo, pois é aquilo que ameaça se estabelecer depois de algum “fim”: fim de alguma era, fim da humanidade, fim de uma forma determinada com que nossas sociedades são organizadas, fim de algo ao qual já nos sentimos seguros e habituados (ANTÔNIO, 2017, p. 85).

*Divino Amor* (2019, Gabriel Mascaro) tem influências de distopias como *1984* de George Orwell (sociedade controladora e de vigilância tecnocrática) e também com a obra *O conto de aia* de Margaret Atwood. O filme se passa em 2027, a sociedade brasileira se torna cada vez mais evangélica, aparelhos leitores na frente dos estabelecimentos exibem nome, estado civil, fetos e filhos das pessoas. As informações de códigos genéticos das pessoas são públicas e até mesmo os fetos são registrados. O carnaval

é substituído por uma *rave* gospel, e as mulheres cobrem todo o corpo na praia, ao invés de usarem biquínis.

Porém, apesar da similaridade temática de *Divino Amor* com *O conto de aia* em relação a preocupações com questões reprodutivas, na obra de Margaret Atwood o nível do quão pior as coisas são é bem maior já que as mulheres férteis são prisioneiras em um sistema no qual são estupradas mensalmente durante seus respectivos períodos férteis. Possivelmente o fato de se passar num futuro próximo torne *Divino Amor* uma distopia mais “branda” do que *O conto de aia*, mas é curioso pensar porque as distopias brasileiras, ao menos as que estamos analisando, são muito diferentes das distopias tradicionais. É como coloca Prys-thon (2017) de que não conseguimos sonhar uma utopia nem imaginar o pesadelo de uma distopia.

Em *Bacurau* (2019, Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles) a distopia e a ficção científica estão nas minúcias. Daqui a alguns anos, num vilarejo do sertão pernambucano, a população convive com a política genocida do governo local que barra a entrada da água no local, não fornece sequer vacinas para o posto de saúde e cujo prefeito transforma o vilarejo em um local de caça humana para estrangeiros. *Bacurau* é uma distopia, mas propõe também uma utopia que é a organização coletiva da população local e o respeito que todos possuem uns pelos outros, apesar de todas as suas diferenças. Por esse motivo, Torres e Rocha (2021) consideram *Bacurau* uma distopia crítica, àquela que apresenta esperança em meio ao caos distópico.

Outra distopia crítica brasileira é a série *3%*, na qual 97% da população brasileira vive em estado de extrema precariedade sem os insumos e recursos básicos para sobreviver. Todos que completam 20 anos passam pelo Processo, que seleciona apenas 3% que poderão ir ao Maralto, uma ilha cheia de conforto, tecnologia, comida... As famílias são separadas, o processo é

extremamente problemático e existe uma crítica forte à farsa da meritocracia. Existem os que não concordam com esse sistema e tentarão derrubá-lo até o final. 3% se parece mais com as distopias mais tradicionais que de fato mostram uma sociedade ainda mais precária do que a atual, mas mesmo assim propõe uma utopia e possibilidade de mudança.

O conceito de distopia crítica é importante para ser analisado em *Carro Rei*, pois assim como outras produções contemporâneas como *Bacurau* também são distopias que propõem utopias. Como se as distopias fossem na verdade um caminho para falar sobre as possibilidades utópicas.

Assim, a “distopia crítica” descreve obras que os autores “pretendiam que um leitor contemporâneo considerasse pior do que a sociedade contemporânea”, mas que geralmente incluem “pelo menos um enclave eutópico ou mantém a esperança de que a distopia possa ser superada e substituída por uma utopia” (CLAEYS, 2016, p. 431).

Para Moylan: “O totalmente utópico deve ser um coletivo engajado em condições e possibilidades concretas que busca a realização em um contexto social radicalmente transformado que ainda não foi alcançado” (MOYLAN, 2021, p. 5).

Enquanto nas distopias originais, as maiores preocupações eram o avanço do coletivismo e a barbárie, os textos dessa guinada distópica preocupam-se com o silenciamento das minorias e a destruição do meio ambiente, ambos preconizados pela “repetida afirmação dos sistemas dominantes, de caráter androcêntrico, heterossexual, etnocêntrico, classista e capitalista” (CAVALCANTI, 2011, p. 3). São exemplos desse segmento romances como *O conto da aia* (1985) de Margaret Atwood, *He, she and it* (1991) de Marge Piercy e *Parábola do*

*semeador* (1993) de Octavia Butler (TORRES; ROCHA, 2021, p. 727).

A concepção de utopia é diferente para Jameson (2005):

Por isso, é um erro abordar as utopias com expectativas positivas, como se oferecessem visões de mundos felizes, espaços de realização e cooperação, representações que correspondem genericamente ao idílio ou à literatura pastoral e não à utopia. Na verdade, a tentativa de estabelecer critérios positivos da sociedade desejável caracteriza a teoria política liberal de Locke a Rawls, ao invés das intervenções diagnósticas dos utópicos, que, como as dos grandes revolucionários, sempre objetivam o alívio e eliminação das fontes de exploração e sofrimento, ao invés da composição de projetos para o conforto burguês. A confusão surge das propriedades formais desses textos, que também parecem oferecer projetos: são, no entanto, mapas e planos a serem lidos negativamente, como o que deve ser realizado após as demolições e as remoções, e na ausência de todos aqueles menores males que os liberais acreditavam ser inerentes à natureza humana (JAMESON, 2005, p. 12).

Além dos conceitos de utopia, distopia, antiutopia e distopia e crítica, Moylan ainda destaca que “uma distinção pode ser feita entre “distopia” e “pseudodistopia”: que é, “entre um texto na tradição distópica e um que parece ser distópico mas falha (ou escolhe não) desafiar os limites ideológicos e epistemológicos da sociedade realmente existente” (MOYLAN, 2021, p. 99).

Enquanto algumas distopias “assumem a forma clássica de um conflito dentro de uma sociedade autoritária, outras traçam as complexidades de um sistema mundial em reestruturação que, até agora, oferece poucos exemplos de resistência apropriada e esperança utópica” (MOYLAN, 2021, p. 100).

## Utopias, distopias e a relação com o fantástico em *Carro Rei*

*Carro Rei* se passa no interior de Pernambuco, em Caruaru. Uma lei impõe que apenas carros novos possam trafegar na cidade. O protagonista, chamado Uno, é um jovem que consegue falar com os carros desde criança e escolhe cursar agroecologia a contragosto do seu pai, que possui uma frota de táxis antigos e gostaria que o filho tivesse escolhido administração. Quando a nova lei entra em vigor e o pai de Uno acaba sendo hospitalizado, o jovem recorre a seu Tio, um mecânico muito talentoso, para transformar um Fiat Uno antigo da frota de seu pai, mas que estava abandonado na oficina. Transformado, o carro se torna o Carro Rei. O tio acaba conseguindo criar um dispositivo para que o pensamento e fala do Carro Rei sejam amplificados e compreensíveis para ele e para todas as pessoas. Um movimento chefiado pelo Carro Rei para transformar os outros carros velhos, dando-lhes aparência de novos começa a se formar. As pessoas que participam acabam se tornando ciborgues totalmente manipuláveis pelo Carro Rei, sem pensamentos próprios nem autonomia.

No filme, os carros pensam, falam, manipulam, se apaixonam e desenvolvem relações sexuais. Esta característica do filme pode ser relacionada ao fantástico proposto por Todorov. Ao mesmo tempo, o tratamento de ficção científica dado ao filme torna essa característica menos sobrenatural e mais de acordo com a quebra de fronteiras entre os humanos e máquinas proposto pelo gênero da ficção científica e também por subgêneros como o *cyberpunk*.

A parte “cyber” do nome desse movimento reconhece o seu compromisso em explorar as implicações de um mundo cibernético no qual a informação gerada por computador e manipulada torna-se uma nova fundação da realidade. A

parte “punk” reconhece a sua atitude alienada e às vezes cínica para com a autoridade e o estabelecimento de todos os tipos (LANDON, 1997, p.160 apud AMARAL,2006, p. 6).

Porém, diferente da ficção científica tradicional e do próprio lema do *cyberpunk* “*hi tech, low life*”, não são carros altamente tecnológicos que por alguma invenção e ou inovação tecnológica foi concebida uma espécie de inteligência artificial. No filme, essa habilidade é natural e inerente aos carros, todos eles. Então, um carro que fala por uma inovação tecnológica não é sobrenatural, mas um carro que fala porque possui vida própria e essa habilidade é inerente, é sobrenatural inclusive nos termos de Todorov (1980).

Zé Macaco (o tio de Uno) cria dispositivos para que os carros possam se comunicar com as pessoas. Esses dispositivos podem ser considerados *novum*, nesse caso representados por um dispositivo tecnológico. É interessante perceber que eles surgem a partir de uma premissa do campo do fantástico que é o fato dos carros falarem. Mas o principal *novum* do filme é a lei okm que impede que carros antigos possam trafegar gerando o tipo de diferença e estranhamento cognitivo em relação ao mundo real que Suvin discute como fundamental ao gênero de ficção científica.

A distopia é representada pela lei que impede os carros com mais de 15 anos de trafegarem, uma ação que torna o mundo representado pelo filme ainda pior do que o atual, já que impede que toda a camada mais pobre da população use seus carros, tornando o uso destes viável apenas para os ricos que podem comprar carros novos e não com objetivo de proteção ambiental ou algo do tipo. Essa é uma lei extremamente elitista e capitalista que beneficia apenas aos vendedores de carros e aos ricos que não irão dividir as mesmas estradas que os pobres. Um pensamento segregacionista, egoísta e elitista que ainda domina no Brasil.

*Carro Rei* apresenta uma distopia para poder pensar em uma utopia. A utopia no senso comum é tratada como algo impossível de ser alcançado. Mas na verdade o conceito se refere a uma sociedade melhor do que a que vivemos, como discutem Sargent e Suvin. No filme, a proposta de mundo melhor é mostrada no filme através da Agroecologia que segundo Caporal et al (2011) é um campo do conhecimento que propõe um desenvolvimento de agricultura sustentável através do cuidado e a preservação da natureza, e se nutre de saberes dos povos tradicionais como camponeses, indígenas e quilombolas sendo capaz de contribuir para o enfrentamento da crise socioambiental da nossa época. Ao final do filme, os membros da Agroecologia estão em bicicletas, sugerindo meios de transporte mais ecológicos que os carros e plantam sementes dentro dos automóveis mostrando a potência da natureza contra a indústria de destruição e poluição criada pela humanidade.

A crítica social sempre tão presente no cinema brasileiro contemporâneo, encontra no gênero de ficção científica uma potencialização, devido a características próprias de subgêneros da ficção científica como o *cyberpunk*: “um poder unido por minorias que se rebelam na camada mais *underground* da sociedade” (ELIAS, 2009, p. 21).

Porém, não se trata exatamente do *cyberpunk* como vemos na grande maioria dos filmes americanos que mostram cidades super tecnológicas com carros voadores, replicantes, inteligências artificiais e alterações climáticas. A insurgência contra o sistema, característica dos protagonistas do subgênero *cyberpunk*, no filme surge como uma aparente “revolução” que supostamente traria justiça para as pessoas mais pobres quando elas têm seus carros antigos impedidos de trafegar e transformam seus carros antigos para que pareçam novos. Entretanto, esse movimento acaba tornando os humanos ciborgues totalmente manipuláveis

capazes de seguir quaisquer ordens do Carro Rei, através do uso das extensões e das ferramentas tecnológicas. Inicia-se como uma suposta família, se ajudando e trocando alimentos, que se torna uma seita, com os seguidores ciborgues fiéis ao Carro Rei e fanáticos. Zé Macaco acaba inclusive por sincronizar os próprios pensamentos do Carro Rei aos seus e é capaz de sequestrar e prender o próprio sobrinho.

Os ciborgues usam macacões com as cores da bandeira e fazem uma performance com dança de robô ao som do hino nacional. Carro Rei é um líder perverso apenas com a aparência de novo, mas com a carcaça velha, só para enganar, que manipula as pessoas e as transforma em ciborgues sem consciência crítica. São metáforas para mostrar um tipo abusivo de poder e de lideranças nocivas que reflete muito a guinada conservadora que o país tem atravessado.

## Considerações finais

Apesar das dificuldades que marcaram o cinema de gênero no Brasil, temos visto, de forma mais marcante na última década, uma produção maior desse nicho. Na ficção científica, os filmes têm se voltado para as distopias que refletem as angústias e os medos que estamos enfrentando diante de todo o caos político, social e econômico que o país tem atravessado. Mesmo neste cenário de catástrofe, os filmes não deixam de também pensar em utopias e possibilidades de um Brasil melhor. Em *Carro Rei*, mesmo com um governo segregatório, a possibilidade de utopia é representada através da agroecologia que pensa a produção de alimentos dentro de uma perspectiva sustentável aliada a movimentos sociais, agricultura familiar, valorização dos povos tradicionais e distribuição de terras. O filme traz relações com a distopia, utopia, mas também com o fantástico representado

pelos carros que têm vida própria. As relações entre a pseudo revolução encabeçada pelo Carro Rei com o atual contexto político ficam claras, à medida que os humanos se tornam totalmente manipulados pelo carro e incapazes de pensar por conta própria.

## Referências

AMARAL, A. *Visões Perigosas: Para uma genealogia do cyberpunk*. E-Compós, [S. l.], v. 6, 2006. DOI: 10.30962/ec.81. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/81>.

ANTÔNIO, André. Distopia queer. In ALMEIDA, Rodrigo; MOURA, Luís Fernando (Orgs.). *Brasil Distópico*. Rio de Janeiro: Ponte Produções, 2017.

BASÍLIO, Fabrício. *As problemáticas de uma abordagem híbrida: o fantástico enquanto gênero literário e cinematográfico*. Congresso Internacional ABRALIC 2017 UERJ - Rio de Janeiro. Disponível em 2017\_1522197515.pdf (abralic.org.br)

\_\_\_\_\_. *Não pode ser, mas é: fronteiras do sobrenatural no cinema brasileiro contemporâneo*. Dissertação (mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2018.

CLAEYS, Gregory. *Dystopia: a natural history. A Study of Modern Despotism, Its Antecedents, and Its Literary Diffractions*. United Kingdom: Oxford University Press, 2017.

CAPORAL, F; COSTABEBER, J; PAULUS, G. *Agroecologia como matriz disciplinar para um novo paradigma de desenvolvimento rural*. In: III CONGRESSO BRASILEIRO DE AGROECOLOGIA, 2005, Florianópolis, SC.

CÁNEPA, Laura Loguercio. *Medo de que?: uma história do horror nos filmes brasileiros*. 2008. 83p. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/285159>>.

ELIAS, H. *Cyberpunk 2.0: fiction and contemporary*. Covilhã: University of Beira Interior, 2009.

FAHLENBRACH, K. Utopia and dystopia in science fiction films around 1968. In: TIMOTHY, S; LISON, A. *The Global Sixties in Sound and Vision: Media, Counterculture, Revolt Utopia and Dystopia in Science Fiction Films around 1968*. New York: Palgrave Macmillan, 2014.

FILHO, L.R; ITO, T.C; SUPPIA, A. *Cinema de ficção científica e efeitos especiais: uma relação intrínseca e inseparável?* Mediação, Belo Horizonte, Vol. 13, N° 12- janeiro/junho de 2011.

GINWAY, M. *Ficção científica brasileira: mitos culturais e nacionalidade no país do futuro*. São Paulo: Devir Livraria, 2005.

JAMESON, F. *Archaeologies of the future: a desire called utopia and other science fictions*. London, New York: Verso, 2005.

MOYLAN, T. MOYLAN, T. *Scraps of the untainted sky: science fiction, utopia, dystopia*. New York: Westview Press, 2000.

MOYLAN, T. *Demand the impossible: science fiction and the utopian imagination*. Germany: International Academic Publishers, 2014

\_\_\_\_\_. *The culture and politics of radical transformation*. London: Bloomsbury Academic, 2021.

MESQUITA, Cláudia. *Memória contra utopia: Branco sai preto fica* (Adirley Queirós, 2014). In: ANAIS DO ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 24., 2015, Brasília. Anais eletrônicos... Campinas, Galoá, 2015. Disponível em: <https://proceedings.science/compos-2015/papers/memoria-contra-utopia--branco-sai-preto-fica--adirley-queiros--2014>- Acesso em: 26 jan. 2022.

NUNES, R. *O cinema fantástico no Rio Grande do Sul (1960-2020)*. Dissertação (mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, PUCRS, Porto Alegre, 2021.

NEALE, Steven. *Genre and Hollywood*. London, New York: Routledge, 2000.

PRYSTHON, Ângela. *Paisagens em desaparecimento. Cinema em Pernambuco e a relação com o espaço*. E-Compós, [S. l.], v. 20, n. 1, 2017. DOI:

10.30962/ec.1348. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/1348>.

RIEDER, J. *Colonialism and the emergence of science fiction*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press, 2008.

SUPPIA, Alfredo. *Limite de alerta! Ficção Científica em atmosfera rarefeita: uma introdução ao cinema brasileiro de Ficção Científica e outras cinematografias off hollywood*. Tese (doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Multimeios, Unicamp, Campinas, 2007.

SUVIN, D. *Metamorphoses of science fiction: on the poetics and history of a literary genre*. New Haven and London: Yale University Press, 1979.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. México: Premia editora de livros, 1980.

TORRES, J. W. L.; ROCHA, W. DOS S. *Crônica de uma resistência anunciada: os traços da distopia crítica em Bacurau, de Kléber Mendonça Filho e Juliano Dornelles*. Gragoatá, Niterói, v. 26, n. 55, p. 718-748, 1 maio de 2021.

# *It's alive!* A trajetória midiática de *Frankenstein* em três filmes

Filipe Falcão e Rodrigo Carreiro

## Introdução

**E**ra 21 de novembro de 1931 quando um dos rostos mais icônicos da cultura pop surgiu pela primeira vez em uma tela de cinema, nos Estados Unidos. A aparência do monstro que protagoniza o clássico do horror *Frankenstein* (James Whale, 1931) ajudaria o personagem a se tornar, nas décadas subsequentes, um dos mais conhecidos da história do cinema. O *design* da criatura, elaborada pelo maquiador Jack Pierce para os estúdios Universal, continua até hoje a ser instantaneamente reconhecível a praticamente qualquer pessoa que tenha vivido no século XX e para os que vivem atualmente no século XXI: pele pálida, olhar inexpressivo, o topo da cabeça arrancado e dois eletrodos de metal nas laterais do pescoço.

A aparência horrorífica da criatura foi crucial para o sucesso do longa-metragem e ajudou a transformar o monstro, concebido pela escritora Mary Shelley em 1818, em um dos maiores símbolos do cinema da era de ouro de Hollywood. A obra *Frankenstein* estava viva – e permaneceria assim pelas décadas seguintes, ressuscitando geração após geração para um sucesso midiático cada vez maior.

Segundo título do filão de monstros cinematográficos da Universal, a película de Whale tornou a criatura um dos personagens

mais recorrentes da história do cinema ocidental: o maior banco de dados cinematográfico do mundo, *Internet Movie Database* (IMDb), lista nada menos do que 385 títulos em que ele marcou presença, sem falar de aparições igualmente numerosas em outras mídias, tais como revistas em quadrinhos, séries televisivas e *games* eletrônicos. Uma recorrência da mesma dimensão de grandes ícones pop, como o vampiro Drácula, e de personagens históricos de imensa dimensão, a exemplo de Jesus Cristo.

Essa constatação, no entanto, nos leva a uma questão importante: protagonista de uma trama que milhões de pessoas conhecem de cor e salteado, e que vem sendo narrada em várias mídias há mais de 200 anos, a criatura idealizada por Shelley continua sendo revisitada periodicamente por realizadores cinematográficos. Para além do motivo mais óbvio – o financeiro –, será que existem outras razões para que novas versões de um enredo tão conhecido sejam concebidas? Que motivos poderiam explicar o grande número de revisões que o enredo arquitetado por Mary Shelley tem recebido, em particular na mídia cinematográfica?

Essas mesmas perguntas nos levaram a escrever um artigo a quatro mãos, em 2019, focalizando a trajetória midiática de *Drácula*<sup>26</sup>. Este capítulo, portanto, funciona como uma espécie de sequência daquele texto, e compartilha com ele um mesmo operador conceitual e alicerce teórico: a noção de adaptação intercultural (SILVA, 2012, 2013). Assim, este capítulo procura entender quais as razões para que uma história amplamente conhecida seja revisitada, de tempos em tempos, e obtenha grande sucesso midiático a cada nova revisita.

---

26. O artigo, que compara as seis mais conhecidas adaptações cinematográficas do romance de Bram Stoker (1897) sobre o vampiro mais charmoso e adaptador do cinema, pode ser baixado e lido aqui: <http://www.asaeca.org/imagofagia/index.php/imagofagia/article/view/136>.

O *corpus* que escolhemos para analisar é composto por três longas-metragens: *Frankenstein* (James Whale, 1931), segunda película integrante do grupo de filmes de horror que ficaria conhecido depois como *Monstros da Universal*; o primeiro título colorido realizado pela produtora inglesa Hammer, *A maldição de Frankenstein* (*The curse of Frankenstein*, Terence Fischer, 1957); e a superprodução de US\$ 40 milhões *Frankenstein de Mary Shelley* (*Mary Shelley's Frankenstein*, Kenneth Branagh, 1994). Esses filmes foram escolhidos por duas razões principais. Em primeiro lugar, porque são as obras audiovisuais mais conhecidas a creditarem o romance de Shelley como fonte da adaptação; e também porque estão separados por períodos relativamente longos de tempo (26 anos e 37 anos, respectivamente), tendo portanto sido lançados em contextos socioculturais distintos.

### Adaptações transculturais

O conceito que funcionará como eixo principal de nossa análise comparada dos três filmes e do romance foi concebido pelo pesquisador Marcel Vieira Silva (2012, 2013), em si mesmo um trabalho adaptativo: trata-se de uma revisão da teoria concebida por Patrice Parvis (2008) para analisar livros que ganharam versões teatrais. Silva recuperou a teoria e a releu criticamente, visando a utilização em estudos comparativos de processos de adaptação da literatura para o cinema. O fundamento essencial do conceito consiste, para Silva (2013), em jamais deixar de considerar os contextos socioculturais de produção de cada uma das obras que serão objetos de análise. Essas obras precisam, para o pesquisador, ser inseridas em um contexto de criação, que seriam “elementos fundamentais da cultura-fonte [que], em momentos sócio-históricos específicos, influenciam as escolhas estilísticas e linguísticas feitas no processo de adaptação” (SILVA, 2012, p. 208).

A adaptação intercultural, portanto, sugere que variáveis como condições econômicas, políticas e tecnológicas de produção, movimentos estilísticos e intenções autorais, entre outras, devem ser levadas em consideração na análise de adaptações cinematográficas, sem que sejam deixados de lado parâmetros tradicionais para a avaliação desse tipo de obra, como a noção de fidelidade ao texto original – já relativizada por estudos (MCFARLANE, 1996; CARDWELL, 2002; HUTCHEON, 2011) que acentuaram o caráter moral desse tipo de avaliação, implicitamente considerada inferior – e a mais complexa, mas ainda redutora (por focalizar principalmente as ações dialógicas entre dois textos e minimizar os contextos culturais dos processos criativos), noção de intertextualidade (CORRIGAN, 1998; ALLEN, 2000) (CARREIRO; FALCÃO, 2019, p. 147-148).

A ideia de adaptação intercultural ajuda a encontrar correspondências entre o discurso fílmico (não apenas em termos de peripécias narrativas ou estrutura de enredo, mas também no caso de escolhas estilísticas) e variáveis extrafílmicas que podem ser encontradas nos contextos de produção e consumo. Não se pode, por exemplo, negar que um dos principais motivos para a existência de múltiplas versões cinematográficas das histórias de *Drácula* e *Frankenstein*, assim como de muitos outros ícones pop (como *Batman* e *Homem-Aranha*, para citar exemplos recentes), é a razão econômica. Cada nova geração terá mais facilidade de se envolver afetivamente com esses personagens se o esqueleto narrativo for preenchido pela musculatura cultural de sua época, incorporando hábitos sociais, figurinos, expressões idiomáticas e outros elementos da *diegese* que ajudam na identificação empática entre personagens e espectadores.

Por fim, vale a pena observar que o esforço de Silva (2012, 2013) para desenvolver uma teoria capaz de dar conta do fenômeno das adaptações possui correspondentes importantes

no campo da teoria da literatura e do cinema. Linda Hutcheon (2011), por exemplo, enfatiza a importância do contexto cultural na adaptação de cada obra, mas não esquece que os modos culturais do espaço geográfico e afetivo de cada obra exerce um papel na adaptação (HUTCHEON, 2011, p. 196). É por isso que Hutcheon destaca como a globalização tem aumentado a importância do trânsito da narrativa original entre diferentes culturas. O conceito de Hutcheon (2011) ganhou o termo “transcultural” (2011, p. 197), que Silva (2012, p. 207) preferiu substituir por “intra”, que considera mais eficiente para estudos em que duas matrizes culturais – o texto-fonte e o filme adaptado – são objetos da análise. Esta também é a perspectiva que adotamos em nossa análise comparativa.

Silva (2012, p. 203) propõe que cinco categorias analíticas podem ser aplicadas aos estudos comparados entre obras que tiveram origem em matrizes culturais (no caso, a literatura e o cinema) diferentes: (1) língua falada, (2) trama, (3) cronótopo – ou seja, a adaptação da trama para um lugar e/ou época diferente –, (4) dominantes genéricas (mudanças realizadas em função de atualizações referentes ao gênero dominante da trama); e (5) estilo de encenação (correspondente a escolhas autorais que são operacionalizadas pelos realizadores das obras). No caso da quinta categoria, a ideia de estilo remete diretamente ao modo como David Bordwell (2013) define o conceito.

No nosso estudo, faremos referências às cinco categorias analíticas, apontando em cada caso quais delas se destacam com maior ênfase. Esse procedimento visa oferecer uma explicação coerente para que adaptações de uma mesma obra literária continuem a ser realizadas (e consumidas), sem que o público demonstre menos interesse por elas (CARREIRO; FALCÃO, 2019, p. 149).

Assim como fizemos no caso do estudo comparativo sobre as seis versões cinematográficas de *Drácula* (CARREIRO; FALCÃO, 2019), devemos alertar o leitor de que as obras cinematográficas analisadas não serão vistas como *remakes*, pois todas nomeiam o livro – o filme de 1931 também registra uma peça de teatro – como fonte do enredo, enquanto um *remake* atualiza um roteiro precedente (VEREVIS, 2005). Por isso, a comparação entre elementos da trama é importante em nosso estudo.

## O romance

*Frankenstein, ou o Prometeu moderno* foi escrito em 1816, durante um verão chuvoso que Mary Shelley passava em Genebra (Suíça). O livro surgiu como um passatempo e exercício literário, dos quais participavam também Percy Shelley (marido da autora de *Frankenstein*) e Lord Byron, ambos poetas ingleses de prestígio. O romance de Shelley foi publicado de forma anônima, em janeiro de 1818, e logo ganhou popularidade, embora tenha sido recebido com críticas negativas (NAZARIAN, 2017, p. 12).

Para iniciar a análise comparativa, vamos apresentar o enredo e os personagens principais. Narrado de forma epistolar – ou seja, por meio de troca de cartas –, o romance começa acompanhando as missivas escritas por Robert Walton, comandante inglês de uma embarcação que partiu da Rússia com destino ao Pólo Norte, e enviadas para a irmã, a senhorita Margaret Saville.

Após alguns dias no mar, o navio fica preso no gelo. Sem conseguir avançar ou voltar, a tripulação tenta quebrar o gelo. Após alguns dias, um grupo de marinheiros avista um homem, aparentemente desfigurado, viajando em um trenó puxado por cães. A visão se perde na nevasca, mas logo a tripulação encontra um segundo homem, muito fraco, quase à beira da morte, e acaba

por resgatá-lo. Ele diz se chamar Victor Frankenstein e passa a contar como chegou àquele ponto.

A trama passa então a ser narrada em primeira pessoa, embora o texto seja apresentado como cartas escritas pelo capitão do navio. Frankenstein diz ser um italiano<sup>27</sup> que morava com a família rica em Genebra, na Suíça. A família é formada por pai, mãe e o irmão William, sete anos mais novo. Existem três outros personagens mencionados: Elizabeth, filha adotiva que tem a mesma idade de Victor e que se torna interesse amoroso dele; Henry Clerval, melhor amigo de Victor; e a empregada Justine.

Victor é apresentado como um jovem estudioso e interessado em alquimia. Aos 17 anos, vai para a Universidade de Ingolstadt, na Alemanha. Antes de sua partida, testemunha a perda prematura da mãe, que contraiu escarlatina. Na faculdade, fica próximo do professor Krempe, de Filosofia Natural, estudando também sobre Química. Ele começa a se questionar sobre vida e morte, chegando a frequentar cemitérios para aprender com corpos que se desfaziam. Os estudos fazem Victor descobrir como animar matéria sem vida, criando um homem a partir de pedaços de outros corpos. O modo como ele faz isso jamais é mencionado<sup>28</sup>.

O ser nunca recebe um nome. O processo leva dois anos, nos quais Victor deixa de fazer contato com a família e vê a saúde ficar debilitada. Sobre a descrição da criatura, Victor dá apenas alguns detalhes:

A pele amarela mal encobria a atividade dos músculos e das artérias; o cabelo era comprido e de um preto lustroso;

---

27. A família morava na Itália quando Victor nasceu, mas logo depois se mudou para a Suíça.

28. Victor mantém um diário com suas anotações, mas explica que não vai deixar registrado o modo como a criatura foi criada, para que outra pessoa não siga os seus passos.

os dentes, de um branco perolado; mas esses luxos só formavam um contraste mais horrendo com os olhos aguçados, que pareciam quase da mesma cor dos buracos acinzentados nos quais estavam cravados, e com a compleição enrugada e lábios pretos retos (SHELLEY, 2017, p. 63).

Após o experimento ser concluído, Victor entra em choque com o resultado e foge, sendo encontrado pelo amigo Clerval. Meses se passam. Com a saúde restabelecida, Victor recebe uma carta do pai, informando que o irmão William foi assassinado pela empregada Justine, que nega a acusação, mas é condenada e enforcada. Alguns dias depois, Victor encontra o monstro. Apesar do aspecto horrendo, é um ser inteligente, com bons modos e rico vocabulário, além de forte e ágil.

O monstro conta que passou uma temporada na floresta, onde se alimentava de frutas. Sem entender porque foi abandonado pelo criador, é humilhado e maltratado por aqueles que encontra, devido à aparência. Aprende a ler com uma família que mora no bosque, mas é expulso por ela quando se revela. Com raiva, segue as instruções do diário do cientista que ele roubou depois de ter sido criado e vai até Genebra, onde mata William e incrimina Justine. Ele ameaça Victor e diz que o deixará em paz se ele construir uma fêmea para viver ao lado dele.

Em uma ilha na Escócia, o cientista cria um segundo monstro, desta vez uma fêmea, mas a destrói ao chegar perto de finalizar o projeto. A criatura se vinga matando o amigo Henry e depois assassinando Elizabeth, na noite de núpcias do casal. O pai de Victor morre em seguida, adoecido após os acontecimentos. É a vez de o cientista caçar a criatura para matá-la. O monstro foge para o Pólo Norte. De volta para o presente, Victor morre. O capitão do navio descobre o monstro no local, mas este foge dizendo que vai se matar.

O contexto de criação do livro tem relação direta com o Iluminismo, que vivia período vigoroso no começo do século XIX. A doutrina iluminista enaltecia a razão, a ciência e a lógica como formas de pensamento superiores à religião e aos mitos. Em certa medida, *Frankenstein* pode ser lido como uma reação ao iluminismo, pois se baseia em um mito grego – o Prometeu acorrentado, história referenciada no subtítulo do romance – e traz uma inequívoca mensagem sobre os perigos dos excessos da ciência. Aliás, o tema do domínio do homem sobre a natureza através do conhecimento científico permanece, até hoje, polêmico e socialmente importante, o que ajuda a explicar a popularidade da obra e do personagem do monstro.

### Primeiro filme

O primeiro filme que analisamos, após esta síntese do livro, é a produção de 1931. Com direção do cineasta britânico James Whale, *Frankenstein* apresenta muitas diferenças na segunda e na terceira categorias analíticas da adaptação transcultural (mudanças no enredo, na caracterização dos personagens e na ambientação geográfica da trama). O perfil do protagonista é uma diferença crucial: ele é apresentado como um cientista mentalmente perturbado (Colin Clive), que rouba corpos de cemitérios e se comporta de maneira histriônica. O nome também muda: ele se chama Henry. Ele é procurado pela noiva Elizabeth e pelo amigo, Victor, que testemunham a criação do monstro.

Ao contrário do que ocorre no livro, a cena da criação é mostrada, tem duas testemunhas e acabou por se tornar um momento icônico do cinema de horror. A descrição do monstro é explícita: tem a cabeça angulosa e eletrodos no pescoço, por onde recebe a eletricidade que gera a vida. Esta imagem, criada com ajuda da maquiagem de Jack P. Pierce após extensos testes (BRADLEY, 1996, p. 83), é

bem distinta do monstro do livro – que mais se assemelha a um ser cadavérico – e ficou registrada no imaginário pop. A criatura não consegue falar ou ler e se move de forma desajeitada.

O monstro fica preso no calabouço do castelo onde as experiências de Henry são realizadas. Ele ataca e mata o professor de Henry, fugindo para o bosque, onde encontra uma garotinha brincando com flores, na beira de um lago. O que parece ser uma brincadeira inocente entre os dois termina em tragédia, pois o monstro joga Maria no lago e a mata por afogamento, embora sem intenção. A morte da menina leva os cidadãos da aldeia a cercarem o monstro dentro de um moinho, que é incendiado.

Os créditos mencionam o romance, mas afirmam que o filme é adaptado da peça de Peggy Webling, que estreou em 1927 e até 1930 foi apresentada em cidades inglesas e na Broadway. Luiz Nazário (1998) diz que vem do texto de Webling a principal alteração da narrativa, deixando de lado o ponto de vista narrativo do cientista e concentrando a narrativa nos acontecimentos acerca do monstro. Há, ainda, um processo evidente de simplificação da trama, com a supressão de personagens secundários e de toda a narrativa romântica ligada ao casamento do cientista.

A trama não acontece em Genebra, mas numa aldeia rural. Seguindo uma tradição gótica, o enredo se passa mais em cemitérios e castelos antigos do que em universidades e mansões luxuosas. Não existe nenhuma menção à faculdade de Ingolstadt. Também não existe menção para a criação de uma companheira para o monstro<sup>29</sup>. O tema original do livro é simplificado e tem a importância minimizada. Momentos de horror e repulsa são destacados na adaptação.

---

29. A ideia de um monstro fêmea surge como mote na sequência, *A noiva de Frankenstein*, lançado em 1935. No entanto, nesta sequência não é a criatura que pede a criação de uma companheira; esta ideia vem de outro cientista que passa a trabalhar com Henry.

Parte das mudanças no filme pode ter ligação com o tipo de produção feita pela Universal no período, uma vez que menos de um ano antes, *Drácula* fez sucesso com a mesma fotografia soturna. Filmes de temática fantástica da década de 1920, como alguns do expressionismo alemão apresentavam fotografia soturna e cenários isolados e góticos. Assim *Frankenstein* ganha tons de horror gótico não apenas pela sua fotografia, mas também por seus cenários com destaque para o castelo onde funciona o laboratório, além de sequências hoje famosas como a do cemitério e a dos aldeões enfurecidos no final.

Em seus estudos sobre os monstros do cinema, Malorry (2015), afirma que assim como *Drácula*, o *Frankenstein* da Universal listou alguns dos arquétipos que se tornaram referências em produções seguintes como o cientista louco, o ajudante deformado, o laboratório, uma multidão enfurecida perseguindo a criatura, a mocinha indefesa e a imagem do monstro como personagem vítima da criação do homem. Indiscutivelmente, de todos estes pontos foi justamente a representação do monstro que se tornou uma grande marca não apenas do cinema, mas da cultura pop.

O filme fez bastante sucesso quando foi lançado, gerando sequências e novas adaptações. No entanto, a principal contribuição foi a imagem da criatura vivida por Boris Karloff. Neste aspecto, o trabalho feito pelo maquiador Pierce foi registrado como propriedade da Universal. De acordo com Nazário (1998), o sucesso foi tão grande que “a criatura se converteu em um espantalho que merece ser imolado todos os anos nas telas”.

É seguro dizer que não importa quantas versões do livro de Mary Shelley sejam feitas para o cinema, a primeira imagem na mente do público sobre a criatura será a de Boris Karloff com crânio achatado, eletrodos no pescoço, roupa preta, de andar trôpego e olhar inexpressivo, sem falar.

## Segundo filme

O próximo longa deste estudo foi lançado em 1957. *A maldição de Frankenstein* foi o primeiro título de horror em cores da produtora inglesa Hammer. Com direção de Terence Fisher e estrelado por Peter Cushing e Christopher Lee, a adaptação fez sucesso e abriu as portas para que outras obras da Universal fossem refilmadas na Inglaterra, iniciando um importante ciclo do cinema de horror.

Além de cores, o filme possui cenas com maior teor de sangue e violência, indicando mudanças mais radicais do que no filme de 1931: a trama é simplificada ainda mais, a geografia é inteiramente modificada, e as alterações estilísticas são radicais, do *design* do monstro à representação muito mais agressiva e explícita da violência, algo explicado por um contexto sociocultural mais favorável a essas mudanças, que prenunciam o surgimento de movimentos irreverentes, como a *nouvelle vague* francesa e os Cinemas Novos nacionais.

O enredo inicia de maneira bem distinta do romance e do longa de 1931. Um padre visita o barão Victor Frankenstein, que está esperando a execução. Suas memórias são narradas para o padre. Elas iniciam aos 14 anos, época em que o personagem já não tinha pai. Ele tampouco possui irmãos. Após o velório da mãe, Victor contrata um tutor particular chamado Paul Krempe. Somos também apresentados à prima Elizabeth.

Adulto, Victor faz experimentos químicos e tenta gerar vida. Junto com Krempe, consegue reviver um cachorro. Eles divergem, contudo, sobre os objetivos das experiências. Paul supõe que a tecnologia pode poupar vidas perdidas em cirurgias de risco. Victor fala na criação de um homem perfeito. A cisão entre os dois é progressiva.

Em paralelo as pesquisas, Elizabeth vai morar com Victor e eles noivam; no entanto, o cientista mantém um caso com a empregada Justine. A fim de encontrar um cérebro perfeito, Victor mata um renomado cientista, mas briga com Krempe e danifica o órgão, o que faz com que a criatura surja violenta e irracional, atacando seu criador. O monstro foge e mata um homem cego numa floresta. Paul e Victor o encontram, e Paul atira na cabeça dele, rompendo com o amigo em seguida.

Victor não desiste: recupera o corpo do monstro, que mata Justine, então grávida. Ele mantém o monstro preso e casa com Elizabeth, ocasião em que a criatura consegue escapar e foge, levando Elizabeth. Na perseguição, Victor acaba atingindo a noiva com um tiro, mas joga um candeeiro na criatura que, em chamas, cai no tanque de ácido do laboratório. O filme termina com o cientista caminhando para a guilhotina.

A trama da adaptação é bastante divergente das obras anteriores, como podemos notar. O protagonista não é um intelectual ambicioso, como no livro, e nem um cientista louco, como na película de 1931. Ele se situa num meio-termo interessante, ganhando uma caracterização menos melodramática e extrema, o que condiz com o cinema inglês dos anos 1950, em que as linhas divisórias entre o bem e o mal já não são nítidas. A vilania de Victor pode ser percebida mais na frieza e na ausência de remorso do que nos atos propriamente ditos. O enredo, contudo, segue a tradição do longa da Universal, que já via o monstro como uma vítima das circunstâncias.

Por razões financeiras, já que a Hammer era uma produtora de pequeno porte, a história se passa quase inteira dentro do casarão no qual Victor Frankenstein mora. Além da sala de estar e do laboratório, há apenas mais dois cenários: a prisão e o bosque. A diferença para a terceira categoria de Silva (2012, 2013) é grande, mas explicável por razões pragmáticas de ordem financeira.

Curiosamente, o conceito original previa uma obra em preto e branco, com o mesmo Boris Karloff no papel do monstro: “O roteiro tinha tantas semelhanças com a trama vista na tela em 1931 que a Universal ameaçou uma ação jurídica, caso o filme fosse feito daquela maneira” (BRADLEY, 1996, p. 149). Essa informação explica porque o roteiro tem tantas mudanças. Já a aparência do monstro foi definida de modo apressado já que a Universal era dona da imagem utilizada no filme da década de 1930: na véspera do primeiro dia de filmagens, com Christopher Lee no papel, decidiu-se usar algodão, adesivo, massa de vidro e tinta. Embora não tenha o mesmo visual do monstro da Universal, o personagem se comporta da mesma maneira confusa, trôpega e sem falar. Assim como no filme da Universal, a produção da Hammer omite inúmeros personagens do livro como os pais de Victor, seu irmão, seu amigo Henry e todo o arco inicial com Walton. A empregada Justine está presente na trama, mas de forma completamente diferente de como é retratada no livro.

Uma diferença crucial é a violência vista ou sugerida (ou seja, a quinta categoria das adaptações transculturais). A produção encenava ou aludia a cenas de decapitação e membros humanos arrancados, além de muito sangue. Malorry (2015, p. 75) afirma que, ao ser lançado, o filme “reenergizou o gênero horror”, considerado por críticos em decadência desde a década de 1940. A partir do sucesso, a Hammer decidiu investir no filão, acabando por gerar um dos mais famosos ciclos de produção do horror cinematográfico.

### Terceiro filme

O último longa deste estudo foi lançado em 1994. Com o título *Frankenstein de Mary Shelley*, a produção deixa clara, desde o título original, a proposta de fazer uma adaptação próxima do

livro, o que realmente ocorre, desde o prólogo no Pólo Norte ao *flashback* na trama, a partir das recordações de Victor (Kenneth Branagh, também diretor do filme). A trama se passa na Genebra em 1773, onde vive a família Frankenstein com pai, mãe e o pequeno irmão William. O núcleo de personagens é composto também por Elizabeth (Helena Bonham Carter), que foi adotada pela família; Henry, melhor amigo de Victor; e a empregada Justine.

Apesar de perder a mãe, Victor é curioso e já faz experimentos com raios. Ele vai estudar medicina em Ingolstadt e mora em um sótão, onde improvisa um laboratório. Conhece os professores Krempe e Waldman (ambos citados no livro) e começa a testar os experimentos em um corpo montado com partes de cadáveres. Ele faz o monstro (Robert De Niro). Inicialmente satisfeito, Victor logo fica chocado com a sua criação e ao tentar imobilizar a criatura acaba atingindo-a acidentalmente na cabeça, o que aparentemente a mata. No entanto, o monstro não está morto e foge levando consigo, mesmo sem saber naquele momento do que se tratava, o diário escrito por Victor.

Acuado pela população, o monstro acaba buscando abrigo em um celeiro de uma família humilde no meio do bosque. Ali, ele passa meses e aprende a falar e ler. Revoltado pela forma como é tratado, vai encontrar Victor, que retornou a Genebra, doente. A criatura mata William e coloca a culpa em Justine, que é executada. O cientista se recusa a criar uma companheira para o monstro, que se vingará matando Elizabeth na noite de núpcias. Em desespero, Victor revive Elizabeth, mas ela tem aspecto monstruoso e tira a própria vida sendo uma diferença marcante em relação ao livro.

No fim do *flashback*, a trama volta para a embarcação no Pólo Norte, onde Victor morre. O monstro é visto chorando ao lado do corpo dele e se auto-imola, atirando-se ao fogo durante a cerimônia fúnebre de cremação do cientista.

O filme foi produzido por Francis Ford Coppola, que dois anos antes havia dirigido *Drácula de Bram Stoker*. Existem fortes semelhanças entre os dois filmes: o orçamento polpudo (US\$ 40 milhões); um elenco de primeiro escalão, com diversos atores premiados; cenários e figurinos extravagantes e multi-detalhados; a inclusão do nome da autora do romance no título (indicando uma suposta fidelidade ao original literário, que parcialmente se cumpre); e o caráter menos apegado às convenções do horror e mais próximo de uma tragédia clássica, com bastante ênfase no envolvimento afetivo entre o cientista e Elizabeth.

O visual do monstro também ganhou uma leitura diferente dos filmes previamente analisados; ele apresenta dificuldade para controlar a força e executar tarefas básicas, como andar e falar, mas tem uma inteligência aguda. De fato, o filme foi distribuído pela Columbia Tri-Star (estúdio que depois seria comprado pela Sony), e a produção não pôde utilizar o visual clássico do monstro com eletrodos, pois a Universal continua a deter os direitos referentes à representação visual clássica da criatura.

Além da direção, Branagh também interpretou Victor, que aqui se assemelha muito com as características no romance de ser um jovem esforçado e dedicado e que acaba por se arrepender das suas escolhas. No entanto, existe um aspecto sensual do personagem Victor que além de ser apresentado como um jovem bonito, também é mostrado em algumas cenas sem camisa onde exhibe peito e abdômen bem definidos. Esta terceira maneira de apresentar o personagem difere de como o vimos nos dois filmes anteriores, ou seja não mais como um cientista louco ou frio, mas sim quase como um galã. Aqui é possível destacar a categoria número quatro apresentada por Silva (2012) sobre mudanças realizadas em função de atualizações referentes ao gênero dominante da trama que são aplicadas aos estudos comparados entre obras que tiveram origem em matrizes culturais.

Assim como aconteceu com o *Drácula* dirigido por Coppola, o *Frankenstein* de 1994 também tenta fugir um pouco do horror e endereçar seu enredo mais para o lado da tragédia romântica com elementos de drama embora o horror ainda faça parte desta leitura. No filme de Branagh, assim como no *Drácula* de 1992, são focalizadas questões afetivas e também sexuais representadas dentro da história por meio de figurinos e da maneira como vemos alguns personagens. A sensualidade esteve presente nos personagens criados por Coppola na sua versão de *Drácula* também como uma maneira de trazer esta história mais para uma leitura de tragédia romântica, o que justifica estas inclusões no *Frankenstein* de 1994.

Outra característica do filme de Branagh é a inclusão de personagens que costumam ficar de fora nas outras adaptações como Walton e o arco do navio preso em águas congeladas, assim como o irmão menor William, e os arcos com Justine sendo acusada de assassinato e a família que o monstro tenta se aproximar depois de fugir de Victor. Sem dúvida, a versão de Branagh é a mais fiel ao romance original dentre as três escolhidas para esta pesquisa. Além de ter raras alterações na trama, mantém intactas a geografia e a língua falada. As mudanças mais perceptíveis vêm na alteração do gênero dominante, quarta categoria de Silva (2012, 2013), que passa do horror puro dos dois filmes anteriores ao romance trágico com elementos breves de horror; e o estilo de encenação, que aposta em cenários e figurinos exuberantes com evidente inspiração vitoriana, muito mais do que gótica.

## Considerações finais

Ao contrário de *Drácula*, o romance de Mary Shelley alcançou sucesso rapidamente. Três anos após a publicação, tinha sido traduzido para o francês; em mais dois anos, estreava a primeira

adaptação teatral. Nos cinemas, antes mesmo do filme da Universal, o personagem surgiu em 1910<sup>30</sup> (ou seja, apenas 14 anos após a apresentação pública da mídia). O sucesso avassalador da versão da Universal, bem como da maquiagem e da aparência da criatura, sedimentou esse sucesso, o que ajuda a explicar as revisões frequentes da trama:

(...) já devidamente testada e aprovada por espectadores, e atraindo cada vez mais admiradores ao longo da trajetória midiática descrita nestas páginas, a saga (...) é apresentada a cada nova geração de cinéfilos com roupagem atualizada, tanto nos aspectos de representação social – sexo e violência, entre outros – e cultural que povoam a obra, quanto em termos de efeitos especiais e tecnologias de reprodução. (CARREIRO; FALCÃO, 2019, p. 167).

A primeira versão aqui analisada parece ter se adaptado dos elementos visuais e narrativos que fizeram o *Drácula* da Universal um grande sucesso além de uma fotografia mais sombria se afastando do romance com objetivo de destacar mais o horror e o aspecto gótico na trama. A quinta categoria de Silva (2012, 2013), o estilo, parece justificar a revisita à criação de Mary Shelley a intervalos mais ou menos regulares de 20-40 anos: a trama mitológica precisa receber uma nova roupagem (efeitos especiais, gírias, comportamentos sociais, elementos de gênero e raça etc.) para se comunicar de forma apropriada e eficiente com cada nova geração e seu contexto sociocultural.

A estilística justifica a versão de 1957, com uma história que explora conotações sexuais (mais tímidas) e violência gráfica (mais ousadas), além de introduzir a cor pela primeira vez naquele universo mitológico. Já a versão de 1994 se encaixa per-

---

30. Esta primeira adaptação possui 16 minutos e foi dirigida por J. Searle Dawley.

feitamente num momento em que Hollywood decidiu despejar grande quantidade de dinheiro na formatação de versões que, além de atualizar os efeitos de maquiagem, propusessem um esforço no sentido de alterar o gênero dominante (quarta categoria da adaptação transcultural), do horror para o drama romântico, incluindo a busca por uma suposta fidelidade à trama original (a inclusão do nome da autora do livro no próprio título do filme, como já havia ocorrido com *Drácula*).

Desta maneira, fica fácil afirmar que futuras versões da história de Mary Shelley, se existirem, quase que certamente serão influenciadas por elementos sócio-históricos e culturais específicos, presentes durante o processo de adaptação, e que esteja relacionados às cinco categorias do operador conceitual de Silva (2012, 2013).

## Referências

- ALLEN, Graham. *Intertextuality*. Nova York: Routledge, 2000.
- BORDWELL, David. *Sobre a história do estilo cinematográfico*. Campinas, SP: Editora da Unicamp/EdUSP, 2012.
- BRADLEY, Doug. *Sacred monsters: behind the mask of the horror actor*. London: Titan Books, 1996.
- CARREIRO, Rodrigo; FALCÃO, Filipe. “Autópsia de um vampiro: a trajetória midiática de Drácula em seis filmes”. *Imagofagia*, n. 19, pp. 145-17, 2019.
- CARDWELL, Sarah. *Adaptation revisited: television and the classic novel*. Manchester: Manchester University Press, 2002.
- CORRIGAN, Timothy. *Film and literature*. New Jersey: Prentice Hall, 1998.
- HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Santa Catarina: Editora da UFSC, 2011.

MALLORY, Michael. *Essential horror movies*. Matinee monsters to Cult classic. New York: Universe Publishing, 2015.

MCFARLANE, Brian. *Novel to film: an introduction to the theory of adaptation*. Oxford: Clarendon Press, 1996.

NAZARIAN, Santiago. “It’s alive! It’s alive!”. *Frankenstein, ou o Prometeu moderno*: edição comentada. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 2017.

NAZARIO, Luiz. *Da natureza dos monstros*. São Paulo: Arte Cênica, 1998.

PAVIS, Patrice. *O teatro no cruzamento de culturas*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

SHELLEY, Mary. *Frankenstein, ou o Prometeu Moderno*: edição comentada. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 2017.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. “Adaptação intercultural: em busca de um modelo analítico”. *Significação*, volume 39, número 38. São Paulo, Universidade de São Paulo, 2012.

\_\_\_\_\_. *Adaptação intercultural: o caso de Shakespeare no cinema brasileiro*. Salvador: Editora da UFBA, 2013.

VEREVIS, Constantine. *Film remakes*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006.

## Música, efeito sonoro e fronteira rarefeita em *Dunkirk*

Ian Costa

Os créditos iniciais ainda nem terminaram e se ouve uma paisagem sonora discreta a ponto de se perceber os folhetos que caem do céu. Ouvimos passos de soldados que caminham em meio à chuva dos papéis e um dos homens lê a informação que dá mote ao filme: “você está cercado”. Esta informação torna o silêncio da cena um prenúncio aterrorizante da observação furtiva. Sabemos que a qualquer momento o inimigo se revelará. Os soldados continuam a busca por qualquer coisa que lhes dê brevidade naquela circunstância, olhando pelas janelas das casas, abrindo o registro de mangueiras na esperança de um pouco de água. O silêncio parece anunciar a inevitável chegada do algoz, que se apresenta contundente por uma rajada de tiros. A partir deste momento, e ao longo de praticamente toda a extensão do filme, seremos acompanhados pelo tique-taque de um relógio.

Alguns soldados são prontamente abatidos e passamos a acompanhar o único sobrevivente. A marcação do relógio que acelera conforme a aflição da personagem se transforma recorrentemente em batimento cardíaco. A sonoridade é ambígua, impossível distinguir sua natureza, mas seu efeito é evidentemente o da tensão no espectador. O homem foge como pode, perseguido pelos tiros dos quais não se vê a origem, apenas notamos os efeitos nas paredes e portões pelos quais se esgueira o soldado enquanto corre por sua vida. Chega até uma barricada francesa e nos damos conta que ele é inglês. Por existir uma aliança entre estes lados, o britânico consegue passar pelo ponto de resistência

sem grandes problemas. Os tiros cessam e aquele “tique-taque cardíaco” desacelera. O soldado caminha aliviado. Apenas alguns passos adiante ouvimos abruptamente o tiroteio recomeçar, bem como o som do relógio/coração aumentar instantaneamente de intensidade e ritmo, desta vez ainda fundido sincronicamente aos passos da corrida do inglês até a praia.

Este trecho faz referência à cena de abertura do filme *Dunkirk* (2017), dirigido por Christopher Nolan, que conta com o desenho de som de Richard King e música de Hans Zimmer. O filme carrega na estruturação de sua banda sonora pressupostos de interseção ou mesmo fusão entre música e efeitos sonoros, tanto no que diz respeito à aproximação dos timbres musicais e diegéticos, quanto da utilização de efeitos sonoros em situações que convencionalmente se utilizaria música e vice-versa, algo que ultrapassa as intensidades superlativas ao contemplar a polissemia hiper-realista.

*Dunkirk* pode ser encarada como uma obra que ilustra tendências da sonoridade audiovisual contemporânea. O olhar à estética recai sobre a técnica de expressão e aos fatores culturais e econômicos que tangem este conjunto. Em diversos momentos ao longo da história do cinema, as restrições tecnológicas e orçamentárias foram fatores determinantes para o desenvolvimento e adaptação das formas de expressão, como o uso de poucos e evidentes efeitos sonoros dos filmes dos anos 1930 ou uso da dublagem como principal recurso para voz até o final dos anos 1970. Na maioria dos casos os recursos eram replicados diante destas condições por atenderem bem à demanda do que solucionava tais limitações. O fator do problema desencadeou uma solução que fora incorporada enquanto estilo e compartilhada com outras produções em condições semelhantes, algo que podemos relacionar diretamente ao *paradigma do problema/solução* proposto por David Bordwell (2008). O autor defende que a melhor

maneira de compreender a estilística é a partir dos problemas de representação. Tais soluções compõem um esquema, e este, por sua vez, poderá ser replicado diante de situações análogas. A proximidade entre estas resoluções caracteriza uma maneira similar de representação que podem ser interpretadas como uma prática estilística.

Sobretudo a partir da consolidação do trabalho com o áudio digital nos anos 1990 em diante, a maioria das barreiras técnicas de representação já possuía soluções práticas e de baixo custo que proporcionaram ampliação das possibilidades expressivas, permitindo assim o trabalho isolado de cada elemento em sua devida camada. As tecnologias de processamento, sintetização e reprodução sonora se tornaram cada vez mais avançadas, permitindo maior fidelidade de representação e imersão do espectador, o que também acabou por incidir sobre a cadeia produtiva do som no audiovisual. Este processo estético-tecnológico vem se intensificando diante de uma esfera hiper-realista que ultrapassa a sutileza de sons antes impossíveis de serem ouvidos, chegando à amálgama sônica polissêmica. Uma das vertentes que surgem deste entrelace de signos é a hibridização entre os efeitos sonoros e música.

Trata-se da utilização de um efeito sonoro como música, como, por exemplo, o bip de um painel eletrônico de uma nave se acentuando em intensidade e tendo o ritmo modificado de acordo com a emoção da cena em *Interestelar* (Christopher Nolan, 2014), de uma música como efeito sonoro, como um trecho musical que marca viradas dimensionais e pontos de tensão em *A Origem* (Christopher Nolan, 2010), ou mesmo com a indistinção entre o que separa os efeitos sonoros e música, tais como na incorporação de sons diegéticos às composições musicais, como as hélices de um avião fundidas aos elementos rítmicos da música em *Dunkirk*. Destacamos que isso não configura uma exclusividade das obras de Nolan, estando presente em outras produções

contemporâneas dentro de circunstâncias similares. Este processo é resultado de combinação de esquemas anteriores somados às ferramentas contemporâneas: entendamos que diante do *problema* orçamentário, Ennio Morricone apresentou a *solução* de inserir efeitos sonoros diegéticos às composições, bem como as animações seriadas que utilizavam trechos orquestrados para aludir/reforçar ações dramáticas desprovidas de efeitos sonoros. Não se trata, porém, de uma revisitação à técnica *mickeymousing*<sup>31</sup>, mas uma escolha estética e estilística. Entretanto, tampouco a incorporação contemporânea de efeitos e música seja mera retórica, visto que existe um problema, não técnico ou orçamentário, mas da busca pela imersão.

Nas próximas páginas analisaremos o hibridismo entre música e efeitos sonoros em *Dunkirk*, compreendendo que o filme se torna um expoente deste recurso estético ao ter sua construção sonora pautada pela simbiose entre música, sons diegéticos e extradiegéticos, traço que se mostrou característico em todos os filmes em que o trio Nolan-King-Zimmer esteve à frente do processo criativo. Consideraremos as funções e fronteiras destes conjuntos sonoros, assim como na divisão dos setores da cadeia produtiva do som no cinema, sendo preciso atentar à necessidade de um processo técnico-criativo integrado para a o hibridismo entre as composições e os efeitos sonoros. Este desdobramento do hiper-realismo incide num conjunto de escolhas estéticas e pode ser apontado como possível tendência estilística do cinema das primeiras décadas do século XXI. Compreendamos inicialmente a instância hiper-real e seu contexto.

---

31. Conforme Pereira (2020, p. 55) o “uso da música extremamente sincronizado às imagens, seja ligado a ações físicas, seja ligado a movimentos psicológicos, acabou sendo conhecido como *mickeymousing*”.

## Hiper-realismo: código e contexto

O hiper-realismo é um conceito originário das artes plásticas que passou a ser utilizado no audiovisual com imperiosa distinção significativa desta convergência, visto que diferentemente da pintura ou escultura em que há realce superlativo do referencial visual, na esfera sonora do cinema este caminho evoca sensações, interpretações e autonomia potencialmente díspar ao referencial imagético:

Quando discutimos uma representação sonora hiper-realista no cinema nos debruçamos de forma mais específica sobre uma produção contemporânea na qual os elementos do som transcendem às aspirações miméticas da imagem ao engendrarem signos autônomos que não se limitam a reforçar o grau de verossimilhança do âmbito visual (COUTINHO, 2017, p. 121).

Embora o hiper-realismo transite em nuances sutis ligadas às intensidades e timbres, estudos que o tenham como prisma se concentram na percepção do real (WHITTINGTON, 2013). Roberta Coutinho (2017) entende que estes sons fornecem mais informações sobre um evento que a escuta natural, ora completando o referencial diegético, ora o transcendendo. Tal transcendência acaba por oferecer novos signos e, por consequência, novas significâncias e interpretações diante das situações. Ivan Capeller (2008) explica que a estética hiper-realista aborda a fidelidade sonora ao real em maior escala que o real tangível. A este respeito surgem duas questões primordiais, sendo a primeira delas como isto seria possível.

Ainda que seja razoável apontar casos anteriores à digitalização sonora no cinema que evoquem diretrizes do hiper-realismo, isto se deu de modo pontual, não configurando necessariamente

uma prática estilística recorrente: “é apenas com o desenvolvimento pleno da tecnologia digital de processamento do som e da imagem que podemos falar de um hiper-realismo propriamente cinematográfico” (CAPELLER, 2008, p. 66). O digital ampliou significativamente as variáveis no processo de *sound design*, bem como a percepção do espectador pela reconfiguração de códigos no cinema pós-clássico. Embora as estações de trabalho digital carreguem o maior peso desta mudança, devemos também considerar que não fosse a evolução dos sistemas de sonorização de salas de exibição como DSS e Atmos, bem como os *gadgets home video*, seria inútil a reconfiguração das sonoridades.

A segunda questão em torno do hiper-realismo se dá a respeito da transformação do seu código. James Buhler (2019) aponta como um dos alicerces desta transição linguística a perda da individualidade do som. Ao firmar o hiper-realismo como um “real sem origem” o autor evoca a transcendência sonora que se desprende não apenas do visual e do tangível no contexto diegético, mas que o som teria papel sinestésico de proporcionar ao espectador “sensações que não estão apenas sob o domínio fechado da audição, permeando todo nosso sistema perceptivo” (COUTINHO, 2017, p. 125), o que Chion (2008) chama de *Renderização* (ou *Representação*). Este conceito caracteriza o uso de sons para comunicar sensações ou efeitos agregados à imagem e/ou circunstâncias narrativas – não necessariamente mimética e por vezes diferente ou oposta à reprodução fiel da realidade tangível – a exemplo de um urso, ao qual o aumento das intensidades e graves pode evocar a sensação de seu peso e tamanho a cada passo que faz vibrar o *subwoofer*<sup>32</sup>. Nem todos os sons são críveis, sendo mesmo difícil a distinção não só do referencial tangível, mas em que âmbito da narrativa residem, visto que a renderização “desestabiliza a

---

32. Dispositivo de saída de áudio específico para frequências muito graves.

diegese ao mesmo tempo que procura representar a experiência de sentimento e gesto (BUHLER, 2019, p. 257)” com o intuito final não da crença ou mesmo compreensão, mas da sensação. O autor crava este processo como marcador estilístico contemporâneo, relacionando-o à *Continuidade Intensificada* de Bordwell (2006), na qual o autor defende que determinadas práticas estéticas e narrativas de uma época são intensificadas pela geração subsequente. Carreiro (2018, p. 4) elucida:

O termo, portanto, dá conta de todo um repertório de recursos de estilo e narrativa. Esse repertório seria, a cada geração, constantemente renovado em direção a uma experiência fílmica cada vez mais imersiva e sinestésica, na qual o espectador possa ser envolvido, literal e figurativamente, pelo filme.

A geração do cinema pós-clássico encontrou um cenário técnico favorável para ressignificar os códigos sonoros e narrativos por meio de ferramentas digitais, renovando esta experiência fílmica por meio da transcendência do real em direção à imersão. Neste espectro amplo reside o hibridismo entre música e efeitos sonoros. Se nesta seção tanto foi dito sobre confusão, irrealidade e transcendência, melhor nos nortearmos na ontologia destes elementos.

### Efeitos sonoros, música e estilo

É relativamente acessível compreender o que vem a ser a voz e a música, até mesmo silêncio em uma banda sonora. Talvez por esta razão seja corriqueiro o entendimento de que os efeitos sonoros são, por eliminação, todo o conjunto de sons que não pertencem aos demais grupos. Opolski (2018) divide os efeitos sonoros em três categorias: *backgrounds*, entendidos enquanto as ambiências; *hard effects*, decorrentes de ações dentro do

universo narrativo; *sound effects*, sons indiciais, não representativos das ações. Para a autora, enquanto os *hard effects* conferem credibilidade e realismo às ações, os *sound effects* “ocupam a mesma função que a música: são sons criados com objetivo dramático e narrativo para determinada montagem de imagens” (OPOLSKI, 2018, p. 206-207).

A comparação com a dimensão musical faz referência ao uso da música como instrumento de imersão e condução emocional do espectador, sobretudo fora do universo narrativo, dialogando com as ideias de Gorbman (1987), ao compreender que a música traria harmonia entre a visão e a audição do público, unificando a identificação perceptiva. As proposições das autoras se relacionam também a partir da concepção da diegese, compreendendo esta como “o mundo espaço-temporal narrativamente implícito das ações e personagens” (GORBMAN, 1987, p. 21). Desse modo, os sons diegéticos são pertencentes ao universo narrativo e os extradiegéticos são voltados exclusivamente ao público. Deduzimos então que os *hard effects* são diegéticos e os *sound effects* são extradiegéticos.

A música tem seu uso principal voltado à imersão e emoção adicional das cenas, o que Gorbman (1987, p. 73) atribui como *significante de emoção*, compreendendo que a música seria responsável pela criação de atmosferas, sugerindo determinado sentido à cena, logo, influenciando sua leitura. Os princípios de composição propostos pela autora não se aplicam em sua completude à união entre música e o conjunto dos efeitos sonoros, salientando que o *princípio da inaudibilidade* se distancia do fenômeno do hibridismo entre música e efeitos ao demonstrarem protagonismo em momentos de simbiose na dimensão sonora ligada ao conjunto audiovisual. Assim como a junção da música fora da diegese e de efeitos sonoros mimeticamente diegéticos e do próprio hiper-realismo põem em xeque o *princípio da invi-*

*sibibilidade*. É ainda preciso frisar que os postulados da autora se aplicam ao Cinema Clássico Hollywoodiano, não sendo possível o uso indistinto e atemporal destes apontamentos, algo alertado pela própria autora, que destaca como uma das mais significativas mudanças entre a música cinematográfica dos anos 1930-50 e a contemporânea a difícil distinção entre composição e efeitos sonoros (COSTA et al., 2016, p. 394-396). O fenômeno de rarefação fronteira entre música e efeitos incorre por transcender a figuração ou eletroacústica, permeia instâncias em que os grupos expressivos acabam por tomar forma e “função” um do outro. Se para Constantini (2001) o *leitmotiv* possui a função de “representar ou simbolizar uma pessoa, objeto, lugar, ideia, estado de espírito”, para Coutinho (2017, p. 133) um efeito sonoro hiper-realista permite “que nossa percepção vá além da obviedade figurativa e compartilhe das sensações-impressões dos personagens, aspecto este determinante para nossa imersão”.

No intuito de organizar as diretrizes deste hibridismo que trataremos nas próximas sessões, dividiremos o fenômeno em três instâncias: 1) Efeitos sonoros com função musical, ou seja, a incorporação de *hard* ou *sound effects* como música ou mesmo a substituição de músicas por efeitos sonoros em esferas de construções de significado classicamente atribuídas às composições; 2) Música com função de efeito sonoro, caracterizando o fenômeno inverso da primeira instância, em que trechos musicais substituem apontamentos semânticos atribuídos aos efeitos sonoros dentro ou fora da diegese; 3) Fusão perceptiva das camadas musical e de efeitos sonoros, entendida como a união entre estes dois grupos quando se torna praticamente impossível distinguir a natureza dos sons e a fronteira taxonômica de música e efeitos apenas pela audição (ou audiovisual), configurando uma amálgama sensorial do espectro sonoro.

Estamos diante de um desafio ontológico em que o hiper-real tornou rarefeita não apenas a indicialidade sonora, mas possibilitou que a mesma permitisse igual hibridização entre música e efeitos sonoros fundidos ou substituídos um pelo outro em direção à sinestesia. Buhler (2019) faz uma metáfora entre sonoridade renderizada e a animação, alegando que esta faz alusão ao real, mas a entendemos como irreal, mesmo nos deixando tomar pela imersão desta narrativa fantástica. A imagem fotográfica ligada à representação do real tem sua ontologia revista do mesmo modo que “o som renderizado ontologizou a qualidade ‘musical’ do efeito sonoro” (p. 269).

Se gerações anteriores buscavam maior imersão do espectador, o som hiper-real renderizado acabou por ser uma boa saída. Com a tecnologia ao dispor, restava definir esquemas para solucionar este problema. Ao tratarmos de *esquema* nos referimos a “uma primeira categoria, aproximada e pouco rígida, que aos poucos se estreitará para adaptar-se à forma a ser reproduzida” (GOMBRICH, 1995, p. 78), algo que ligamos diretamente ao *paradigma do problema/solução* de Bordwell (2008). Rodrigo Carreiro (2011, p. 28) frisa que “determinada solução, usada com sucesso para resolver um problema de representação, tende a ser integrada aos esquemas circulantes dentro da atividade cinematográfica”, o que nos permite assimilar que o *problema* da imersão tem algumas *soluções* pautadas pela combinação de esquemas contidos no conjunto do hiper-realismo, tais como o som renderizado, a hibridização de efeitos sonoros e música. Estes passaram a ser adotados por diferentes realizadores em variados gêneros, tanto que Capeller (2008, p. 70) defende que “o hiper-realismo cinematográfico é uma tendência genérica da indústria cultural contemporânea, não se constituindo em grupo artístico específico ou movimento estético declarado”.

Entendamos que o hiper-real não ser um movimento artístico é algo distinto de entender a utilização dos esquemas contidos neste conjunto como uma *prática estilística* (CARREIRO, 2011). Assim, o hibridismo entre efeitos sonoros e música pode ser compreendido como um marcador que integra “um conjunto de padrões de forma e conteúdo recorrentes na obra de um artista ou grupo”, o que Carreiro (2013, p. 99) denomina *estilo*. Como veremos a seguir, a recorrência do hibridismo sonoro nas obras do trio Nolan-King-Zimmer caracteriza uma prática estilística coletiva recorrente.

### Nolan, King, Zimmer

Christopher Nolan é um diretor estadunidense que ganhou notoriedade por imprimir traços autorais em filmes considerados *blockbusters*, como sua *Trilogia Batman* (2005, 2008, 2012). Um dos aspectos que lhe podem ser atribuídos enquanto marcadores estilísticos é o uso simbiótico entre música e efeitos sonoros em suas obras. Tendo assinado a direção de onze filmes, em cinco destes é marcante o hibridismo entre música e efeitos sonoros. Embora não necessariamente estes cinco filmes contemplem as três instâncias tratadas na seção anterior, em todos ocorrerá pelo menos incidência de uma. Nestas cinco obras Nolan fez parceria com o *sound designer* e supervisor de som Richard King e o consagrado compositor Hans Zimmer. Os filmes são *Batman – O Cavaleiro das Trevas* (2008), *A Origem* (2010), *Batman – O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (2012), *Interstellar* (2014) e, objeto desta análise, *Dunkirk* (2017). Além da constatação que nestes filmes a dissolução das fronteiras é presente nas citadas instâncias ao contar com a parceria do trio, faz-se imperativo destacar que em *Batman Begins* (2005) dirigido por Nolan e com composição de Zimmer, porém sem King na equipe,

as instâncias não se manifestam, embora presentes no segundo e terceiro filmes. O mesmo ocorre em *Tenet* (2020), em que King esteve na equipe e Zimmer ficou de fora. Apesar da replicação de determinados esquemas utilizados anteriormente pelo compositor, estes são de ordem estritamente composicional, sem função ou fusão dos efeitos sonoros associados à música.

O marcador estilístico do hibridismo entre música e efeitos sonoros nos produções que os três trabalham juntos, assim como a ausência do mesmo na ocasião da incompletude do trio, fornecem-nos o indício da colaboração estética e criativa entre seus respectivos setores da cadeia produtiva. Conforme elucidado por Kira Pereira (2020), a dissolução dos blocos setoriais e sua interação com a direção, bem como entre si, favorecem a concepção conceitual das obras. Evidentemente, estamos diante também do que a autora denomina como parcerias frequentes, de volumosos orçamentos e prazos adequados às experimentações e concepções detalhadas, fatores essenciais para criação de uma obra com coesão e complexidade sonora.

Para compreender o processo de hibridismo entre música, efeito sonoro e suas instâncias é necessário atentar às relações entre as equipes e segmentação do modelo cinematográfico industrial, entendendo possibilidades e barreiras do processo criativo que, se no caso do trio contempla um marcador estilístico coletivo, igualmente contará com a intercessão e colaboração dos setores que os três encabeçam.

## Fundindo sons e departamentos

Da mesma maneira que a junção de imagem e som traz inúmeras possibilidades de significação a partir de sua interação, a combinação de elementos dentro da camada sonora também será decisiva na caracterização de ambiências, fabricação de efei-

tos sonoros e infinitas variáveis semióticas, visto que “dois sons tocando juntos não são  $1+1=2$ . Eles se transformam em  $1+1=3$  ou 4. Eles se tornam um novo som por complemento” (YEWDALL, 2005, p. 303 apud OPOLSKI, 2018, p. 199). Imperioso salientar que para entendimento da fusão dos elementos sonoros - especificamente entre música e efeitos - torna-se fundamental compreender as circunstâncias e processos de produção do som no audiovisual. A cadeia produtiva do cinema, sobretudo o industrial/comercial, se consolidou como um meio de produção setorizada. No que diz respeito à equipe de som, existe uma variação histórica entre a interpretação dos profissionais deste setor enquanto artistas (sobretudo no surgimento do foley) e enquanto técnicos. A setorização por vezes se torna segregação, não havendo comunicação entre diferentes departamentos. Pereira (2020, p. 88) elucida que esta questão pode atingir a cadeia produtiva dentro da mesma seção:

A importância que desde cedo a pós-produção de som adquiriu na indústria de cinema estadunidense tem muito a ver, por um lado, com a era dos estúdios, quando tudo era artificial e poderia, de fato, ser criado ou remendado na etapa da pós-produção. Por outro, a lógica do controle total sobre todos os sons que deveriam ou não entrar na diegese se estendeu e se manteve para além dos anos do cinema clássico, para fora dos estúdios e para além das fronteiras dos Estados Unidos da América. Relacionado ao citado esquema de produção industrial, a não ser através de boletins, o técnico de som direto não dialogava com montador nem com editor de som, que por sua vez não dialogava com mixador.

A setorização da cadeia produtiva e o isolamento proporcionado pela divisão de trabalho na indústria hollywoodiana que se

consolidou, sendo copiada por outros centros de produção, acabando por dificultar a interação entre equipes e uma construção colaborativa.

Hibridismo de elementos sonoros, embora possa ser trabalhado de modo pontual, pode também vir a influenciar imersiva, narrativa e esteticamente uma obra audiovisual. Para tanto,

o processo criativo de som deveria parar de ser tratado como blocos técnicos que não conversam, e passar a contar com um diretor que pensasse o processo como um todo, conduzindo sua equipe na direção de um conceito narrativo (PEREIRA, 2020, p. 92).

Em consonância a este pensamento, Salles (2009, p. 126) evidencia que a construção coletiva é promotora de uma tripla transformação, para o autor (diretor), para os colaboradores e para o leitor (espectador). Não se trata, entretanto, de defender uma construção coletiva horizontal (embora esta seja uma possibilidade) ou da desconstrução da figura central da direção, mas de uma interpretação dos diversos setores enquanto colaboradores da obra, não somente sob o viés da tecnicidade. Do mesmo modo que a equipe de fotografia pode contribuir com a concepção da obra por meio de planificação, decupagem, o mesmo pode ocorrer com o som e suas etapas de produção.

Pereira (2020) chama atenção que a condição setorizada de isolamento torna o processo passivo de alienação em razão dos profissionais não terem noção do todo da obra, logo, distancian-do-se da conceituação artística proposta pelos criadores. Entretanto, para uma construção colaborativa entre direção e outros setores da cadeia cinematográfica comercial nem sempre é possível contar com os profissionais que se deseja. Sobretudo no cinema comercial, quando há prazo apertado a cumprir, experi-

mentações são castradas, ou mesmo quando não há orçamento disponível, vemos o reforço da direção vertical, em que as equipes, técnicas, executam o que previamente lhes fora solicitado por uma instância hierarquicamente superior. Algumas produções que não fogem aos rótulos comerciais, mas margeiam ou se inserem no selo autoral são dotadas de condições favoráveis, isto é, longos prazos de produção e orçamento compatível com este processo. Isto permite

encontrar características não tão típicas desse modo de produção, como por exemplo, a abertura para a criação coletiva e o trabalho com uma equipe de ‘parceiros’ frequentes, algo que seria talvez mais característico do cinema independente (PEREIRA, 2020, p.121).

Uma característica deste cinema independente - ou “artesanal” - é concentração da setorização sonora dos filmes na figura de uma pessoa ou grupo muito reduzido que acaba por realizar praticamente todas as etapas da sonorização. Buhler (2019, p, 260) chama também a atenção para o fato de que as “ferramentas digitais usadas para produção de música e som são praticamente as mesmas, e o resultado talvez inevitável foi uma convergência de som e música em uma nova concepção de ‘trilha sonora integrada’”. Este esquema integrado cai bem ao status autoral de Nolan e sua equipe, fazendo com que o recurso da rarefação da fronteira entre efeitos sonoros e música não seja apenas retórica, mas um apontamento à imersão e concisão da obra.

### Música como efeito, efeito como música

Em *Dunkirk* a narrativa se divide em três linhas temporais e físicas: *O molhe*, mostrando a angústia dos soldados na praia à

espera de navios que os tire dali; *O mar*, que trata a Operação Dínamo, quando barcos civis ingleses foram convocados a atravessar o Canal da Mancha e resgatar os soldados; *O ar*, sob a perspectiva de pilotos que combatem os ataques alemães à praia e aos barcos. Respectivamente, cada uma destas perspectivas tem duração de uma semana, um dia e uma hora, retratadas e entrelaçadas ao longo do filme. Para cada uma destas linhas o tempo é fundamental: a evidência e rememoração disso funciona como um elemento de condução da tensão. O som do relógio só se esvai na parte final do filme, quando os soldados chegam ao trem que os levará para suas casas. Isto demonstra que o perigo haveria passado e o tempo não é mais um elemento de conflito. Compreendemos que neste aspecto o som extradiagético do relógio utilizando a Escada de Shepard<sup>33</sup> funciona como um *score*<sup>34</sup> que envolve praticamente toda a narrativa.

Por toda a extensão de *Dunkirk* a figura inimiga é imageticamente ocultada, tomando por metonímia os tiros e torpedos também restritos ao âmbito sonoro fora de quadro. Os aviões da Luftwaffe são a única representação visual nazista. Porém é na anunciação do som de sua chegada que reside o terror: quando os soldados aguardam o embarque em meio a um molhe completamente lotado de combatentes desarmados, enfileirados em perspectiva, um som acusmático<sup>35</sup> ganha notoriedade, crescente em intensidade e altura. Os soldados começam a perceber o som e alguns passam a olhar para cima. Ainda não se vê a fonte so-

---

33. Ilusão musical dividida que gera a sensação de perpetuidade sonora em ritmo crescente.

34. Score é a extensão musical completa de uma obra audiovisual. Berchmans (2016) defende a analogia que o *score* seria o “álbum” enquanto *cues* seriam “as faixas deste álbum”.

35. Conceito cunhado por Michel Chion que indica um som que se ouve sem que se veja a causa.

36. Ente acústico presente na acusmática, o qual é ouvido mas não visto.

nora, mas se torna cada vez mais perceptível sua presença. Os combatentes passam a demonstrar pavor daquela aproximação e todos se abaixam. É revelado então se tratar de um avião inimigo que mergulha em direção à praia para atingir a multidão e os navios ancorados. Este acúsmetro<sup>36</sup> é repetido diversas vezes ao longo do filme, tendo mais destaques nas primeiras ocorrências no núcleo do molhe e posteriormente passando ao mar. O anúncio da ação inimiga em Doppler caracteriza o reconhecimento e a antecipação de uma ação recorrente, funções típicas atreladas ao *leitmotiv*, evidenciando a valência da primeira instância do hibridismo entre música e efeitos sonoros. A utilização mais significativa deste recurso ocorre durante o clímax da obra, quando existe a fragmentação entre as linhas temporais do molhe e da água, sendo ambas as ameaças traçadas a partir da antecipação do som do mergulho dos aviões.

Em uma destas cenas de ataque temos um momento que demonstra bem a noção de renderização no filme: quando ocorre um bombardeio ao navio-hospital, em meio a explosões e gritos é recorrente o silvo em Doppler das bombas sendo atiradas, atingindo tanto o navio quanto o píer e o mar. Os sons das quedas das bombas são relativamente semelhantes entre si, e em meio à repetição e profusão desta ação, o espectador acaba por associar o som acusmático à consequência. Entretanto, uma destas bombas possui uma sonoridade totalmente distinta das demais: um som metálico, mais agudo, remetente a algo mecânico, semelhante ao som reverso de uma descarga elétrica. Esta bomba não tem maior ou menor destaque dentro da cena, tampouco referencial imagético, mas remete a algo maquínico e monstruoso. O som não faz qualquer sentido lógico dentro da diegese ou do referencial mimético, até por estar em meio a outras bombas. É evidente que a questão aqui não se trata de representação mimética, mas da sensação que se quer passar com esta bomba:

As sonoridade hiper-realistas tornam-se potencialmente sensoriais, suscitando impressões e emoções no espectador ao agirem pontualmente em seus corpos e mentes, propondo sentidos que estão além de uma fruição lógica ao revelarem aspectos subjetivos dos personagens que as produzem (COUTINHO, 2017, p. 81).

Encontramos no filme o indicativo de elementos divididos distintamente enquanto música e como efeito sonoro, mas que em diversas situações aderem ao que foi proposto como a terceira instância do hibridismo entre estes conjuntos sonoros, tornando-se tarefa praticamente impossível determinar o início de um elemento e o fim do outro apenas a partir da escuta. Talvez os momentos de maior destaque desta fusão se deem a partir de cenas com embarcações: na primeira delas temos o barco civil que protagoniza a linha temporal da água. Tendo por ponto de escuta seus tripulantes, ouvimos o som de seu motor de modo preponderante na cena, em algumas partes se misturando ou substituindo o onipresente tique-taque. Ao passar ao lado de um navio militar, lotado de soldados cabisbaixos e visivelmente abalados, há uma transição entre o som do motor do pequeno iate com a crescente música extradiegética que incorpora este ritmo, lenta, discreta e gradativamente alterando seu timbre para compor o ritmo da trilha musical. Na cena clímax do filme esta transição ocorre de modo mais pujante, visto que as intensidades são mais elevadas. O mesmo acontece em diversos momentos quando há transição de cenas da linha temporal da água para o ar ou para o molhe, assim como ocorre com a hélice dos aviões na transição do ar para o molhe ou para água, enquanto no núcleo do molhe as batidas do relógio ocupam esta função.

A segunda cena em destaque demonstra em grau superlativo a prática estilística da fusão entre os elementos da banda sonora. Ocorre quando um navio em que o soldado inglês e o francês

clandestino estão embarcados zarpa com destino à Inglaterra. Assim que o navio liga os motores para saída um torpedo inimigo é disparado em sua direção e o acerta em cheio. O tique-taque extradiegético ganha nuances metalizadas assim que há o impacto, mas já se acelera desde que o torpedo é visto vindo de encontro. O soldado inglês se encontra no refeitório do navio e, após o impacto, tenta escapar em direção à única porta, que está fechada. O francês está no convés e tenta abrir a escotilha para que os soldados presos no restaurante não morram afogados, uma vez que a embarcação inunda e tomba rapidamente. Após o choque, ora o som metálico se mantém em ritmo acelerado, ora o timbre característico do relógio fica mais evidente, sobretudo no momento em que os soldados presos entendem que têm que sair do refeitório. A partir deste momento se alternam os sons metálicos e os muito graves causados pela refração dos urros já submersos dos soldados. Os períodos de oscilação destes gritos com a música remetem à hélice do navio que começa a falhar, emergir e girar cada vez mais lenta. Neste trecho também é possível notar uma música extradiegética, igualmente metalizada, crescente e seca que se confunde em diversos momentos com o ritmo e timbre das fontes sonoras, não sendo mais possível distinguir com exatidão as camadas de música e efeitos, diegéticos ou não. Existe um som muito presente que lembra metal retorcendo, mas sem a confirmação imagética da fonte se torna impossível determinar, pelo contexto do naufrágio de um navio metálico, se advém da música, se é *hard* ou *sound effect*. Em todo caso, cai muito bem como contraponto. Observamos aqui que além do hibridismo entre estes conjuntos, a aura renderizada de um navio afundando é transmitida ao espectador.

É notório que a distorção destes sons, intensos, entrelaçados, não têm preocupação mimética, o fazem por meio de hipérboles e alterações de timbre que causem impacto, horror, tensão, pers-

pectivas vividas pelos próprios personagens, o que por assim dizer é a imersão almejada pelo(s) criador(es). Usando o esquema da interseção entre efeitos sonoros e música na primeira e terceira instância. Salvo quando é impossível mensurar a extensão e limite entre composição e ruído, o uso de música como efeito sonoro não ocorre de modo significativo em *Dunkirk*, apesar de ser um marcador estilístico da parceria entre Nolan, King e Zimmer, sobretudo em obras como *A Origem e Interestelar*.

A união entre as esferas de música e efeitos se mostra flexível do ponto de vista retórico, pois inúmeras são as variações e resultados desta mescla. É necessário frisar que na indústria cinematográfica, sobretudo no recorte de viés comercial em que Nolan está inserido, no qual existe uma hierárquica cadeia produtiva, que cada departamento trabalha prioritariamente isolado e com funções rigidamente definidas, conceber que uma obra em que exista a união entre dois conjuntos expressivos significativos regidos por setores diferentes mostra que existe grau de colaboração e mesmo de concepção conjunta.

A rarefação fronteira entre efeitos sonoros e música demonstra um controle da obra. Dadas as diversas instâncias possíveis da ocorrência deste fenômeno, seria imprudente conceber que a união entre estes conjuntos sonoros (no aspecto perceptivo ou funcional) seja fruto solo da ação do compositor ao aproveitar os efeitos sonoros de maneira a interpô-los sem que haja qualquer ajuste ou alteração de sentidos anteriormente concebidos pelo *sound designer*. Da mesma maneira, pensar que o detalhamento de todo o desenho de som, equalizações, interação entre *hard* e *sound effects*, ajustes de timbres e que tudo se moldariam à composição anteriormente gravada seria leviano. É evidente que para que haja este hibridismo entre os conjuntos sonoros nos moldes que encontramos em *Dunkirk* e em outras produções do trio existe o contato entre os setores de criação e a direção.

Jeff Smith (2013) propõe dentre algumas tendências do trabalho dos *sound designers* contemporâneos o “uso de efeitos sonoros não diegéticos como pontuação estilística” e a “presença mais forte de ruídos hiper-reais”. *Dunkirk* parece estar em sintonia com tais diretrizes, valendo-se também de outras rupturas de paradigmas clássicos ao usar efeitos sonoros em substituição às músicas. Em consonância à defesa de Buhler (2019) ao ressaltar que o hiper-realismo teria “murchado” o *leitmotiv*, a retórica estilística de ressignificar sons e fundi-los às composições musicais faz aparecer um novo viés imersivo.

Se a música não serve mais para marcar identidade, mas se voltou para o sublinhado gesto e afeto, a trilha sonora também se tornou menos comprometida com o esclarecimento dos termos da narrativa. Junto com uma mistura de efeitos sonoros e música em design de som, a trilha sonora participou do afrouxamento pós-clássico da causalidade, com sons e música movendo-se fluidamente através dos níveis narrativos sem, assim, abrir uma lacuna fantástica (BUHLER, 2019, p. 284).

Se para Gorbman (1987) a música teria a função de unidade, a fusão desta com *sound* e *hard effects* hiper-realistas, seja de natureza perceptiva ou outra das instâncias propostas neste capítulo, trabalham de modo tênue entre a informação e o sensorio, cumprindo bem ambas as funções sem se ater a estas.

## Considerações finais

A construção sonora de *Dunkirk* é fruto das tendências estéticas hegemônicas de sua época. Dispondo de cenário técnico, tecnológico e orçamentário favoráveis, o viés hiper-real e os esquemas que o compõe vem como possível chave na busca pela

imersão. O hibridismo de real e hiper-real, diegético e extradiegético, e os elementos sonoros polissêmicos que usa para tanto transpassam estranhamentos, demonstrando que “se uma experiência audiovisual é espetacular o suficiente, o público pode estar disposto a ignorar até mesmo buracos substanciais na trama e outras incoerências narrativas” (BUHLER, 2019, p. 287).

É imperativo ressaltar que o hibridismo entre efeitos sonoros e música em *Dunkirk* só é possível a partir de uma cooperação conjunta e interação entre as equipes, tanto na concepção quanto na pós-produção. Embora esta prática não seja incomum entre determinados setores, sobretudo no som que acaba convergindo cada vez mais para unificação do setor de mixagem e edição, é fundamental que o trabalho seja dirigido para alcançar a coesão conceitual, porém sem as amarras de concepções iniciais do roteiro ou da figura do diretor, compreendendo que a participação de outros setores pode ser de grande valia para o resultado final.

Embora existam aproximações com o cinema independente ou artesanal conforme Pereira (2020), em que muitas vezes há centralização ou coesão de uma equipe reduzida por ausência de recursos, nosso recorte está inserido em um universo do cinema de finalidade comercial, com aporte técnico e financeiro robustos. A quebra da “norma” de não intercessão setorial se torna possível a partir da figura reconhecida do diretor e seu status, das exigências e flexibilidades contratuais que o permite bancar tais interações e largos prazos. Evidentemente as contribuições entre o compositor e o *sound designer* se mostram assertivas dentro de uma proposta de unidade conceitual sonora. O trabalho conjunto, contudo, só é possível graças à anuência da direção, bem como o reconhecimento de que tal interação pode ser benéfica à obra.

O hibridismo entre efeitos e música é recorrente e pode ser indicado enquanto componente estilístico do trio Nolan-King-Zimmer. Embora a análise do estilo em si seja mais ampla, con-

templando um conjunto de padrões, a variada usabilidade do recurso, servindo desde a modulação narrativa até a condução emocional, parece permear as funcionalidades musicais descritas por Gorbman (1987, p. 73) ao contemplar o uso da música no cinema que acaba por pontuar o que a autora descreve como “violação das regras”, uma vez que este princípio se encontra numa usabilidade e inventividade não prevista pela taxonomia que recorrentemente aborda o panorama musical entre diegese e extradiegese. Neste caso lidamos com uma oscilação advinda de desdobramentos das etapas de produção ancoradas ao planejamento técnico e conceitual que incide narrativamente.

## Referências

BERCHMANS, Tony. *A música do filme: tudo o que você gostaria de saber sobre a música de cinema*. 5. ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2016.

BORDWELL, David. *The way Hollywood tells it: story and style in modern movies*. Los Angeles, EUA: University of California Press, 2006.

\_\_\_\_\_. *Figuras traçadas na luz*. Campinas, SP: Papirus, 2008.

BUHLER, James. *Theories of the soundtrack*. Nova Iorque, EUA: Oxford University Press, 2019.

CAPELLER, Ivan. Raios e trovões: hiper-realismo e *sound design* no cinema contemporâneo. In: *Catálogo da mostra e curso O Som no Cinema*. Rio de Janeiro: Tela Brasilis/Caixa Cultural, 2008, p. 65-70.

CARREIRO, Rodrigo. *Era uma Vez no Spaghetti Western: Estilo e narrativa na obra de Sergio Leone*. 2011. 330 f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco – Centro de Artes e Comunicação, Recife, 2011.

\_\_\_\_\_. O problema do estilo na obra de José Mojica Marins. *Ga-*

lária, São Paulo, n. 26, p. 98-109, dez. 2013.

\_\_\_\_\_. Continuidade intensificada no som dos filmes: seis tendências e um estudo de caso. *Famecos*, Porto Alegre, v. 25, n. 2. Maio/Agosto, 2018.

CHION, Michel. *A audiovisualização*. Trad. Pedro Elói Duarte. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008.

CONSTANTINI, Gustavo. Publicação de artigos científicos. Theoretical Film Sound Texts. *Leitmotif revisited*. 2001. Disponível em <http://filmsound.org/gustavo/leitmotif-revisited.htm>. Acesso em: 28 de setembro de 2021.

COSTA, Fernando Morais da; CARREIRO, Rodrigo; MIRANDA, Suzana Reck. Uma entrevista com Claudia Gorbman. In: *Rebeca* - Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, São Paulo, v.5, n.1, p. 386-401, 2016.

COUTINHO, Roberta Ambrozio de Azeredo. *A representação dos sons do mundo no cinema de Lucrecia Martel: imersão em um universo sonoro*. 2017. 22 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco – Centro de Artes e Comunicação, Recife, 2017.

DUNKIRK. Direção de Christopher Nolan. Estados Unidos da América: Warner Bros, 2017. 1 DVD.

GOMBRICH, Ernst Hans. *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. Tradução: Raul de Sá Barbosa. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

GORBMAN, Claudia. *Unheard Melodies, Narrative Film Music*. Indiana, EUA: Indiana University Press, 1987.

OPOLSKI, Débora. O som na pós-produção cinematográfica. In CARREIRO, Rodrigo (Org.). *O som do filme: uma introdução*. Curitiba: Ed. UFPR, Ed. UFPE, 2018. p. 181- 219.

PEREIRA, Kira Santos. *Relações entre montagem e som: Processos*

criativos e modos de produção no Cinema brasileiro. 2020. 560 f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Multimeios, UNICAMP, Campinas, 2020.

SALLES, Cecília Almeida. *Gesto Inacabado*: processo de criação artística. São Paulo: FAPESP: Annablume, 2009.

SMITH, Jeff. The sound of intensified continuity. In: RICHARDSON, John; ORBMAN, Claudia; VERNALLIS, Carol. (Org.). *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics*. Nova Iorque, EUA: Oxford University Press, 2013, p. 331-356.

WHITTINGTON, William. Lost in Sensation: Reevaluating Cinematic Sound in the Digital Age. In: *The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media*. Nova Iorque, EUA: Oxford University Press, 2013, p. 61-73.

## O corpo na trilogia *John Wick*

Matheus Arruda

**E**m meados de *Matrix: Reloaded* (2002), o protagonista encontra o heroico Seraph pela primeira vez e os dois se tornam amigos, aliados e heróis unidos por uma causa em comum por meio de um processo inusitado: eles lutam. Sem explicação, Seraph ataca Neo e os dois travam um breve porém intenso embate físico nivelado trocando socos, chutes, empurrões, etc. Após alguns minutos, Seraph proclama uma trégua e diz que precisava ter feito aquilo para ter certeza que de fato falava com Neo. Um confuso Neo questiona se ele não podia ter apenas perguntado, mas Seraph se defende com a observação: “Você só realmente conhece uma pessoa depois que luta com ela.”. É justificativa o suficiente para Neo e para a audiência.

Figura1. John Wick e sua faca vs o olho



Fonte: *John Wick – Chapter 3: Parabellum* (19:51)

Aqui então a luta física, o toque violento, é posicionado como a única forma de real conhecer alguém ou alguma coisa. Os olhos enganam, a voz é traiçoeira, mas o toque revela a verdade. Por meio da troca de socos, não só Neo e Seraph se conhecem como também a própria audiência do filme os conhece melhor e se conhece, pois como afirma Steven Shaviro (1993, p. 255): “Não há falta estruturante, divisão primordial, mas uma continuidade entre as reações fisiológicas e afetivas do meu próprio corpo e das aparições e desaparecimentos, mutações e perdurações dos corpos e das imagens na tela.”. Em outras palavras, a constatação de Seraph não se refere apenas a ele e Neo, como a toda a audiência habitando seus corpos.

É uma constatação que, no contexto da teoria de cinema, firmemente rejeita o chamado oculo-centrismo, a teoria que privilegia a visão acima dos outros sentidos como ferramenta significadora no cinema. Pelo contrário, a afirmação de Seraph abraça a teoria háptica do cinema e da comunicação como um processo fundamentalmente fisiológico e sensorial, uma teoria que existe em oposição ao oculo-centrismo (MARKS, 2000, p. 12-15). A teórica do cinema háptico Jennifer Barker define a aproximação e o tocar de corpos como tradicionalmente significando amor e afeto (BARKER, 2009, p. 15), e talvez isso se aplique também aqui, neste toque agressivo e marcial entre os combatentes. O mesmo toque que Steven Shaviro define como um ambivalente ataque aos sentidos (SHAVIRO, 1993, p. 133).

É uma aproximação inegavelmente violenta e destrutiva, mas aqui parece que o toque violento também pode ser o toque que conhece e cria amizade, principalmente dentro dos limites do gênero cinematográfico do chamado “filme de ação” e/ou “filme de artes marciais”. É um gênero construído com a matéria bruta do que Roland Barthes chama de *Punctum* (punctura), conceito referindo-se ao impacto corpóreo e fisiológico causado pela arte,

conceito esse já aplicado ao cinema anteriormente por Jennifer Barker (BARKER, 2009, p. 31-33).

No campo do cinema de ação e artes marciais, a trilogia *Matrix* teve um impacto nada menos que sísmico no ocidente, reinventando completamente a maneira de mostrar ação na tela, com seu sincretismo cultural entre ocidente e oriente e “diálogos de combate” como os travados por Seraph e Neo. Uma renovação háptica em um gênero que depende da sensorialidade por definição para causar impacto, um impacto que não surpreende considerando a montanha de significado háptico neste simples momento entre Neo e Seraph. Talvez não seja coincidência que tanto Keanu Reeves (o intérprete de Neo) quanto Chad Stahelski, seu dublê durante a trilogia *Matrix*, novamente executaram uma revolução háptica no cinema de ação ocidental por meio de uma nova franquia: *John Wick*, que tem três filmes lançados na data desta escrita e dois outros em produção (DAVIDS, 2020).

A premissa da franquia é relativamente simples: o titular John Wick é um assassino de aluguel aposentado cuja esposa recentemente morreu de câncer, e como último presente de sua falecida amada ele recebe um cachorro. Em uma série de infortúnios, o cachorro é morto pelo filho de seu antigo chefe na máfia russa, e em busca de vingança John Wick efetivamente declara guerra contra seu antigo empregador e mergulha adentro do mundo de morte do qual ele havia saído em sua aposentadoria. Sua vingança é completa no primeiro filme, mas as continuações envolvem Wick sendo arrastado nas vastas conspirações políticas e religiosas do colorido mundo de assassinos internacionais a qual ele retorna. Winston, o amigo mais próximo de John Wick e figura de sabedoria do elenco, basicamente o avisa disso no primeiro filme: “Se você colocar até mesmo um dedo nesse lago, pode descobrir algo lhe agarrando e lhe arrastando para as profundezas.”.

Wick é uma figura de natureza extremamente física. Um homem quieto, reservado, de poucas palavras e que parece ter alguma dificuldade em expressar suas emoções verbalmente. Como supracitado, Wick é viúvo, e isso é um órgão vital de sua caracterização. Ele nos é apresentado como uma figura em luto, vivendo solitário, com o toque de sua esposa visivelmente ausente em sua vida, com planos que enfatizam o espaço vazio deixado pela sua falecida amada em seu cotidiano, a ausência deste corpo no cenário. O cachorro, uma outra figura obviamente incapaz de comunicação verbal e primariamente tátil, parece lhe fornecer um receptáculo físico de afeto para que ele possa evoluir seu processo de luto. Como notado, é claro, este processo é interrompido pela morte do animal nas mãos do antagonista Iosef, e é neste ponto que Wick retorna a velhos hábitos: homicídio. Durante a sua jornada de vingança, sua vestimenta é inclusive ternos iguais ou similares ao que ele é visto usando no funeral de sua esposa, fortalecendo a conexão funérea. É como se ele encontrasse refúgio da ausência física do corpo de sua amada com as chaves de braço violentas aplicadas nos corpos de seus inimigos.

Em uma das cenas do cotidiano de luto de Wick, vemos que a sua maneira mais eloquente de expressar a dor e raiva que ele sente pela sua perda é dirigindo seu carro em um estacionamento de aeroporto vazio. Não se trata de uma viagem tranquila, o personagem se expressa queimando pneu, dando cavalo de pau e arriscando espatifar seu carro de maneira violenta contra vários objetos enquanto ruga de raiva, incapaz de vocalizar a dor que sente contra o universo que tomou sua esposa e acima de tudo, contra si mesmo por sua incapacidade de salvar sua amada de seu câncer. Em cenas posteriores, o cachorro fornece uma maneira menos autodestrutiva de lidar com essa perda, mas uma vez que o animal padece, os instintos de expressividade não-verbal vistos naquela cena tomam conta por completo do person-

gem. A única forma que ele vai processar a morte da esposa é pela morte de dezenas de outros entre ele e sua vingança contra Iosef, mesmo que esses incluam seus antigos parceiros no crime. Soa como uma desculpa para extravasar a mesma raiva enlutada vista na sequência do carro, e talvez seja, já que vários personagens no filme verbalmente acusam Wick disso.

De qualquer forma, as acusações verbais de pouco servem, assim como os diálogos como um todo pouco servem para apaziguar a situação. É uma conclusão óbvia dos mecanismos do gênero de filmes de ação que a diplomacia e o diálogo não vão funcionar, já que o gênero demanda que as coisas terminem de maneira violenta. No entanto, talvez seja mais correto afirmar que, seguindo a deixa de Seraph e Neo, estamos falando apenas de uma maneira diferente de diálogo e de conhecimento. Wick só consegue realmente se expressar e se conhecer ao ser brutalizado e ao brutalizar os outros. Só se conhece uma pessoa quando se luta com ela, já dizia Seraph.

Figura 2. John Wick no salão de espelhos



Fonte: *John Wick: Chapter 2* (92:48)

O fracasso retumbante do verbo e da fala é ilustrado mais claramente em duas cenas logo após a morte do cachorro que motiva a jornada de vingança de Wick. Na primeira o mafioso Viggo, velho amigo do protagonista, dialoga com seu filho Iosef, que matou o cachorro e desencadeou todo o conflito do filme como resultado. Viggo elucida para Iosef (e para a audiência) porquê este John Wick é tão temível, explicando seu passado como matador em vagos detalhes e enquanto o faz, nós vemos um enfurecido Wick martelando o chão de seu porão, desenterrando alguma coisa. O som de cada martelada é enfatizado, se sobressaindo ao diálogo de Viggo com Iosef, a medida que ambos os momentos fazem efetivamente a mesma coisa: ambos desenterram o passado de personagem titular, um verbalmente e o outro fisicamente. Ao fim o diálogo, Iosef ainda insiste que pode resolver a situação matando John Wick, e a única resposta de Viggo é uma afirmação frustrada: “Você não ouviu uma palavra do que eu disse!”, ilustrando a futilidade das palavras naquele momento. No lado físico e háptico do processo, o sucesso é bem mais notável quando o protagonista termina de desenterrar um baú que contém todas suas ferramentas da vida de assassino.

Na segunda, Viggo liga para John Wick e tenta uma rota diplomática, mas Wick literalmente responde a todas suas tentativas de paz com funéreo silêncio até eventualmente desligar a ligação. Ao término da ligação, o subalterno de Viggo questiona “O que ele disse?” e Viggo sucintamente responde: “O suficiente”. E logo em seguida manda seus próprios assassinos para a residência do epônimo personagem em uma tentativa de encerrar o conflito de maneira premeditada. Wick obviamente aniquila os assassinos com uma precisão cirúrgica na primeira cena de ação do filme. Daqui para frente, palavras importam quase nada perto do grito dos revólveres.

A quietude letal de John Wick, inclusive, lembra um arquétipo delineado por Steven Shaviro em seu livro *Cinematic Body* (SHAVIRO, 1993, p. 60-62): O *slasher*, outra figura frequentemente estoica e de poucas palavras que se comunica primariamente por violência corporal e pelo abjeto terror que causa naqueles em seu caminho. O tradicional herói de filme de ação como um todo é uma espécie de *slasher* abertamente heroico, sem a pretensão de que seu massacre é moralmente errado, mas *John Wick* é um caso mais aguçado desta ideia do herói de ação como *slasher* virtuoso pela conexão da ideia de escolha. Como Shaviro observa, existe uma questão masoquista na identificação da audiência com o *slasher*, com seu status de figura compelida a fazer violência sem escolha (p. 60). Da mesma forma, Wick parece compelido a vingança de maneira cósmica, inevitável e inexorável, trágica. O retorno ao mundo da morte traz catarse a Wick e a audiência, sim, mas também dor pela ideia do quanto ele perdeu para chegar até lá e o quanto essa jornada lhe custará antes do fim, algo particularmente enfatizado nas continuações.

Tal qual o *slasher*, existe uma dualidade háptica no massacre de Wick, tanto a destruição dos outros quanto a própria auto-destruição, transformando a audiência em tanto vítimas quanto alvos em um exercício de catarse e autoflagelo pela dor interna que o personagem serve, e na qual a audiência pode projetar suas próprias dores em um processo de identificação. “A violência contra o Outro é apenas um substituto inadequado para a violência contra si mesmo”, como afirma Shaviro (p. 61). O herói de ação talvez nada mais seja que um *Slasher* heroico, fadado ao massacre e ao sofrimento, a exceção do fato que heróis de ação geralmente sobrevivem e prosperam a seus massacres, enquanto *Slashers* padecem (apenas para retornar em futuros filmes).

John Wick não morreu ainda durante os três filmes, mas sua jornada é inerentemente autodestrutiva. Ao final do primeiro,

com sua vingança completa, Wick adota um novo cachorro e parece disposto a voltar uma vida pacata e finalmente embarcar em um processo de recuperação de luto. Mas o segundo e terceiro filmes basicamente enterram por completo a possibilidade, de maneira fortuitamente tátil: o segundo filme introduz o conceito de um Marcador, uma espécie de marca física de um pacto de sangue do mundo de assassinos que é literalmente selado em sangue. Wick tem uma literal dívida de sangue, e ao tentar pagá-la ele só se afunda mais e mais na vida homicida. Como Santino, o antagonista central do segundo filme, observa enquanto segura o Marcador: “Este é o seu sangue.”. Ele está se referindo ao literal pacto de sangue, mas de certa forma John Wick está sempre selado por sangue, seja derramado ou perdido por ele.

Chad Stahelski, o diretor e coreógrafo da franquia, já deixou claro que apesar da tensão, não existe outro final para a saga de John Wick que não seja a morte. Não importa quantos morram ou quanto sangue seja derramado, o único destino para o protagonista é uma morte violenta, o resto é apenas uma questão de onde, quando e como (STAHESKI, 2021).

Apesar de tradicionalmente implacável como a maioria dos heróis de ação (ou *slashers*), a cada filme o personagem ganha mais e mais ferimentos e cicatrizes, com arranhões no rosto, hematomas, ferimentos de bala e de faca amontoando e ganhando close-ups e pontos de foco, adorados pela câmera com apenas um pouco menos de fervor que as cabeças dilaceradas pelo armamento de Wick. Trata-se de uma franquia que se orgulha do calvário físico que o protagonista sofre, onde a audiência pode expurgar sua dor aproveitando a dor que o protagonista sofre de uma maneira intensamente sadomasoquista. Apesar da letalidade eficiente do personagem, os embates deixam suas marcas, e com cada buraco de bala e corte de faca ele se torna menos tecido tátil e mais curativos e cicatrizes. Com a progressão dos filmes

ele se torna mais animalesco, mancando, arfando, grunhindo de dor a cada momento, vemos seus ferimentos mal curados abrindo toda vez que ele entra em combate. Sua capacidade de vocalizar, já limitada, vai piorando e se tornando mais gutural.

Algumas das avarias que o titular personagem sofre são inclusive autoinfligidas. No clímax do primeiro filme, Wick e Viggo travam seu derradeiro embate e, curiosamente, a conversa mais cordial que eles tem é justamente nessa situação que estão dedicados a matar um ao outro. O combate começa com Wick concordando em não usar sua arma de fogo para matar o desarmado oponente e ambos decidem resolver isso no combate corpo-a-corpo, terminando com Wick deixando seu oponente esfaqueá-lo no estômago.

Tudo começa e termina com Wick se colocando em um esforço físico desnecessário, tanto pela glória do combate e pela dor que ele precisa para se punir e para conhecer seu oponente melhor. Wick mortalmente fere Viggo com a mesma lâmina com a qual o mafioso o esfaqueou, e nos últimos momentos a amizade dos dois personagens retorna a tona como sangue jorrando de um ferimento. Com suas últimas palavras, Viggo comenta com um leve sorriso “Te vejo por aí, John.” e Wick responde, respeitosamente “É. Te vejo por aí.”. O primeiro está morto e o segundo a beira da morte, mas o combate e a dor autoinfligida na parte dos dois faz um tremendo bem ao relacionamento deles.

O caso mais claro do personagem principal se punindo por um propósito maior é uma ocasião no terceiro filme em que ele decepa seu dedo anelar da mão esquerda para provar sua fidelidade ao mundo dos assassinos, algo que é inteiramente mostrado e apreciado pela câmera. Não por coincidência, ele decepa o dedo que continha a aliança de sua falecida esposa e de fato é forçado a entregar o próprio anel junto ao dedo cortado. Wick perde o toque do corpo de sua amada, o cachorro que lhe dava toque de

afeto e por fim o dedo que carregava a aliança dela. Ao fim do terceiro filme, Wick é efetivamente um espantalho de ferimentos que ainda se move puramente por ódio do mundo e uma sede de vingança: luto em forma de carne, perdendo cada vez mais de sua humanidade.

A descrição ao geral física desses corpos violentos pode parecer tendenciosa ao machismo e ao masculino, mas em *John Wick*, um dos temas centrais é que todos os corpos são capazes matar e de morrer da forma mais artística possível. Civis e inocentes efetivamente não existem no mundo fictício da narrativa, todos os corpos em movimentos são assassinos em potencial. Sejam estes corpos masculinos, femininos ou não-binários, esta última sendo representada pelo antagonista O Adjudicador, interpretado pelo ator não-binário Asia Kate Dillon (DILLON, 2020).

Figura 3. O Adjudicador (Asia Kate Dillon)



Fonte: *John Wick Chapter 3: Parabellum* (33:10)

O universo fictício ao todo fornece um ambiente de imersão na morte para qualquer corpo nos dois lados da quarta parede. Personagens femininos são assassinos profissionais com a mesma regularidade e letalidade que homens na trilogia, cometendo e sofrendo brutalidade pelas mesmas motivações e de maneira simi-

larmente gráfica. Um argumento similar vale para identificações étnicas, com assassinos asiáticos, latinos, árabes, europeus, africanos operando sob as exatas mesmas regras de violência. Trata-se de um mundo globalizado pela linguagem aguçada da mutilação de corpos, uma língua que ultrapassa e unifica todas as identificações de corpo, gênero, raça, ou classe. Todos são carne, afinal.

O segundo filme em particular ilustra isso um preço é colocado pela cabeça do protagonista, e vemos em uma montagem múltiplos indivíduos de Nova York, dos mais variados tipos, identificação de gênero e etnia recebendo a notícia. Em cenas posteriores um senso de paranoia ecoa na narrativa, pois quando Wick caminha pela cidade, faces anônimas nas multidões repentinamente tentam matá-lo sem aviso, e o resto da multidão nada faz para interromper. A violência é a regra do mundo e pode emergir de qualquer movimento e qualquer corpo a qualquer momento. Na cena final do filme, Wick corre pelo parque central de Nova York, desesperadamente olhando e sendo olhado pelas milhares de pessoas ao redor, sem saber quais são apenas pessoas caminhando pelo parque e quais são assassinos prestes a lhe atacar. Todos os corpos são suspeitos.

Antes de entrar nos méritos em si das cenas de ação da (até então) trilogia *John Wick*, é importante fornecer um contexto para sua estética. Em primeiro deve-se chamar atenção ao detalhe supracitado que o diretor de todos os filmes até então lançados e principal figura criativa da franquia é Chad Stahelski, que fez carreira como dublê (DAVIDS, 2020) durante a década de 90. Nenhuma função artística em um set cinematográfico é tão dotada de potencial háptico quanto a de um dublê, uma função caracterizada unicamente pela sua capacidade de transpor uma unidade física a ação realizada, um “duplo” dos atores tradicionais (vide o nome da profissão em inglês, *stunt double*) que deve encarnar a narrativa e os arcos de personagens da cena em seu

próprio corpo e nada mais. Outras funções e papéis tem toques de fisicalidade, mas o dublê não tem nada além de fisicalidade em sua função artística: o corpo é seu instrumento e sua obra simultaneamente.

No que talvez seja um reflexo da tendência oculocêntrica do cinema anteriormente citado, a profissão de dublê foi no ocidente frequentemente tratada como menos importante, subjugada a outras como diretor, roteirista, editor, produtor, etc como explorado pelo coreógrafo profissional John Kreng (2008, p. 53-54). Profissionais da indústria já inclusive observaram que é injusto não existir premiação para sua categoria profissional nos Oscars, uma reivindicação principalmente adotada pelo próprio Chad Stahelski (STAHESLSKI, 2020).

Ocasionalmente, é claro, os dublês e coreógrafos são dados relativa autonomia, como foi o caso de *Matrix* e a parceria horizontal entre as diretoras/roteiristas Irmãs Wachowski e o coreógrafo da ação de Hong Kong Yuen-Woo Ping, ainda de acordo com Kreng. O caso de Yuen-Woo Ping se relaciona é claro a muito mais valorizada e artisticamente aguçada tradição de dublês de Hong Kong, onde Yuen-Woo Ping fez carreira, mas efetivamente alienígena a tradição ocidental até os anos 90 (KRENG, 2008, p. 74-75). É fortuito que a franquia *John Wick*, encabeçada por um de seus discípulos ocidentais na forma Chad Stahelski, se configura como o próximo passo nesta escala: o dublê/coreógrafo de ação assumindo a figura autoral de diretor, exercendo ambas as funções simultaneamente. A mais háptica das profissões cinematográficas como a tradicionalmente central posição autoral.

No caso de *John Wick*, não só o dublê/coreógrafo Chad Stahelski se encontra na posição de diretor, o personagem central e titular é interpretado por Keanu Reeves, o ator pelo qual Stahelski agiu como dublê durante a trilogia *Matrix* (DAVIDS, 2020). Em outras palavras, um ator cuja fisicalidade Stahelski passou

um bom tempo estudando, complementando e duplicando em tela, formado uma conexão física extraordinária no coração desta franquia. Paradoxalmente, um ponto central da coreografia de ação da trilogia chefiada criativamente por um ex-dublê é uma minimização de dublês, com Keanu Reeves realizando a larga maioria das cenas ele próprio (DAVIDS, 2020).

Figura 4. Kiril (esquerda) luta contra John Wick (direita)



Fonte: *John Wick* (54:21)

A continuidade do corpo e da linguagem corporal do personagem central possui um valor extremo na ação organizada da franquia. As cenas de combate em si são emblemáticas por um estilo claro e contínuo, utilizando o mínimo possível de cortes e balançar de câmeras favorecido por cinemas de ação ocidental desde o começo dos anos 2000, o estilo popularmente chamado de “shaky-cam”. O shaky-cam foi popularizado pela trilogia *Bourne* (dirigidos por Doug Liman e Paul Greengrass), e como o nome indica, é principalmente caracterizado por uma imagem tremida, com a câmera “na mão” e frequentemente balançando de maneira (aparentemente) descontrolada e frenética, com uma quantidade prodigiosa de cortes (KRENG, 2008, p. 395-396).

Trata-se de uma estética que tem uma função tanto prática quanto artística.

A razão prática é que a imagem relativamente incoerente ajuda a disfarçar erros, saltos de lógica e trocas entre atores duplês entre planos, etc. A razão artística é uma de verossimilhança, com o movimento frenético e caótico lembrando jornalismo de guerra e filmagens amadoras que se tornaram lugar-comum na mídia global, principalmente desde a década de 90. Uma decisão artística com o propósito de fornecer aos embates do espião Jason Bourne um ar realista, documental, como se um cinegrafista amador tivesse capturado o desenrolar das brigas e perseguições por acidente e as tivesse gravado. Uma estética de corpos confusos e caóticos, de corpos e gestos mutilados em uma multitude de partes por uma edição frenética em uma cacofonia corpórea, na intenção de fornecer a audiência um assalto sensorial que simula uma versão segura de um combate violento “verossímil”. Filmes posteriores de ação seguiram esta estética em níveis variados, proeminentemente nas filmografias de diretores como Michael Bay, J.J Abrams e Louis Leterrier nas duas primeiras décadas dos anos 2000.

Como notado anteriormente, a trilogia *John Wick* se posiciona em oposição a esta estética e movimento, trocando os corpos e gestos divididos por cortes frenéticos por uma continuidade e clareza corpórea, com planos longos, claros e fixos focados em fazer a ação a mais esteticamente bela possível, com o rosto, corpo e linguagem corporal de Keanu Reeves sendo claramente visível por minutos afins, de um plano para o próximo. Um traço específico da coreografia é o fluxo constante de toque e movimento: os personagens estão frequentemente se movendo e variando de um ataque para o outro para manter o máximo impacto da sensorialidade da cena. Wick alterna entre tiros, facadas e agarras de Jiu-Jitsu e Judô, enroscando seus membros no dos oponentes

enquanto maneja sua arma de fogo com os membros que sobram, cobrindo todos os cenários de um combate ao mesmo tempo em um virtuoso *multi-tasking* violento.

Outro elemento recorrente das cenas de embate da trilogia são utilizações em menor escala da técnica conhecida como *mickey mousing*, um artifício estilístico nomeado em referência ao seu uso pioneiro em animações da Disney que sincroniza a ação na tela com a trilha musical desenrolando no background (SCHREIBMAN, 2004, p. 43). No caso desta franquia, isso é feito com frequência pelo DJ de synthwave Le Castle Vania e pelo compositor Tyler Bates, que tendem a cronometrar o som dos tiros disparados por John Wick com a trilha como se fossem uma percussão particularmente violenta, como forma de enfatizar e extremar a sensorialidade dos embates. Os seus oponentes ocasionalmente estão mais fora de sincronia com o ritmo da trilha que o próprio Wick, sinalizando a audiência quem é o real condutor da batalha, musicalmente falando.

Existem até piscadelas de metalinguagem em relação a isso, como a cena no segundo filme em que Wick e alguns assassinos terminam invadindo um palco durante um show de música eletrônica e tendo um tiroteio enquanto a banda toca, fazendo um certo *mickey mousing* diegético. A audiência vendo o show vibra com a violência como se fosse parte do show, assim como nós no outro lado da quarta parede. É claro, nesta cena, quem está tocando no palco é o próprio supracitado Le Castle Vania. Mas o caso mais notório desse efeito talvez seja o clímax do segundo filme, que é quase inteiramente sincronizado com um remix de Antonio Vivaldi, passagem *Allegro Non Molto* da terceira passagem (“Verão”) dos sonetos “Quatro Estações”, com a trilha deliberadamente fazendo os disparos das armas de Wick substituírem o lugar da percussão na composição original.

Se a trilogia *Bourne* e o seu *shaky cam* tenta ilustrar a violência e o combate por meio de uma estética vagamente jornalística e documental, a trilogia *John Wick* e sua clareza no combate parece seguir mais a maneira de arte renascentista, balé e música erudita.

Toda vez que o titular personagem puxa o gatilho contra alguém o gesto é visto com olhos adoradores pela câmera, um momento a ser deleitado e apreciado pela audiência como se fosse uma arte letal em movimento. O sangue jorrando dos crânios explodidos, membros quebrados e corpos mutilados são tinta em uma tela, Wick é pintor prodigioso em cujos gestos de maestria a audiência se permite habitar dentro daquele sistema de realidade suspensa. Efetivamente todos os assassinos da franquia parecem ser cultos e refinados, conhecedores de Mozart, Dante Alighieri e moda. Se algum matador desconhece a fina arte, é porquê é um covarde patético (como o caso do antagonista central do segundo filme, Santino). Ser matador é ser *bon vivant* da violência.

Pode parecer uma descrição exageradamente *haute couture* para violentos tiroteios, esfaqueamentos e outras mortes variadas, mas a própria franquia ergue essa metáfora por si só. No terceiro filme, Wick se encontra com A Diretora, sua mentora que aparentemente o criou desde infância e o moldou no maestro da morte que ele é no presente da narrativa. No seu QG, um teatro de arquitetura clássica, a personagem é mostrada treinando órfãos simultaneamente na arte do homicídio e na arte do balé: as duas formas de fisicalidade são efetivamente as mesmas para ela e para a trilogia. Durante cena, vemos uma bailarina calmamente removendo uma unha inteira de seu visivelmente mutilado dedo do pé. Observando esse momento, A Diretora arremata: “Arte é dor. Vida é sofrimento.”

Se a dor é arte e a vida sofrimento, então a morte seria o único possível *magnum opus*, particularmente quando executado por um mestre da técnica como John Wick. Ecoando esta hipótese,

uma cena posterior mostra A Diretora assistindo uma pupila sua realizar uma performance de balé ao som de música, e enquanto isso desenrola, o antagonista Zero e seus homens entram em seu QG, retalhando seguranças no caminho ao som da música. A performance chega a seu *crescendo* quando Zero e seus homens emergem por trás das bailarinas, caminhando pelo palco como corpos espectrais enquanto a dança continua.

Similarmente, os climaxes tanto do segundo quanto terceiro filme são notadamente sangrento tiroteios entre John Wick e dezenas de homens ao som da composição de Antonio Vivaldi, *Allegro Non Molto*, dos sonetos “Quatro Estações”. Os disparos e facadas fornecem uma efetivamente violenta de percussão e os gritos de esforço e dor os vocais para o mórbido balé.

Como notado, a perspectiva de arte de John Wick tem uma tendência ao Renascentismo, e com isso vem também a noção de imagem sacra. Em meados do capítulo 3, um personagem de nome Berrada ruma sobre a etimologia da palavra “assassino”, um termo tão querido a premissa da franquia e do próprio gênero de filmes de ação. Ele nota a origem da palavra na Ordem dos Assassinos, ou *Hashshashin*, e como alguns erroneamente pensam que a etimologia significa “consumidores de haxixe”, mas conclui que a origem mais provável é “*Asāsīyūn*”, árabe, significando “aqueles que se mantêm na fé”, que é de fato a etimologia mais provável do termo (MAALOUF, 1998). Aqui então os assassinos não são apenas emissários da morte ou artistas da dor, mas também padres do morticínio, clérigos da hecatombe. A arte da morte que matadores fazem não é apenas bela, é sacra.

A simbologia religiosa se embrenha pela trilogia e na carne de seus personagens das mais variadas maneiras, uma fé de sangue e pólvora que se revela como curiosamente sincrética com a mistura de elementos judaicos, cristãos, muçulmanos e pagãos. Por exemplo, Wick possui uma cruz tatuada nas costas logo ao lado

de uma frase em latim referenciado a deusa greco-romana Fortuna: *Fortis Fortuna Adiuvat* (“a Fortuna favorece o mais forte”). O complexo submundo de assassinos utiliza terminologia predominantemente católica, referenciando aqueles que violam suas regras como excomungados e aos estabelecimentos neutros deste submundo como consagrados, ao mesmo ritmo que se cobrem em mitológica greco-romana como o porteiro do hotel de assassinos sendo chamado de Caronte, o barqueiro e guardião da passagem do mundo dos mortos na mitologia grega.

Os supremos comandantes deste mundo são um panteão politeísta criminoso conhecido como A Alta Cúpula, referida como entidade apenas em diálogo quase como uma organização divina abastada em seu monte olimpo, com o refrão constante da franquia sendo que tudo, sem exceção, existe “abaixo da Cúpula”. A exceção é um personagem referido como O Ancião, uma espécie de profeta do deserto árabe visivelmente inspirado no Velho da Montanha do folclore muçulmano da supracitada Ordem dos *Hashshashin*, o lendário místico e sábio religioso que guiou a ordem no seu auge (DAFTARY, 2007, p. 313). Provas de fé a este panteão criminoso são oferendas de sangue, desde mortes dedicadas em seu nome e seus cósmicos propósitos quanto mutilações dos próprios fiéis: além do exemplo citado anteriormente de Wick sendo forçado a decepar seu dedo, eles também comprovam a lealdade de uma personagem empalando suas palmas com uma lâmina, em uma imitação brutal dos estigmas de Jesus Cristo. Não seria errado supor que, então, todo o morticínio artístico da franquia seja apenas oferenda a estes velhos deuses sincréticos do massacre, mas a trilogia vai além desta suposição.

Durante o primeiro e a maior parte do segundo filme, a presunção da narrativa é uma que, de fato, toda a morte é dada propósito pelas regras e moralidades cosmológicas ditadas por essas entidades. “Regras, sem ela vivemos como com os animais”,

como afirmam personagens periodicamente, em meio a brutais execuções. Mas ao fim do segundo filme, as regras da Alta Cúpula se tornam obstáculos para a vingança de John Wick e logo ele as quebra, se tornando um literal e proverbial excomungado. No capítulo 3 a tirania e hipocrisia destas regras sacras é exposta na carne dos próprios personagens: como prova de fé, Wick tem uma cruz invertida marcada a ferro quente em suas costas por cima da tatuagem de original de cruz, em uma perversão escrita em carne dos próprios símbolos da Alta Cúpula.

No fim da narrativa, Wick se une ao Rei da Bowery, o mais proeminente herege as cosmologias deste universo. O Rei que visivelmente desdenha da pompa e circunstância da Cúpula e de sua estética, com tanto o próprio quanto sua organização vivendo asceticamente na sarjeta como mendigos, usando trapos em direto contraste a moda refinada *haute couture* do mundo tradicional dos assassinos. No desenrolar dos eventos, o asceticismo monástico do Rei e seu ateísmo contra a Cúpula se revela como o verdadeiro caminho para o morticínio puro, belo.

Na última cena da trilogia, John Wick, ainda caçado pelo mundo de assassinos e suas “divindades”, é trazido para o Rei. Wick a esta altura foi esfaqueado, baleado, forçado a decepar seu dedo anelar e despencou de um prédio direto para o duro asfalto. Rasteja no chão, murmurando de dor, seu corpo quebrado, mutilado e alquebrado. Um corpo que deveria estar morto, mas se recusa por vingança, cujo resquício vida é apenas um instinto de espalhar a morte que se embrenha nele a todos em seu caminho. Similarmente, o Rei foi desfigurado por golpes de espada, está mutilado e mancando pelos seus “atos de heresia” contra a Cúpula. Dois homens-mortos e desfigurados que juntam forças, prontos para declararem guerra contra o mundo e seus símbolos sagrados, prometendo um apocalipse sensorial de grosso calibre.

Esta é a promessa para os filmes posteriores da franquia: se a morte e a dor devem ter significado poético, deuses também morrerão e sofrerão. Todos as fisicalidades devem ser brutalizados, e corpos sagrados não estão a salvo. Nenhum corpo está.

Figura 5. John (canto do frame) observa Gianna (centro do frame) cometer suicídio



Fonte: *John Wick: Chapter 2* (50:45)

## Referências

BARKER, Jennifer. *The Tactile Eye*. Los Angeles: University of California Press, 2009.

BARTHES, Roland. *Mythologies*. Nova York: The Noonday Press, 1991.

*John Wick*. Direção: Chad Stahelski. Summit Entertainment, Santa Monica California. 2014 (101 minutos).

*John Wick: Chapter 2*. Direção: Chad Stahelski. Summit Entertainment, Santa Monica California. 2017 (122 minutos).

*John Wick: Chapter 3 - Parabellum*. Direção: Chad Stahelski. Summit Entertainment, Santa Monica California. 2019 (131 minutos).

DAFTARY, Farhad. *The Isma'ilis: Their History and Doctrines* (2nd, revised ed.). Cambridge: Cambridge University Press. 2007.

DAVIDS, Brian (2020). *Filmmaker Chad Stahelski on 'John Wick 4' and His 'Matrix 4' Involvement*. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-features/chad-stahelski-john-wick-4-his-matrix-4-involvement-1296473/>. Acesso em: 10 de Dezembro 2021.

DILLON, Asia Kate (2020). *'John Wick: Chapter 3' star Asia Kate Dillon asked for their character to be non-binary*. Kirsten Acuna. Insider. Disponível em: <https://www.insider.com/john-wick-3-asia-kate-dillon-character-non-binary-2019-5>. Acesso em 10 de Dezembro de 2021.

MAKRS, Laura. *The Skin of Film*. Durham: Duke University Press, 2000.

MALOOUF, Amin. *Samarkand*. New York: Interlink Publishing Group. 1998.

SHAVIRO, Steven. *The Cinematic Body*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993.

SOBCHACK, Vivian. *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Los Angeles: University of California Press, 2004.

STAHESKI, Chad (2021). *'John Wick 4' Wraps Filming, and We May Have an Official Title*. John Lutz. The Collider. Disponível em: <https://collider.com/john-wick-4-filming-wrap-shamier-anderson/> . Acesso em 10 de Dezembro de 2021.

STAHESKI, Chad (2021). *John Wick Director Thinks There Should Be An Oscar For Stunt Work*. Christopher Lizzo. Screenrant. Disponível em: <https://screenrant.com/john-wick-chad-stahelski-oscars-stunt-work-award/>. Acesso em 10 de Dezembro de 2021.

*The Matrix Reloaded*. Direção: The Wachowskis. Warner Bros Pictures, Burbank California. 2003 (138 minutos).

# Motion graphics: uma proposta de classificação

Raphael Sagatio

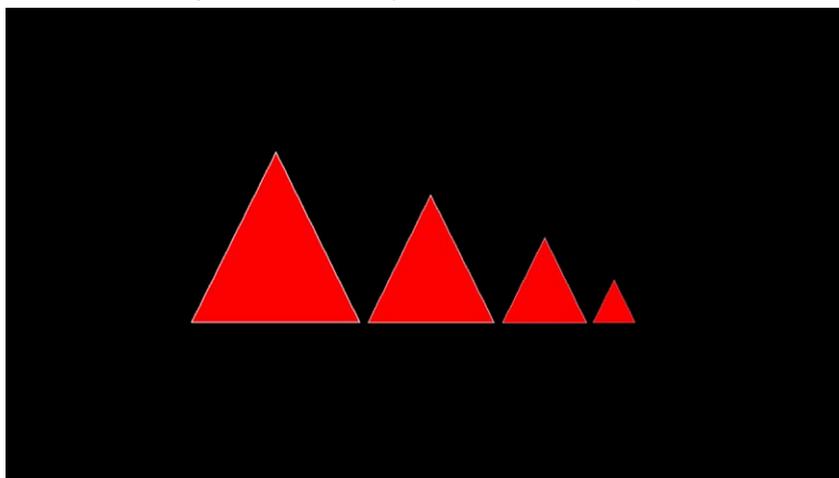
## Introdução

**T**ratamos os *motion graphics* como animação, pois é o que são em sua origem e essência, porém, é importante fazermos algumas ponderações sobre a utilização de termos como “animação”, “*motion graphics*” e “desenho animado”.

Qualquer elemento imagético possui as seguintes propriedades básicas para poder ser animado: 1. Ponto âncora: define o ponto de referência onde um objeto que será animado; 2. Posição: define a localização espacial do objeto nos eixos XYZ (horizontal, vertical e profundidade); 3. Escala: determina o tamanho do objeto; 4. Rotação: altera a angulação do objeto; e, 5. Opacidade (transparência): limita o quanto podemos visualizar do objeto.

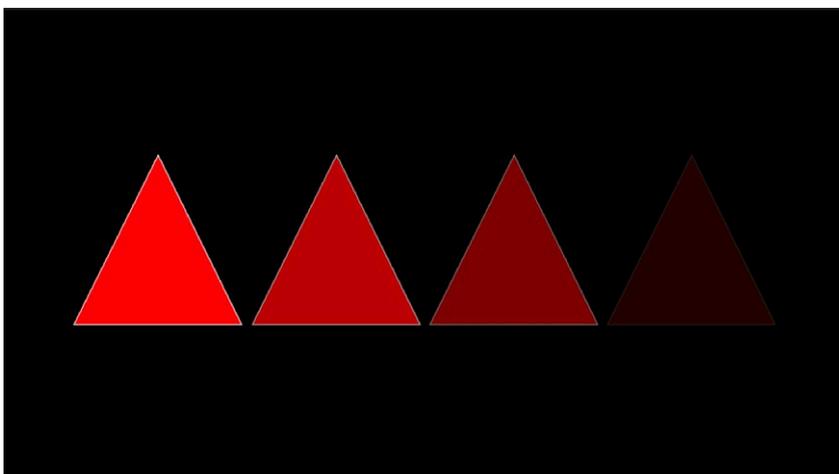
Dito isso, podemos dizer que animar algo no contexto técnico é não é exatamente dar movimento a algo, e sim, modificar a visualização daquele elemento específico durante uma escala temporal pré-estabelecida, como quando o tamanho de um objeto é alterado (Figura 1), a sua visualização com uma opacidade (Figura 2), desfoque (Figura 3), mudança de cor (Figura 4), por exemplo.

Figura 1. Demonstração de escala em um objeto



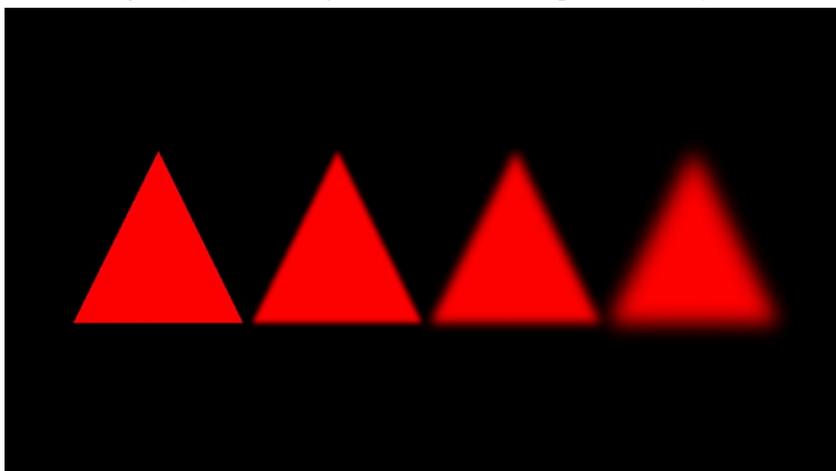
Fonte: o autor

Figura 2. Demonstração de opacidade / transparência em um objeto



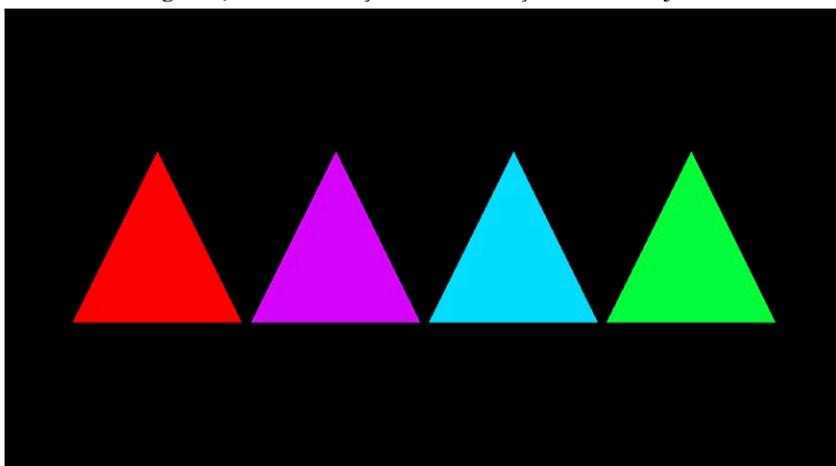
Fonte: o autor

Figura 3. Demonstração do efeito de desfoque em um objeto



Fonte: o autor

Figura 4. Demonstração de colorização em um objeto



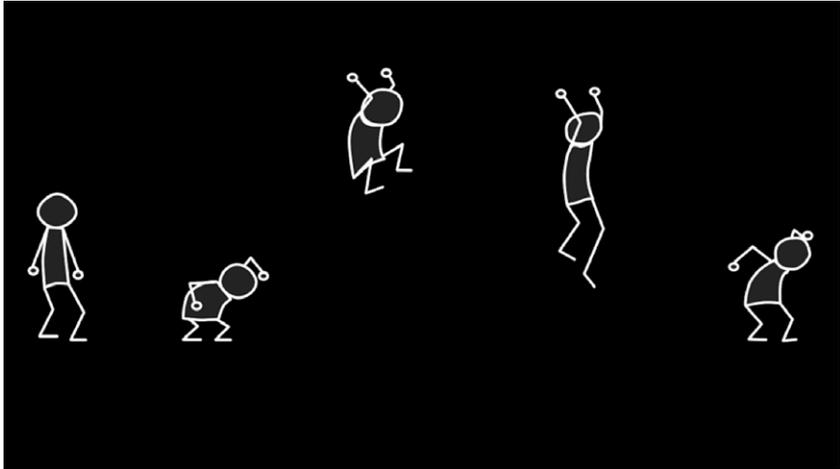
Fonte: o autor

Nesses casos, houve uma alteração imagética-temporal do elemento, mas foram em suas propriedades, não no seu movimento.

Os desenhos animados criam essa ilusão de movimento através de inúmeros desenhos colocados em sequência e em posições modificadas, um boneco pulando no mesmo lugar, precisa de

movimentação temporal e uma espacialidade para isso aconteça, logo, nesse caso, temos uma mudança de posição do objeto, por mais que ele esteja no mesmo lugar, no espaço-tempo determinado, suas ações mudam (Figura 5).

Figura 5. Demonstração de um ciclo de pulo (*jump cycle*) em um personagem



Fonte: o autor

Já os *motion graphics* seguem a mesma linha e lógica de animação. Sua tradução literal seria “gráficos em movimento”, então podemos dizer que para existir movimento, sua posição precisa mudar durante o espaço-tempo, mas, diferente dos desenhos animados, suas configurações imagéticas são variadas, nem a necessidade um personagem, digamos assim. Qualquer categoria de elemento imagético (foto, vídeo, texto, ilustração, etc.) que pode ser animado, será.

Em resumo, toda alteração de propriedade de um objeto imagético é animação, mas nem toda animação se efetua com movimento e por mais que seus significados se sobreponham eles não são a mesma coisa. Apesar dos avanços que os campos da tecnologia e da animação trouxeram, como a reconfiguração e experimenta-

ção no quesito visual, a base elementar dos *motion graphics* ainda está ancorada nos 12 princípios básicos da animação<sup>37</sup>.

Os *motion graphics* conseguem sugerir profundidade, espacialidade e movimentação diferentes até do âmbito cinematográfico. Isso o torna especialmente útil para ajudar a comunicar por dicas e sugestões visuais e especiais, onde todas as animações apresentadas precisam ter um propósito para existir, não podendo ser apenas um componente plástico, agindo como uma ferramenta comunicacional valiosa, projetando uma experiência visual que pareça coesa e única, como uma peça visual ou conectada à história principal. Considerando a coreografia de todas as animações como um produto único, é possível controlar melhor os fatores comuns comunicados com a animação em diferentes formas e oportunidades de visualização.

Atualmente não é possível hoje falarmos sobre os *motion graphics* sem mencionarmos o designer Saul Bass e a migração do *motion graphics* do cinema para a televisão.

Bass é um dos nomes responsáveis pela criação e disseminação do que conhecemos hoje por *motion graphics*. A icônicas aberturas animadas *O homem do Braço de Ouro* (*The Man With the Golden Arm*, Otto Preminger, 1952), *A Volta ao Mundo em 80 Dias* (*Around the World in 80 Days*, Michael Anderson, 1957), *Onze Homens e um Segredo* (*Ocean's Eleven*, Lewis Milestone, 1960) *Psicose* (*Psico*, Alfred Hitchcock, 1961), *Deu a louca no Mundo* (*It's a Mad Mad Mad Mad World*, Stanley Kramer, 1963) e *Com Minha Mulher, Não Senhor!* (*Not With My Wife, You Don't!*, Norman Panama, 1966) são alguns exemplos onde o designer utilizou elementos gráficos para compor a abertura do filme.

---

37. Os 12 princípios básicos da animação podem ser encontrados no livro *Disney Animation: The Illusion of Life* dos autores Ollie Johnston e Frank Thomas.

Graças a esse modelo de trabalho imagético, Bass ampliou o horizonte para a visualização dos créditos de abertura para além da questão funcional, inserindo uma narrativa, um conceito visual e uma preparação para o filme, que já começa pelos créditos, não depois dele. Após Bass, diversos outros artistas seguiram o seu legado, como Pablo Ferro, Maurice Binder, Kyle Cooper e tantos outros.

Ainda nos anos 1960, os *motion graphics* fazem a sua transição para a televisão. Por mais que ainda não tenha esse padrão de nomenclatura adotado, as principais emissoras americanas começam a utilizar animações em suas chamadas e programas, e assim, surgem as chamadas *flying logos* (logotipos voadores).

A qualquer momento, na tela da televisão, letras tridimensionais e figuras geométricas ricamente recobertas de cores e texturas aparecem sobrevoando um espaço sem gravidade, num movimento vertiginoso, em geral, sincronizadas a uma trilha musical, passam em seguida pelas mais rigorosas transformações geométricas, formando textos e figuras de alta sugestão e condensação, até finalmente se fundirem no título de um programa ou num logo empresarial (MACHADO, 2000, p. 199).

A natureza iconográfica da computação gráfica situada em meados da década de 1960 e 1990 era basicamente essa. A tecnologia computacional era limitada em sua capacidade de exibir objetos mais complexos e os designers precisavam inovar para não ser sempre a mesma coisa. A estética utilizada nas emissoras estrangeiras foi bastante consolidada por aqui pelo designer Hans Donner, da Rede Globo, o Saul Bass da televisão e pelo grande investimento da emissora nesse tipo de conteúdo (MACHADO, 2000, p. 202).

A maior parte da influência visual que houve entre os anos 1980 e 1990 é graças a hegemonia da Rede Globo como um padrão imagético a ser atingido, as novelas, programas e seriados eram o carro chefe da emissora. Novelas como *Top Model* (Rede Globo, 1989), utilizavam a técnica do *chroma-key* em modelos que desfilavam em um ambiente 3D que conduzia alusão a obra *Relatividade* de M.C. Escher; em *Despedida de Solteiro* (Rede Globo, 1992) os gráficos eram no estilo do jogo eletrônico que era a tendência da época, *Mortal Kombat* (Midway Games, 1992). Os gráficos do jogo consistiam em atores filmados e depois *pixelados* para a plataforma do jogo. Sendo uma novidade visual até então, a novela seguiu essa linha gráfica e utilizou elementos de outros jogos como *Pitfall* (Activision, 1982) e *Prince of Pérsia* (Brøderbund, 1989) para compor a abertura. Já em *A Indomada* (Rede Globo, 1997) a atriz se transmuta em elementos como água, fogo e pedras para ultrapassar obstáculos 3D que surgem em seu caminho.

Sem dúvidas, a Rede Globo ainda segue até os dias atuais inspirando. A novela *Alto Astral* (Rede Globo, 2014), utilizou elementos aquarelados para compor sua abertura; *Meu Pedacinho de Chão* (Rede Globo, 2014), os personagens aparecem aquarelados e estereotipados como as figuras das fábulas infantis, ou *Novo Mundo* (Rede Globo, 2017), que em uma abertura totalmente 3D recria diversos elementos de uma trama sobre o descobrimento e a construção do Brasil, desde o império até a independência.

Entre 1990 e 2010, quem domina e inspira novas questões visuais são os programas da MTV. As condições tecnoculturais propostas pelo canal influenciaram uma reformulação artística e visual, além de aprimorarem os conceitos de computação gráfica e da montagem cinematográfica. Para Stam (2003, p. 336) “as tecnologias para televisão, vídeo e computador, em contras-

te, aparentam ser os meios pós-modernos por excelência e mostram-se bastante vanguardistas em termos estéticos”.

Essa articulação proposta pela emissora era amplamente baseada na animação computadorizada, uma grande direção de arte primorosa e com focos narrativos, deu início ao que ficou conhecida como “linguagem MTV”, com isso, a construção visual foi reformulada e os primeiros vislumbramentos para além da identidade da emissora foram observados nos videoclipes.

O departamento de promo e gráficos era o coração da MTV. Lá estavam os caras mais conceituais da emissora, que, junto aos videoclipes e aos VJs, definiam nossa identidade. A MTV Brasil, a exemplo da MTV gringa, também fez das vinhetas gráficas sua marca registrada (GOES, 2014, p. 54).

Com a MTV trazendo um modelo mais voltado ao público jovem, muitas das mídias se adaptaram a essa forma de comunicação. Um exemplo claro dessa combinação visual são os exemplos musicais dos videoclipes *Goodlife*, de Kanye West (2007) (Figura 6), *Rude Boy*, de Rihanna (2010) (Figura 7) e *Bang*, de Anitta (2015) (Figura 8). Os três videoclipes são basicamente iguais no contexto sobre como o *motion graphics* é utilizado, mostrando que uma tendência que dá certo pode ser reaproveitada por anos. A utilização da parte filmada com a animação mostrou ser algo imagetivamente poderoso e nesses três exemplos os artistas interagem com suas palavras e elementos visuais diversos no decorrer da música.

Figura 6 . *Frame do videoclipe Goodlife (2007)*



Fonte: YouTube. <https://youtu.be/FEKEjpTzBoQ>. Acesso em: 5 janeiro 2020

Figura 7. *Frame do videoclipe Rude Boy, (2010)*



Fonte: YouTube. <https://youtu.be/e82VE8UtW8A> Acesso em: 5 janeiro 2020



Por ser uma referência visual transmídia, a utilização desse grupo de conteúdo se tornou bastante usual em mídias diversas pela fácil assimilação do conteúdo e pelo visual apresentando, se bem trabalhados, os *motion graphics* podem sugerir sobre o que a peça audiovisual se propõe, além de ser um ótimo local para a exibição de possíveis conteúdos relevantes para a trama, além dos créditos da equipe técnica.

Em 2016, a abertura dos Jogos Paraolímpicos do Rio de Janeiro seguiu essa tendência. Aqui, os competidores são apresentados com super poderes e com acessórios especiais, dando uma dinâmica divertida à competição (Figura 10).

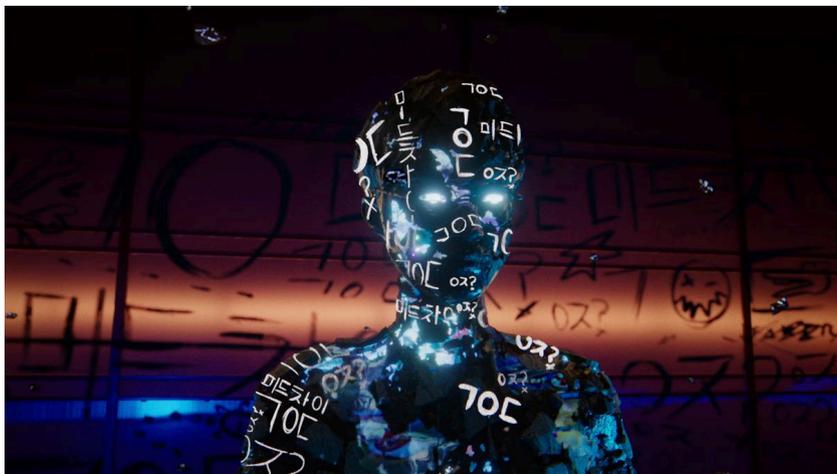
Figura 10. *Frame* da abertura dos jogos Paraolímpicos do Rio 2016 para o *Channel 4* (2016)



Fonte: Vimeo. <https://vimeo.com/181760189>. Acesso em: 4 janeiro 2020

A mesma utilização dessa categoria de integração entre o real e o digital também ocorreu na abertura do mundial de 2019 do jogo eletrônico *League of Legends*, onde, durante a música tema da competição, *Phoenix* das cantoras, Cailin Russo e Chrissy Costanza, os competidores são apresentados em situações do cotidiano e antropomorfizados em seus personagens do jogo (Figura 11).

Figura 11. *Frame* do videoclipe *Phoenix* (2019)



Fonte: YouTube. <https://youtu.be/i1IKnWDecwA>. Acesso em: 30 janeiro 2020

Independente de qual mídia está sendo trabalhada, com a utilização do *motion graphics* é possível traduzir traços de personalidade únicos ao produto audiovisual, pois quando bem utilizado, vai além da razão funcional e da boa aparência, não apenas conferindo uma boa comunicação visual em uma atmosfera moderna e sofisticada.

As técnicas de composição de gráficos de movimento tornaram-se mais avançadas, permitindo a integração perfeita de imagens 2D e 3D, tipografia e conteúdo de ação ao vivo. O advento da tecnologia digital aprimorou e complicou o processo de composição, e “pensar em camadas” se tornou uma tendência padrão. A hibridização da mídia digital e tradicional permite que os designers gráficos de movimento criem composições complexas que são visualmente atraentes e comercialmente eficazes. As possibilidades criativas incomuns que existem na fusão de imagens diversas estão empurrando os limites da experimentação e expressão artística (KRASNER, 2005, p.345) (tradução nossa).

Por conta dessa nova visualidade ocasionada pela televisão, os *motion graphics* precisaram se reinventar também no cinema. Para isso, cabe pensarmos em elencar uma breve proposta de categorização e, quando possível, relacionar com alguma obra que não seja do universo cinematográfico, como séries, videocliques, propagandas ou jogos eletrônicos, por exemplo.

Quando assistimos a um filme que conta uma história, analisa categorias, ou cria um argumento, normalmente prestamos pouca atenção às qualidades pictóricas absolutas dos planos. Ainda assim, é possível organizar um filme com base nas cores, nas formas, nos tamanhos e nos movimentos das imagens (BORDWELL, 2014, p. 559).

Diante disso, podemos elencar pelo menos cinco vertentes onde os *motion graphics* se configuram. 1. Estética Gráfica: a narrativa é transmitida por elementos imagéticos fantasiosos; 2. Estética Tipográfica: o que importa nesse contexto é a utilização de caracteres na condição de leitura e de imagem; 3. Estética *Grunge*: a subjetividade da imagem e do som; 4. Estética 3D: onde as variadas opções de configuração buscam trazer um realismo imagético e sensorial para o espectador e, por fim, 5. Estética de Mídia Mista: onde o conjunto de diversos elementos de imagem e som criam um modelo de narrativa inspirados por um ecossistema de várias abordagens técnicas e visuais.

## I. Estética gráfica

Entendemos por aberturas gráficas tudo aquilo que pode compor imageticamente algo, constituído por uma estética puramente imagética e estilizada no quesito de ilustrações ou representações visuais que não sejam fotografias ou filmes.

Aqui a metáfora visual será uma plástica, funcional e expressiva, conferindo um grau de sentido na configuração de sua aparência e em sua atmosfera de composição na totalidade e no foco dos elementos visuais em sua organização estilística, que dialogam com a atmosfera do filme. Aqui, as animações guiam o olhar do espectador de um elemento para outro, ajudando a criar conjuntos lógicos de movimento e fáceis de acompanhar, pois, ao iniciar uma segunda animação ter a continuação de um movimento contínuo da câmera virtual partindo de um mesmo ponto onde o movimento anterior terminou, acaba se facilitando para o espectador seguir o fluxo de informações conforme ele visualiza.

Na criação de mensagens visuais, o significado não se encontra apenas nos efeitos cumulativos da disposição dos elementos básicos, mas também no mecanismo perceptivo universalmente compartilhado pelo organismo humano. Colocando em termos mais simples: criamos um design a partir de inúmeras cores e formas, texturas, tons e proporções relativas; relacionamos interativamente esses elementos; temos em vista um significado. O resultado é a composição, a intenção do artista, do fotógrafo ou do *designer*. É seu *input*. (...) Entre o significado geral, estado de espírito ou ambiente da informação visual e a mensagem específica e definida existe ainda um outro campo de significado visual, a funcionalidade, no caso dos objetos que são criados, confeccionados e manufaturados para servir a um propósito (DONDIS, 1997, p. 30).

Nesse ponto, traçaremos um paralelo entre *Beijos e Tiros* (*Kiss Kiss, Bang Bang*, Shane Black, 2005) (Figura 12), essa, inspirada no estilo de Saul Bass e *Visitantes* (*Visitantes*, Acán Coen, 2014) (Figura 13).

Figura 12. *Frame* dos títulos de abertura do filme *Beijos e Tiros* (2005)



Fonte: Blu-Ray

Figura 13. *Frame* dos títulos de abertura do filme *Visitantes* (2014)



Fonte: Blu-Ray

A alegoria proposta nessa estética pode ser encontrada tanto em aberturas, onde é o caso de *Beijos e Tiros* ou nos créditos finais, apresentados em *Visitantes*. Nos dois casos, o que temos normalmente é um resumo do filme, esteticamente trabalhado e como uma padronização de elementos imagéticos que refletem ao enre-

do do filme. A animação é basicamente um plano sequência onde um resumo visual é focado em apresentar as partes mais importantes do filme. Cortes rápidos ou sobreposições não são comuns, no máximo, uma aceleração da câmera virtual enquanto os objetos possuem animações mais simples, quase em câmera lenta. Esse contraste dá um dinamismo à cena e a composição da imagem.

Todos esses elementos, o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a escala, a dimensão e o movimento são os componentes irredutíveis dos meios visuais. Constituem os ingredientes básicos com os quais contamos para o desenvolvimento do pensamento e da comunicação visuais. Apresentam o dramático potencial de transmitir informações de forma fácil e direta, mensagens que podem ser apreendidas com naturalidade por qualquer pessoa capaz de ver (DONDIS, 1997, p. 82).

Esse estilo de tendência ganha força no final dos anos 2000 por diversos filmes. A estética empregada fez bastante sucesso em vários filmes dessa época, mas nenhum a inovação visual foi mais característica em *300* (*300*, Zack Snyder, 2006) (Figura 15), e em *A Múmia: Tumba do Imperador Dragão* (*The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor*, Rob Cohen, 2008) (Figura 15). Em ambos, as ilustrações e grafismos até então abstratos, evoluem com fluidez para cenas completas, mostrando aos espectadores algumas cenas antes já vistas, agora, pela ótica da animação.

Figura 14. *Frame* dos títulos de abertura do filme *300* (2006)



Fonte: Blu-Ray

Figura 15. *Frame* dos títulos de abertura do filme *A Múmia: Tumba do Imperador Dragão* (2008)



Fonte: Blu-Ray

Em paralelo, essa tendência da utilização de elementos visuais nas aberturas também afeta as séries. Nesse contexto, podemos trazer um exemplo de aberturas gráficas em seriados com *O Mundo Sombrio de Sabrina* (*Chilling Adventures of Sabrina*,

2018) (Figura 16). Na abertura da série, as imagens são relacionadas diretamente com a arte dos quadrinhos (mídia original que inspirou a série) e também contam uma estilização para refletir a aparência dos atores nos personagens, além de informações gráficas que aludem a figuras que permeiam o mundo visual do terror, como aranhas, bruxas, caveiras, cemitérios e demais elementos que compõe essa forma de universo imagético.

Figura 16. *Frame dos títulos de abertura da série O Mundo Sombrio de Sabrina (2018)*



Fonte: Netflix

As informações são apresentadas como telas animadas, e, para manter a fluidez da narrativa, apresentação de personagens, elementos e a própria concepção visual, a câmera virtual se desloca para uma nova composição, utilizando como transição elementos visuais do plano anterior, gerando um grande plano sequência na abertura. Para os fãs, um deleite a parte, visto que existem pelo menos vinte referências diretas às publicações impressas. Para Lotmann (1978, p.15) “o signo figurativo, ou icônico, supõe para o significado uma expressão única, uma expressão que lhe é por natureza própria. O desenho é o exemplo mais corrente do signo figurativo”.

Também é importante pontuar que esse categoria de dimensão gráfica não busca aprimorar espacialidades e realismos gráficos como podemos encontrar na estética 3D. Aqui, a maioria dos elementos está em 2D ou no máximo 2.5D (pseudo-3D), nesse caso, os elementos e o espaço onde estão elencados são bidimensionais (2D), mas existe uma percepção de profundidade na cena (2.5D), enquanto os elementos componentes da imagem não são afetados, afinal, eles não possuem um volume, são apenas figuras planas com alguma espécie de movimentação.

## II. Estética tipográfica

A tipografia é a utilização de fontes diversas e estilizadas para um fim imagético, trabalhando com um estilo ou aparência do texto na composição visual, mais do que isso, a tipografia constrói uma identidade visual tornando a palavra e a imagem em algo único, pois as palavras se configuram em uma forma visual, tornando-se também imagens e ainda assim, transmitem um significado verbal, sendo uma força importante para a comunicação. A configuração tipográfica tem o potencial de transmitir em simultâneo, uma mensagem verbal clara além de mensagens simbólicas e emocionais, assim, sua capaz de transformar palavras em imagens se integra com a experiência visual universal.

A tipografia está na encruzilhada do belo e do útil. Como uma pintura, é algo para se olhar e contemplar em sua forma. Ao contrário de uma pintura, é também algo concretamente funcional, pois se destina a ser lido. É útil pensar no tipo como sendo uma arquitetura — projetar uma casa é, em última análise, inútil se, no final, a casa cair ou não conseguir impedir a entrada da chuva. Tipografia que não pode ser lida não é mais tipografia. Mas, longe da textura cinza banal que aquele imperativo absoluto parece ditar,

a tipografia como uma forma comunicativa possui o potencial para uma expressão profundamente significativa e emocional (SAMARA, 2004, p. 6) (tradução nossa).

A relação da tipografia no cinema é antiga, passando pelos cartazes, logotipo dos filmes, cartelas de intertítulos no cinema mudo, por exemplo. Para exemplificar e tentar dar uma direção no sentido da evolução gráfica e estética, devemos ter como norte o filme *Uma Mulher É Uma Mulher* (*Une femme est une femme*, Jean-Luc Godard, 1961) (Figura 17).

Figura 17. *Frame* dos títulos de abertura do filme *Uma Mulher É Uma Mulher* (1961)



Fonte: DVD

Uma tipografia em maiúsculo, alongada, fina e elegante nas cores branco, vermelho e azul (que remetem a bandeira da francesa) aparecem durante os créditos iniciais, efetuando conexão entre as imagens filmadas e as palavras. As palavras “Era uma vez”, “Comédia francesa”, “Musical”, “Melodramática”, “Sentimental”, “Opera” e “Cinema” informam ao espectador sobre o que se trata o filme e se misturam aos créditos dos atores. Ainda existe um crédito, “Lubitsch” sendo uma homenagem ao diretor Ernst Lubitsch, uma referência para Godard.

Em *Viagem Alucinante* (*Enter the Void*, Gaspar Noé, 2009) (Figura 18) os créditos de abertura se baseiam em uma ampla utilização de fontes, edição rítmica, trilha sonora ruidosa e o emprego de várias cores, criando uma psicodelia visual, estando muito próximo ao limite da legibilidade. Apesar da dinâmica vertiginosa ocasionada pela abertura, a proposta aqui não é necessariamente conseguir ler o conteúdo apresentado, mas experimentar de alguma forma a condição imagética e auditiva proposta. Essa iniciação nos créditos iniciais, já antecipam o universo imagético que será encontrado e prepara o espectador para o que será a experiência do filme.

Figura 18. *Frame* dos títulos de abertura do filme *Viagem Alucinante* (2009)



Fonte: DVD

Por mais que exista um caos tipográfico nos créditos iniciais, ainda assim, ele é bem organizado, afinal, são elementos simples interagindo de maneira simples, porém, devido à velocidade do que é mostrado e a trilha sonora, a introdução se torna bem epilética.

Uma infinidade de escolhas que competem por atenção pode dissuadir os leitores tímidos ou cansados, mas a sua principal vantagem é que esta abordagem oferece muitas oportunidades para o leitor encontrar algo de interesse (SALTZ, 2019, p. 114) (tradução nossa).

Em *Random Acts of Violence* (*Random Acts of Violence*, Jay Baruchel, 2020) (Figura 19), apesar de uma única tipografia, a legibilidade fica comprometida não pelo ritmo de leitura imposto, mas pelas artes que temos por trás do texto e pelos próprios efeitos, sejam eles de transição ou de escala, em consonância com o ritmo da trilha, os créditos iniciais assim como os de *Viagem Alucinante* podem causar algum desconforto e desconforto, nesses casos, propositalmente pensados.

As questões de legibilidade entram em jogo quando as imagens do tipo se sobrepõem: a imagem exige a nossa atenção. Para que o tipo se destaque, o tamanho e o estilo da letra, o contraste com o fundo e o peso do traço contribuem todos para a importante separação entre o fundo e o primeiro plano. Colocar algumas palavras de tipo de exibição sobre uma imagem pode ser suficientemente complexo, mas onde alguns designers erram é colocar uma quantidade de tipo de texto sobre uma imagem — isto é certo que torna a leitura uma tarefa difícil (SALTZ, 2019, p. 150) (tradução nossa).

Figura 19. *Frame* dos títulos de abertura do filme *Random Acts of Violence* (2020)



Fonte: DVD

Como sempre, faremos uma ponte para algum produto imagético que não é só o cinema, e, nesse caso, citamos a reverberação dessa condição de imagem tipográfica no videoclipe da música *All Of The Lights* (2010) do artista Kanye West (Figura 20) que se manifesta como uma cópia do estilo<sup>38</sup> já visto em *Viagem Alucinante*.

Figura 20. *Frame* do videoclipe *All Of The Lights* (2010)



Fonte: DVD

### III. Estética *grunge*

A estética *grunge* é caracterizada por romper com a lógica habitual da animação no *motion graphics*, porém, é o seu estado mais autêntico e o menos utilizado atualmente. Aqui, não necessariamente temos animação, mas movimentos frenéticos que parecem ir e vir de todas as direções causando uma certa tensão, confusão e uma possível quebra na narrativa. Atrelado a isso, temos a inserção de elemento gráficos e tipográficos, não necessariamente com movimentos. O trabalho nessa categoria estética é bem artesanal, sem muita utilização de softwares, pois é focado

---

38. Entrevista do diretor Gaspar Noé acusando o cantor Kanye West e o produtor Hype Williams de plágio: <https://www.rollingstone.com/music/music-news/kanye-west-hype-williams-accused-of-plagiarism-by-director-gaspar-noe-35685/>

muito mais em uma montagem rítmica do que em efeitos visuais propriamente ditos.

Também é comum a substituição das cores naturais da cena para tons mais vibrantes ou mais desbotados, e, apesar de não ser uma regra, normalmente existe uma atmosfera obscura empregada por texturas, sobreposição de imagens, efeitos sujos, ruídos e algum desgaste na imagem, mesmo nessa configuração conturbada conseguimos identificar padrão e narrativa ao decorrer da montagem proposta, associando os demais elementos mostrados, e, ao final, essa compreensão com certeza fará mais sentido.

O sistema da forma associativa sugere ideia e qualidades expressivas ao agrupar imagens que podem não ter nenhuma conexão lógica imediata. Mas, exatamente pelo fato de imagens e sons serem justapostos, somos estimulados a procurar alguma conexão, uma *associação* que os ligue (BORDWELL, 2014, p. 569).

Nessa estética, outro elemento também deve ser considerado: o áudio. Enquanto temos uma trilha que acompanha os créditos iniciais com alguns pontuais efeitos sonoros, no *grunge*, todo o áudio está em consonância com o que é apresentado visualmente, diferente das demais configurações estilísticas, aqui, a sonoridade é tão trabalhada quanto as imagens apresentadas. Foi graças a *Se7en - Os Sete Crimes Capitais* (*Se7en*, David Fincher, 1995) (Figura 21) que o termo *motion graphics* foi revitalizado.

Em 1995, sua sequência de crédito de abertura do thriller psicológico de David Fincher, *Se7en*, que expressava o conceito de um assassino compulsivo e perturbado, imediatamente chamou a atenção do público. Hoje, é considerado um marco na história do design gráfico de movimento (KRASNER, 2008, p. 24) (tradução nossa).

Figura 21. *Frame* dos títulos de abertura do filme *Se7en — Os Sete Crimes Capitais* (1995)



Fonte: DVD

Em seus créditos de iniciais temos fotografias recortas e sobrepostas onde os conteúdos de alguma maneira fazem apologia ou referência a algum grau de violência, os gráficos distorcidos, riscos e a tipografia manuscrita, por vezes invertida ou ao contrário, são uma conexão direta as imagens filmadas que possuem alguma escrita.

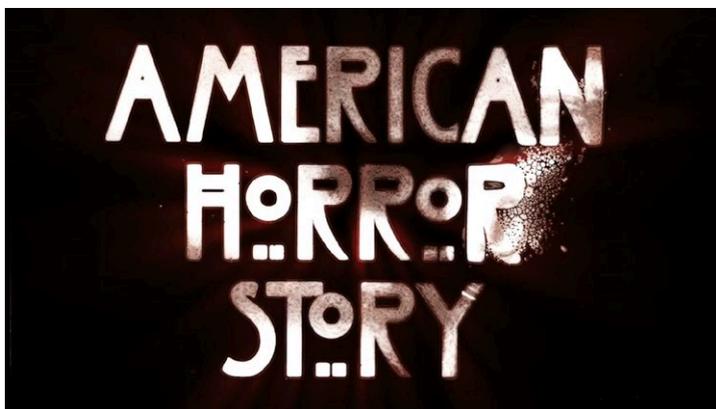
A ideia que temos é que quem escreveu o que foi filmado, também escreveu o que foi apresentado para os espectadores. Imagens tremidas, pontuadas por uma edição rápida e assimétrica por *jump-cuts* e *close-ups* extremos. O jogo de luz e sombra sobre as cenas em um constante choque visual com cores mais frias e sóbrias apresentadas.

No âmbito do áudio, o que temos é um som perturbador. A trilha sonora é uma música experimental composta por Trent Reznor da banda *Nine Inch Nails* e com um ar misterioso, orquestrada em ritmo crescente, seus timbres são distorcidos, metálicos, desacelerados e esticados. Também é possível ouvir gritos, barulhos de coisas rachando, e algum barulho de cidade, como uma

sirene ao final dos créditos. O compasso da música em conjunto com as imagens causa um sentimento de estranheza ao público, pois, ao mesmo tempo, em que nada é revelado, tudo que está ali sendo apresentado de alguma forma faz sentido naquele momento, é a atmosfera do filme que está ali, e, indo além, um resumo sobre a condição psicossocial do personagem que encontraremos mais adiante.

Nas séries, o equivalente a *Se7en* seria a *American Horror Story* (Criadores: Ryan Murphy e Brad Falchuk, 2011) (Figura 22). Criada pelo mesmo designer dos créditos iniciais de *Se7en*, Kyle Cooper, as aberturas seguem à risca a fórmula tudo que foi utilizada na película. Em ambos os casos, a criação dos créditos iniciais é bem expressiva.

Figura 22. *Frame* dos títulos de abertura da primeira temporada da série *American Horror Story* (2011)



Fonte: FX

Isso não quer dizer que tais referências grunges se limitem a esses dois exemplos. Diversos jogos eletrônicos como *Control* (Desenvolvido por *Remedy Entertainment*, 2019) e *CyberPunk 2077* (Desenvolvido por CD Projekt, CD Projekt RED, 2020) utilizam de tal estética de maneira pontual ao decorrer dos jogos e videoclipes

utilizam em algum grau a estética originalmente pensada por Kyle Cooper. Esse tipo de estética cumpre o objetivo de surpreender o espectador com a sua abordagem plástica e técnica.

#### IV. Estética 3D

Esse estilo na maioria das vezes guia o olhar do espectador através de uma câmera virtual na tridimensionalidade de um mesmo ambiente ou objeto. Devido a espacialidade da terceira dimensão, não temos apenas a profundidade da cena, os elementos da cena são em 3D, e com isso é possível visualizar o conteúdo apresentado em diferentes ângulos e pontuar suas características. Uma das variadas metas da estética 3D é imprimir uma realidade para o espectador, seja em personagens, cenários, ambiências, objetos.

O *efeito de realidade* designa, pois, o efeito produzido no espectador pelo conjunto dos índices de analogia em uma imagem representativa (quadro, foto ou filme, indiferentemente). Trata-se no fundo de uma variante, recentrada no espectador, da ideia de que existe um catálogo de regras representativas que permitem evocar, ao imitá-la, a percepção natural. O efeito de realidade será mais ou menos completo, mais ou menos garantido, conforme a imagem respeite convenções de natureza plenamente histórica (“codificadas”, diz Oudart). Mas trata-se já de um efeito, isto é, de uma reação psicológica do espectador ao que vê -sem que essa noção seja fundamentalmente nova com relação às teorias de Gombrich, por exemplo (AUMONT, 1993, p. 111).

Com a câmera virtual em constante movimento no espaço 3D é permitido trabalhar as mudanças imagéticas e espaciais pontualmente, direcionando o olhar do espectador para momentos

e detalhes importantes, garantindo que a animação seja notada naquele dentro daquele espaço imagético. A utilização da virtualização da câmera pode ser um plano-sequência ou não. O que importa nesse caso é transmitir algum efeito de realidade, no movimento, nos ambientes e nos personagens, mesmo que por esse efeito seja conseguir por meio alegorias. Aqui, optamos por exemplificar em aberturas que façam o uso da tecnologia 3D, tanto na sua utilização em conjunto com *live-action* ou puramente 3D. Para Dondis, (2003, p. 218) “o maior conhecimento técnico ampliou as áreas possíveis da realização cinematográfica”.

Começamos com o *Quarto do Pânico* (*Panic Room*, David Fincher, 2002) (Figura 23) onde temos um movimento de câmera que integra o que é filmado com tipografia. Os créditos em 3D, não se assemelham a apenas créditos, eles fazem parte da composição do cenário real, sendo afetados por luzes, sombras e reflexos tornando-os fotorealistas. A ideia transmitida nessa categoria visual é de que eles sempre estiveram ali, são reais e palatáveis, uma parte indissociável da imagem filmada.

Figura 23. *Frame* dos títulos de abertura do filme *Quarto do Pânico* (2002)



Fonte: DVD

Sobre ela, na abertura temos um passeio aéreo por Manhattan — local onde se passa a trama — e isso logo será modificado, pois, quase a totalidade do filme será dentro de uma casa e essa impressão de magnitude logo será reduzida a uma sensação claustrofóbica.

A sequência proposta se assemelha a *Intriga Internacional* (*North by Northwest*, Alfred Hitchcock, 1959) (Figura 24) onde os créditos também são apresentados sob a cidade. Sem a técnica 3D, Saul Bass, designer dos créditos, recorre à perspectiva para enquadrar os elementos textuais na imagem real.

Figura 24. *Frame* dos títulos de abertura do filme *Intriga Internacional* (1959)



Fonte: DVD

Em *Refém* (*Hostage*, Florent-Emilio Siri, 2005) (Figura 25) os créditos de abertura tomam outra configuração. Ainda, como em *Quarto do Pânico* temos uma câmera virtual que passeia por um cenário completamente 3D, replicado como o cenário real da ação fílmica, porém, com a ação congelada, ao final, os créditos que eram 3D (incluindo elementos e câmera virtual) se fundem com a atuação real. O ambiente possui cores contrastadas em

preto e branco, mas com vermelho no céu e no horizonte. Cabe dizer que o diretor já havia participado como diretor da franquia de jogos digitais *Splinter Cell* (2002) e possivelmente isso influenciou a concepção da abertura, pois, assim como nos jogos, o espectador é quem está na ação.

Figura 25. *Frame* dos títulos de abertura do filme *Refém* (2005)



Fonte: DVD

A alternância de planos abertos para planos detalhes é efetuada de forma simples e com a utilização de um plano sequência para evitar interromper a narrativa visual, pois mesmo sabendo que estamos presentes em uma cena de crime, o cenário apesar de amplamente explorado, ainda é um enigma.

A trilha sonora também é algo de destaque. Com uma trilha crescente, o temos um ar de mistério que aumenta a tensão do espectador para o que seguirá. Elementos como helicóptero, armas e a própria ambientação possui seus próprios sons sendo ouvidos pontualmente quando a câmera está focalizando-os.

Os *motion graphics* nesse estilo visual além de chamar a atenção para os créditos, também chamam a atenção para o ambien-

te, onde todo o panorama introdutório para o filme é esclarecido para o espectador em questão de poucos minutos, podendo refletir a familiaridade dos créditos iniciais em um reflexo da narrativa onde pertencem os personagens.

## V. Estética de mídia mista

A estética mista talvez a mais complexa para exemplificar, pois, sempre um elemento pode sobressair a outro e acabar sendo preponderante. A base dessa estética são os conceitos de imagem e narrativas interdependentes de ideias multifacetadas e que geralmente se beneficiam do design visual, agindo como um gatilho para transmitir conteúdo e contar uma história.

Esses gatilhos visuais podem ser gráficos, textos, imagens filmadas e fotográficas, ilustrações, padronização de cor, efeitos visuais e animados. Apesar dessa combinação, nesse estilo, se faz necessário um equilíbrio perfeito de todos os elementos imagéticos para que os significados dessa uma dimensão conceitual seja reconhecida como uma forma de realidade.

Dentro desta moldura narrativa, o interesse segundo o qual, em cada detalhe, tudo pareça real torna obrigatórios os cuidados ligados à coerência na evolução dos movimentos em sua dimensão puramente física. Se há um corte em meio a um gesto de uma personagem, toma-se todo o cuidado para que o momento do gesto correspondente ao fim do primeiro plano seja o instante inicial do segundo, resultando na tela uma apresentação contínua da ação. Todos os objetos e as posições dos vários elementos presentes serão rigorosamente observados para que uma compatibilidade precisa seja mantida na sequência (XAVIER, 2005, p. 33).

Essas relações na construção da hierarquia visual fazem com que o espectador experimente o ambiente proposto e as informações ali inseridas de maneira diferente, acompanhando a narrativa pela trajetória da câmera virtual, criando uma animação que efetua referência ao mundo real e se comunica com eficácia. O resultado dessa associação de elementos geralmente converge para uma abertura completamente animada, com as informações pontuais bastante destacadas e de alta legibilidade.

Em *Alice Guy-Blaché: a História não contada da primeira cineasta do mundo* (*Be natural: the untold story of Alice Guy-Blaché*, Pamela B. Green, 2019) (Figura 26), temos utilização de uma câmera 3D percorrendo um espaço composto por filmagens e fotografias de arquivo, utilização de tipografias variadas, ilustrações, animações em 2D e 2.5D de elementos que compõe a imagem e uma estilização gráfica dos itens visuais.

Figura 26. *Frame* dos títulos de abertura do filme *Alice Guy-Blaché: a História não contada da primeira cineasta do mundo* (2019)



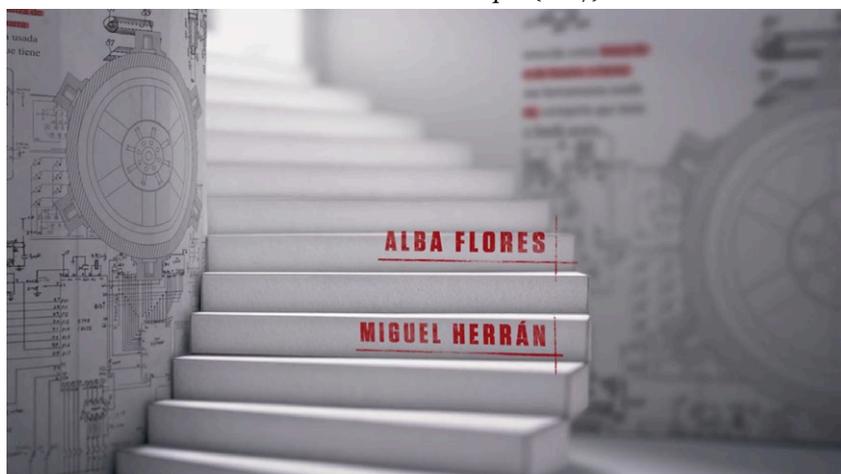
Fonte: DVD

A câmera conduz o espectador para dentro das cenas fazendo uma panorâmica sobre as paisagens, essas, com interpretações tridimensionais dos elementos, que transitam quase que aparentemente em uma sequência construída por imagens de arquivo. Tanto visualmente quanto como significado, esta é uma sequência de abertura em que comunica em várias camadas. Além disso, abertura mescla a dimensão gráfica com um conceito de didática, e a abertura serve também como um prólogo, fazendo com que a audiência entenda o contexto da biografia e interprete visualmente as condições daquela época.

Na série *La Casa de Papel* (*La Casa de Papel*, Produtor: Álex Pina, 2017) (Figura 27) o tema principal é apresentado já nos créditos iniciais. Por meio da abstração e detalhes, a câmera virtual em movimentos fluidos e cortes suaves transporta o espectador para dentro de um espaço imagético que se assemelha a de uma maquete. Mantendo uma paleta de basicamente três cores, branco e preto para o cenário, e vermelho para os créditos, o ambiente apresentado traz elementos visuais reconhecíveis como fotos, jornais, arquivos de polícia, ilustrações de armas e desenhos técnicos. Por quase todo o percurso da câmera virtual essas informações são mostradas. Embora essas informações adjacentes forneçam conexões sobre o que virá na série, de alguma forma elas são negligenciadas, pois, o foco aqui é o passeio pela maquete, não as informações contidas.

Os créditos dos atores e equipe técnica surgem com animações simples e bidimensionais no espaço concebido tridimensionalmente. Toda a abertura está metodicamente presente em um sistema gráfico fiel ao contexto da série e ainda existe uma brincadeira sobre a ambiguidade do nome “casa de papel” que aqui pode ser representado pela textura visual da maquete, pela instituição (Casa da Moeda espanhola) e pelo papel-moeda.

Figura 27. *Frame* dos títulos de abertura da primeira temporada da série *La Casa de Papel* (2017)



Fonte: Netflix

A ampliação da ideia de que os componentes visuais contidos nos créditos iniciais apresentam elementos da própria narrativa, sem fazer com que a continuidade visual seja perdida, geram um convite ao espectador para a história. Para Xavier (2005, p.22) “o movimento de câmera reforça a impressão de que há um mundo do lado de lá, que existe independentemente da câmera em continuidade ao espaço da imagem percebida”. A estrutura da mídia mista normalmente tem uma dependência direta com a narrativa fílmica, pois ao seu término, ainda há indícios do que há por vir, e isso, será com a parte filmada.

## Considerações finais

É difícil imaginar que a estética impressa por Bass nos anos 1960 se tornaria um modelo visual tão frequente em nosso padrão imagético contemporâneo. Os *motion graphics* usam tempo, espaço, movimentos, cores e uma diversidade de elementos

visuais para atrair a atenção e comunicar uma mensagem que por filmes dinâmicos e curtos. Visto que os *motion graphics* duram de segundos a poucos minutos, existe uma emergência em capturar e prender a atenção do espectador, transmitindo a narrativa em um formato que seja o mais atraente possível.

Por ser um campo em um fluxo constante, a ampliação da sua utilização transforma o que poderia ser apenas uma agradável visualização em uma excelente ferramenta de comunicação dando um livre curso à ampla utilização e aos múltiplos caminhos a serem seguidos.

Ainda que no contexto de aberturas muitas nem sequer utilizem algum traço animação, como, por exemplo, *Os Sujos (The Dirties)*, Matthew Johnson, 2013), que para construir seus créditos de abertura utiliza como referências 2D créditos iniciais de outros filmes, mesmo que não existam *motion graphics* em sua composição, a forma de construção da abertura é satisfatoriamente inovadora e divertida, ter essa variedade de opções é maravilhoso e ao mesmo um grande desafio, pois combinar a complexidade do estilo visual proposto com as necessidades funcionais de um crédito de abertura, como uma solução personalizada que mostre exatamente o que você precisa não é algo tão simples.

Por mais avassalador que seja o número de opções abertas a quem pretenda solucionar um problema visual, são as técnicas que apresentarão sempre uma maior eficácia enquanto elementos de conexão entre a intenção e o resultado. Inversamente, o conhecimento da natureza das técnicas criará um público mais perspicaz para qualquer manifestação visual (DONDIS, 1997, p. 24–25).

O potencial dos *motion graphics* para comunicar, conectar, chamar a atenção do espectador é um dos benefícios que sua utilização tem a oferecer, pois, a direção da animação conduz du-

rante sua curta duração, fazendo com o espectador mantenha o foco na imagem e na mensagem. Entender a individualidade de cada *motion graphics* é um dos possíveis caminhos para criar uma experiência visual única. As aberturas filmicas ou de séries, independente da utilização de *motion graphics*, são importantes, por mais que hoje existe a opção de “pular abertura” em algumas plataformas, elas convidam o espectador para a história a partir daquele momento e já definem o clima do que será visto, dado que as sequências de títulos contêm já possuem a essência do filme, mesmo que (aludindo) e não revelando maiores detalhes.

## Referências

AUMONT, Jacques. *A imagem*. Campinas, SP: Papirus, 1993.

BORDWELL, David; Kristin Thompson. *A arte do cinema: uma introdução*. Campinas, SP: Editora da USP, 2013.

DONDIS, Dondis A. *A Sintaxe da linguagem visual*. 2<sup>o</sup> ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

GOES, Zico. *Mtv, bota essa p#@% pra funcionar!* São Paulo: Panda Books, 2014.

KRASNER, Jon S. *Motion graphic design: applied history and aesthetics*. New York: Focal Press, 2008.

LOTMAN, Yuri. *Estética e semiótica do cinema*. Lisboa: Editorial Estampa, 1978.

MACHADO, Arlindo. *A Televisão levada a sério*. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2000.

SALTZ, Ina. *Typography essentials: 100 design principles for working with type*. Rockport: Rockport, 2019.

SAMARA, Timothy. *Typography workbook: a real-world guide to using type in graphic design*. Rockport: Rockport, 2004.

STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Campinas, SP: Papyrus, 2003.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

## Os autores

### Bruno Alves

Técnico de som direto, editor de som e músico. Piauiense radicado na Paraíba desde 2007, é bacharel no curso de Radialismo pela UFPB, tem formação técnica em captação e pós-produção de som para TV, Cinema e Publicidade pelo IATEC, do Rio de Janeiro. Tem realizado captação e pós-produção de som de diversas produções na Paraíba e em Pernambuco. Ministra cursos e oficinas sobre som em projetos de interiorização do cinema nos dois estados. Faz mestrado no PPGCOM da UFPE, onde investiga o processo criativo das equipes de som nos filmes contemporâneos de Pernambuco.

### Filipe Falcão

Jornalista, professor universitário e pesquisador de cinema de gênero. Doutor em Comunicação pela UFPE, com pesquisa de pós-doutorado sobre direção de fotografia no cinema pernambucano. Autor dos livros *A estrada amarela* (2021), *A aceleração do medo: o fluxo narrativo dos remakes de filmes de terror do século XXI* (2019), *Medo de palhaço* (co-autoria, 2016) e *Fronteiras do medo: quando Hollywood refilma o horror japonês* (2015). Membro do conselho editorial da Revista Insólita. Membro do conselho editorial da Revista UnicaPhoto. Colunista de cinema da Rádio CBN.

### Ian Costa

Doutorando do PPGCOM da UFPE (Estética e Culturas da Imagem e do Som) e mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (Culturas

Midiáticas Audiovisuais). Graduado em Arte e Mídia pela Universidade Federal de Campina Grande, com especialização em Metodologia do Ensino em Artes pelo Centro Universitário Internacional Uninter (2012). Professor do curso de Bacharelado em Arte e Mídia da Universidade Federal de Campina Grande nas áreas de Áudio e Tecnologia, Audiovisual e Marketing. Foi fundador e coordenador da Pós-Graduação em Cinema e Produção Audiovisual da Unicorp (2017-2019).

### **Inana Sabino**

Mestranda pelo PPGCOM da UFPE, desenvolve pesquisa sobre design de som e ficção científica. Formada em Cinema e Audiovisual (UFPE) em 2018, recebendo a láurea acadêmica. Desenvolveu pesquisas de iniciação científica, dentre elas um estudo sobre o som em filmes de ficção científica *lo-fi*. Foi estagiária em mediação cultural no Museu do Homem do Nordeste e em seguida também trabalhou como educadora na Coordenação de Artes Visuais da Fundação Joaquim Nabuco.

### **Isadora Rodrigues**

Doutora em Comunicação pelo PPGCOM da UFPE, Mestre em Comunicação pelo PPGCOM da Universidade Federal do Ceará (UFC), e graduada em Jornalismo pela mesma universidade. Roteirista, participou da 3ª edição do Laboratório de Audiovisual/Cinema do Porto Iracema das Artes, tendo projeto orientado pelos realizadores Karim Aïnouz, Marcelo Gomes e Sérgio Machado. Escreveu o roteiro do longa-metragem de ficção *Fortaleza Hotel*, lançado em 2021. Foi professora substituta do curso de Jornalismo da Universidade Federal do Cariri (UFCA) entre 2016 e 2017, tendo ministrado disciplinas com ênfase na área de Comunicação e Cultura.

## Márcio Câmara

Doutorando no PPGCOM da UFPE com bolsa da FACEPE, pesquisando o som no cinema brasileiro. Mestre em Estudos de Cinema e do Audiovisual pela Universidade Federal Fluminense (UFF), em 2015, com bolsa da CAPES/CNPq, e Bacharel em Cinema, *cum laude*, pela San Francisco State University (SFSU), em 1993. Produtor, diretor e técnico de som direto com 30 anos de experiência, ganhou mais de 30 prêmios, entre eles o Grande Prêmio do Cinema Brasileiro de Melhor Documentário (2004). Foi indicado cinco vezes ao prêmio de Melhor Som Direto, tanto ao Grande Prêmio do Cinema Brasileiro, como na Associação Brasileira de Cinematografia (ABC), por filmes como *A ostra e o vento* (1996), *Lavoura arcaica* (1999), *Deus é brasileiro* (2001), *Cinema, aspirinas e urubus* (2005), *Mutum* (2009) e *Pacarrete* (2019).

## Matheus Arruda

Mestre em Comunicação pelo PPGCOM da UFPE, instituição pela qual também tem Bacharelado (2018) em Cinema e Audiovisual. Foi bolsista da Fundação de Amparo a Ciência e Tecnologia do Estado de Pernambuco (FACEPE) e pesquisa sobre fisicalidade no cinema e gêneros fílmicos, especialmente ação e horror.

## Raphael Guaraná Sagatio

Jornalista formado pela Unicap (2008) e mestre em Comunicação pela UFPB (2018). É doutorando em Comunicação pela UFPE e bolsista pela Fundação de Amparo a Ciência e Tecnologia do Estado de Pernambuco (Facepe). Pesquisa sobre interseções entre design e cinema, mais especificamente sobre *motion graphics*. Ministra disciplinas e oficinas de montagem, pós-produção, finalização e *motion graphics*. Atuante desde os anos 2000 como técnico no mercado audiovisual, possui experiência nas áreas de montagem, *motion graphics*, animação 2D e 3D.

## Rodrigo Carreiro

Professor do PPGCOM e do Bacharelado em Cinema e Audiovisual da UFPE. É bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq – PQ-2. Fez estágio pós-doutoral na Universidade Federal Fluminense (RJ). Pesquisa sobre sound design e gêneros fílmicos populares, especialmente horror e thriller. É autor dos livros *Era uma vez no spaghetti western: o estilo de Sergio Leone* (Editora Estronho, 2014), *O som do filme: uma introdução* (EdUFPR/EdUFPE, 2018), *A pós-produção de som no audiovisual brasileiro* (Marca de Fantasia, 2019), *O found footage de horror* (Estronho, 2021) e *A linguagem do cinema: uma introdução* (EdUFPE, 2021).

## Thaís Oliveira

Docente do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG). Pós-doutoranda em Comunicação pela UFPE. Doutora em Performances Culturais pela Faculdade de Ciências Sociais da Universidade Federal de Goiás (FCS-UEG). Mestre em Arte e Cultura Visual pela Faculdade de Artes Visuais da UFG. Graduada em Audiovisual com especialização em Cinema e Educação. Atua na área de produção cinematográfica, prioritariamente como captadora de som direto e editora de som. Atualmente é coordenadora da Rádio UEG Educativa. Coordena o Núcleo Audiovisual de Produção de Foley (NAUFO\_UEG) do curso de Cinema e Audiovisual da UEG. É pesquisadora no grupo de pesquisa CRIA – Centro de Realização e Investigação Audiovisual, da UEG. Tem interesse em pesquisas direcionadas ao som de cinema, arte sonora, cinema goiano e produção técnica em audiovisual.

## Vitor Celso

Mestrando em Comunicação pela linha Estética e Culturas da Imagem e do Som do PPGCOM da UFPE), bacharel em Arte e Mídia (UFCEG) e ex-bolsista PIBIC/CNPq pela área Arte, Cultura e Literatura. Realizador dos filmes *Não moro mais em mim* (Melhor Filme e Melhor Direção na Mostra Agreste do 8º Festival de Cinema de Caruaru), *Palito* (Melhor Montagem na Mostra Parahybana do 3º Cine Açude Grande), *[Rec]ortes* (Melhor Montagem na Mostra Parahybana do 2º Cine Açude Grande) e do videoclipe *Porta aberta* (Melhor Videoclipe na Mostra TV Universitária do 14º Fest Aruanda do Audiovisual Brasileiro).

Leia mais obras do grupo LAPIS  
na Marca de Fantasia

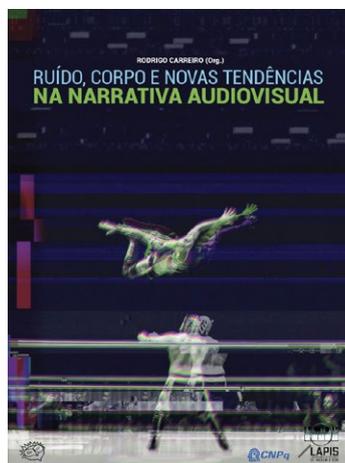


**A pós-produção de som no  
audiovisual brasileiro**

Rodrigo Carreiro.

2019, 236p.

Edição digital



**Ruído, corpo e novas  
tendências na narrativa  
audiovisual**

Rodrigo Carreiro (org.)

2021, 258p.

Edição digital

Escrito por pesquisadores do Laboratório de Pesquisa de Imagem e Som (LAPIS), grupo certificado pelo CNPq e vinculado ao PPGCOM da UFPE, este livro está organizado em três grandes recortes temáticos, que apesar de possuírem pontos de partida, temáticas e abordagens teóricas variadas, apresentam como fio condutor comum a percepção de um audiovisual multifacetado e multiforme, com fenômenos históricos, conceituais e empíricos unidos pela ideia de crise. Na raiz dessa percepção estão duas convicções.

A primeira é de que protocolos de organização da diegese fílmica estão marcados, em praticamente todas as cinematografias e ciclos de produção regionais, nacionais e internacionais, por processos contínuos de desconstrução e desarmonia, de ordem historiográfica, social ou estilística. A segunda, que esses processos passam por um aprofundamento generalizado, nas esferas de produção, circulação e consumo. Tensionamentos que questionam diacronicamente os modos de experimentar fenômenos audiovisuais estão na ordem do dia.

Este livro tenta examinar alguns deles.

