

CINEMA EM FLUXO:

DIALOGOS E DISSIDÊNCIAS EM IMAGENS E SONS

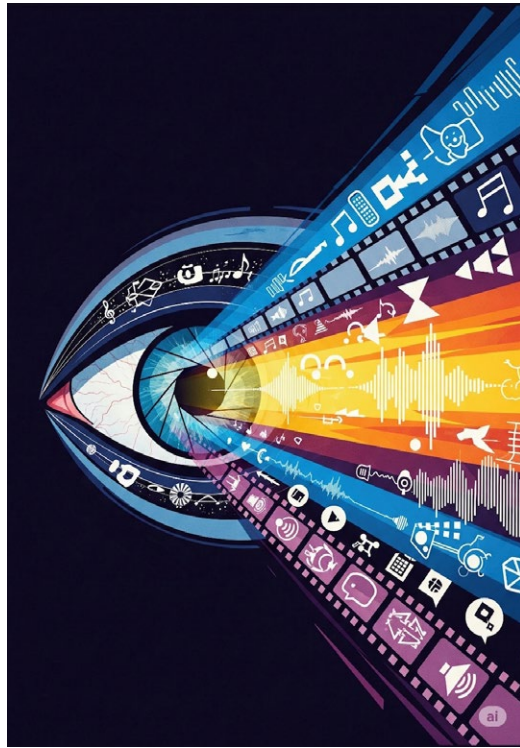
RODRIGO CARREIRO (org.)



Rodrigo Carreiro (org.)

CINEMA EM FLUXO

Diálogos e dissidências em imagens e sons



Marca de Fantasia
Parahyba, 2025

CINEMA EM FLUXO

Diálogos e dissidências em imagens e sons

Rodrigo Carreiro (org.)

Série Socialidades, 16. 2025. 254p.

ISBN 978-85-7999-128-8



MARCA DE FANTASIA

Rua João Bosco dos Santos, 50, apto. 903A

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

Editado em coparticipação com os autores

Conselho editorial

Adriano de León - UFPB	Marcelo Bolshaw - UFRN
Alberto Pessoa - UFPB	Marcos Nicolau - UFPB
Edgar Franco - UFG	Marina Magalhães - UFCG
Edgard Guimarães - ITA/SP	Nílton Milanez - UESB
Gazy Andraus - IFSP-Rio Preto	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 Imagens e Sons (LAPIS)

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

Capa: Colagem produzida pelo Google Gemini, a partir de prompt criado com o texto de apresentação do e-book.

Em conformidade com o artigo 46 da Lei Nº. 9.610 de 19 de fevereiro de 1998, todas as obras artísticas presentes neste livro são reproduzidas exclusivamente para fins de estudo, com a devida menção da autoria e da origem das obras e sem qualquer intuito comercial, sendo sua propriedade garantida às autoras/es e/ou entidades detentoras de direitos autorais. Desse modo, é vedada a reprodução integral ou parcial dessas obras com fins comerciais.

Catálogo na publicação
Elaborada por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

C328

Cinema em fluxo: diálogos e dissidências em imagens e sons /
Organização de Rodrigo Carreiro. – João Pessoa: Marca de Fantasia,
2025.

Livro em PDF
ISBN 978-85-7999-128-8

1. Cinema. I. Carreiro, Rodrigo (Organizador). II. Título.

CDD 791.43

Índice para catálogo sistemático
I. Cinema

Índice

Apresentação	7
Rodrigo Carreiro	
Três vezes Nosferatu: estudo comparativo entre os filmes de F. W. Murnau, Werner Herzog e Robert Eggers	14
Adriano Reis Corminato de Lima	
RRR e a negação do realismo sonoro no cinema masala	53
Ian Costa	
A memória em <i>Aftersun</i> à luz do Bergsonismo	73
Amanda de Luna Cavalcanti	
Horror Quadro a Quadro: A técnica <i>Stop Motion</i> potencializando a estética do gênero em <i>La Casa Lobo</i>	92
Thiago Rodrigues de Almeida	
Formando métodos sonoros: França e Estados Unidos na confluência do som e imagem no cinema	105
Márcio Câmara	
Do Estático ao Cinético: Saul Bass e a Revolução das Aberturas no Cinema	155
Raphael Sagatio	

Um museu de grandes novidades? Reflexões sobre o papel da inteligência artificial na recriação do filme <i>O Mágico de Oz</i> (1939) na arena <i>Sphere</i> Vitor Celso Melo de Faria Junior	181
Zé do Caixão <i>versus</i> Barrabás: análise de um <i>leitmotiv</i> intertextual em <i>À Meia-Noite Levarei Sua Alma</i> Ruan Leandro Sommer Galvão	211
Representações do horror em <i>Zona de Interesse</i> (2023) Stephanie Borges Vieira	239
Sobre os autores	251

Apresentação

Rodrigo Carreiro

É com grande satisfação que apresentamos a quinta coletânea anual do Laboratório de Pesquisa de Imagem e Som (LAPIS), grupo de pesquisa certificado pelo CNPq e liderado por mim, a partir de projeto de pesquisa desenvolvido no Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Desde 2021, as coletâneas, fruto de parceria com a editora Marca de Fantasia (UFPB), têm sido importantes para disseminar os frutos dos debates e investigações na área do cinema. Esta publicação, em particular, reflete o dinamismo e a diversidade de temas que permeiam as reuniões quinzenais do LAPIS, onde, nas tardes de sexta-feira, cerca de vinte pesquisadores de diferentes níveis – da iniciação científica ao pós-doutorado – se reúnem para apresentar e debater textos acadêmicos e filmes.

O LAPIS se destaca por seu ambiente colaborativo e multifacetado. As discussões abrangem um amplo espectro de tópicos, incluindo história do cinema, estudos do som, estudos de gênero fílmico, abordagens decoloniais e estilísticas, entre outras. Essa amplitude reflete a riqueza de perspectivas dos pesquisadores, que trazem olhares distintos para a análise das obras cinematográficas. Cada encontro é uma oportunidade de aprofundar o conhecimento, desafiar ideias preexistentes e construir novas compreensões sobre o universo audiovisual. O presente volume é um testemunho dessa efervescência, reunindo o que há de mais relevante nas pesquisas em andamento dentro do gru-

po, sempre em busca de consolidar um espaço de diálogo e produção acadêmica de qualidade.

Esta coletânea é, portanto, mais do que uma reunião de artigos; é um retrato vivo do trabalho coletivo e participativo que define o LAPIS. Os capítulos aqui apresentados são resultados de pesquisas individuais, mas foram lapidados e enriquecidos pelos debates, críticas construtivas e contribuições dos colegas, que ofereceram novas leituras e aprofundamentos para cada tema. Acreditamos que essa abordagem colaborativa não só fortalece a qualidade da pesquisa, mas também fomenta um senso de comunidade e troca de saberes que é essencial para o avanço do conhecimento no campo da Comunicação. Os capítulos desta coletânea estão organizados de modo a traçar um percurso que explora diversas facetas da linguagem cinematográfica, indo da ressignificação comparativa de clássicos do cinema até a análise aprofundada de elementos técnicos e narrativos, passando pela discussão muito atual sobre o uso da inteligência artificial.

Vale destacar que a imagem da capa deste volume foi gerada com o auxílio do Google Gemini, a partir de um prompt baseado no texto desta apresentação. Embora o tema da inteligência artificial não seja tratado diretamente nos capítulos, sua presença tem sido constante nas discussões recentes do grupo, especialmente no que diz respeito aos desafios éticos, estéticos e epistemológicos que seu uso suscita no campo da pesquisa acadêmica. Além da criação da capa, ferramentas de IA também foram utilizadas na etapa de revisão gramatical dos textos, reforçando a pertinência de refletirmos criticamente sobre o papel dessas tecnologias em nossos processos de produção e divulgação científica.

O primeiro capítulo, *Três vezes Nosferatu: estudo comparativo entre os filmes de F. W. Murnau, Werner Herzog e Robert Eggers*, de Adriano Reis Corminato de Lima, oferece uma análise comparativa das diferentes versões de *Nosferatu*, investigando como cada diretor (Murnau em 1922, Herzog em 1979 e Eggers em 2024) reinterpreta

o texto de Bram Stoker e o próprio filme de Murnau. O autor aplica a narratologia comparativa de Robert Stam para explorar as oscilações temáticas, narrativas e estilísticas entre as obras, considerando os contextos históricos de produção, os traços autorais de cada realizador e as transformações na representação do vampiro e da heroína, Ellen/Lucy. A discussão aborda a inserção do filme de Murnau no expressionismo alemão, a leitura de Herzog como uma homenagem ao cinema alemão pós-Segunda Guerra Mundial, com foco na praga e no realismo, e a versão de Eggers como uma autorreflexão sobre o gênero de horror elevado, com ênfase na reconstituição histórica e no caráter mais brutal do vampiro e da heroína.

O realismo também é tema central do segundo capítulo. *RRR e a negação do realismo sonoro no cinema masala*, de Ian Costa, analisa o filme indiano *Rise Roar Revolt*, de 2022, como um exemplo do cinema masala e sua ruptura com o realismo sonoro ocidental. Ao destacar a hiperestilização da trilha sonora – com efeitos pontuais exagerados, rarefação de ambiência e dublagens imprecisas – o autor demonstra como o filme abandona a verossimilhança para provocar afetos sensoriais intensos. A obra, enraizada na estética indiana e inspirada por tradições narrativas híbridas, utiliza o som como linguagem simbólica e emocional, desafiando convenções hollywoodianas e propondo uma estética decolonial e hiper-real.

Em seguida, o capítulo *A memória em Aftersun à luz do Bergsonismo*, de Amanda de Luna Cavalcanti, mergulha na narrativa do filme de Charlotte Wells a partir da teoria da memória de Henri Bergson, mediada por Gilles Deleuze. A autora explora como o filme utiliza fragmentos de memória da protagonista, Sophie, para acessar o passado e compreender a figura de seu pai, Calum. O texto aborda a *memória pura* de Bergson, que vê a memória como virtual e não atrelada ao físico, transcendendo o tempo cronológico. Analisa-se a estética nostálgica do filme, o uso da câmera portátil como ferramenta de acesso

às lembranças e a forma como a trilha sonora, com canções populares e a composição original de Oliver Coates, evoca emoções e conecta passado e presente, revelando as camadas de sentido da experiência subjetiva da memória.

O quarto capítulo, *Horror quadro a quadro: a técnica stop motion potencializando a estética do gênero em La Casa Lobo*, de Thiago Rodrigues de Almeida, investiga como a técnica de *stop motion* e sua fisicalidade amplificam as sensações de horror no filme chileno *La Casa Lobo*. O autor utiliza conceitos de Freud (sobre o *unheimlich*) sobre e Noël Carroll (sobre o horror artístico) para analisar como a desintegração e reconstrução de objetos e cenários em tempo real, aliadas a uma narrativa caótica e temas polêmicos como canibalismo e seitas nazistas, geram estranhamento e repulsa. O capítulo discute a forma como as imperfeições do *stop motion* e o erro humano na animação contribuem para uma estética anômala e perturbadora, desafiando a normalidade e intensificando a experiência do horror.

Continuando a explorar aspectos técnicos e estéticos, o capítulo *Formando métodos sonoros: França e Estados Unidos na confluência do som e imagem no cinema*, de Márcio Câmara, oferece uma análise detalhada da evolução do som sincronizado no cinema, focando nas diferenças entre os métodos de gravação na França e nos Estados Unidos nos primórdios do cinema sonoro. O autor discute a transição do cinema mudo para o sonoro, a ascensão da Warner Brothers com *O Cantor de Jazz*, e as distintas abordagens de cada país: a centralidade da voz e a inteligibilidade em Hollywood, e a fidelidade e a performance em tempo real na França. O texto explora as tecnologias, as práticas de equipe, a arquitetura dos estúdios e como essas escolhas moldaram a estética sonora de cada cinematografia, evidenciando que a padronização do som no cinema não levou a uma homogeneização estilística.

Na sequência, o capítulo *Do estático ao cinético: Saul Bass e a revolução das aberturas no cinema*, de Raphael Sagatio, mergulha no

legado de Saul Bass, redefinindo a função das sequências de abertura cinematográficas. O autor explora como Bass, influenciado pelo modernismo gráfico, transformou os créditos iniciais de meros dispositivos funcionais em prólogos narrativos autônomos. A análise destaca três dimensões fundamentais da obra de Bass: a construção da identidade fílmica (antecipando temas e atmosferas), a arquitetura de afetos psicossensoriais (manipulando elementos visuais e sonoros para evocar emoções) e os mecanismos de ativação cognitiva do espectador (engajando o público intelectualmente na decifração de símbolos). O capítulo utiliza exemplos icônicos como *Um Corpo que Cai*, *O Homem do Braço de Ouro* e *Psicose* para ilustrar a capacidade de Bass em condensar universos de significado através da síntese formal e do dinamismo comunicativo, e como sua influência persiste em produções contemporâneas, mesmo na era do botão “pular introdução”.

O capítulo *Um museu de grandes novidades? Reflexões sobre o papel da inteligência artificial na recriação do filme O Mágico de Oz (1939) na arena Sphere*, de Vitor Celso Melo de Faria Junior, investiga o impacto da inteligência artificial generativa na produção audiovisual contemporânea, focando na recriação do clássico *O Mágico de Oz*, de Victor Fleming, para a arena Sphere (EUA). O autor explora como a IA é utilizada para ampliar a resolução da imagem e estender o quadro original 4:3 do filme, preenchendo os espaços com novos elementos de cenário e atuação. Discute-se o funcionamento da mídia generativa, que se baseia em dados probabilísticos e mimetiza o que já existe, e as implicações éticas e autorais dessa tecnologia, que, apesar do potencial de aprofundamento visual, reproduz padrões do passado. O texto contextualiza a inteligência artificial dentro de uma tradição do cinema estadunidense, de busca por espetáculo e profundidade de campo, culminando na experiência imersiva da Sphere, que reflete a intensificação da competição pela atenção em uma arena neoliberal.

Em um estudo sobre intertextualidade, o oitavo capítulo, intitulado *Zé do Caixão versus Barrabás: análise de um leitmotiv intertextual em À Meia-Noite Levarei Sua Alma*, de Ruan Leandro Sommer Galvão, explora a reciclagem sonora no cinema brasileiro independente da década de 1960, focando nos efeitos sonoros de *Barrabás* (1961) reutilizados em *À Meia-Noite Levarei Sua Alma* (1964), de José Mojica Marins. O autor propõe o conceito de *leitmotiv* intertextual, demonstrando como os sons do flagelo de Jesus em *Barrabás* são ressignificados no filme de Zé do Caixão, evocando horror, crueldade e, implicitamente, a temática da penitência e da moralidade cristã em um personagem anticristão. A análise detalha as quatro ocorrências desses efeitos sonoros no filme de Mojica, desde os créditos iniciais até o clímax, revelando como a ambiguidade da fonte sonora (diegética, não-diegética ou metadieética) e a intertextualidade com o filme bíblico aprofundam a narrativa de castigo do vilão, sugerindo uma punição divina ou conflitos morais reprimidos.

Finalmente, o capítulo *Representações do horror em Zona de Interesse* (2023), de Stephanie Borges Vieira, encerra a coletânea explorando como o filme de Jonathan Glazer se insere no subgênero do horror social, ao abordar os horrores do Holocausto de uma maneira não explícita, mas profundamente perturbadora. A autora analisa a construção do horror a partir da sugestão, da tensão entre som e imagem, e do que está fora de quadro. Discute-se a tela preta inicial como convite ao estranhamento, o contraste entre a bucólica vida da família Höss e as atrocidades invisíveis de Auschwitz, e a banalização do mal. O capítulo explora o uso estratégico do *sound design*, as cenas em visão noturna que revelam gestos de resistência e a sobreposição de discursos (como o conto de João e Maria com a leitura dos poemas de Joseph Wulf), evidenciando como o filme redefine o horror contemporâneo ao convocar o espectador a refletir sobre a perpetuação da violência no cotidiano e a tornar-se um observador desconfortável e impotente diante de uma monstruosidade inerentemente humana.

Esta coletânea materializa o compromisso do LAPIS com a pesquisa científica e a produção acadêmica no campo da Comunicação. Cada capítulo é fruto de um trabalho rigoroso de pesquisa e, mais importante, de um processo coletivo de debate e aprimoramento. Nas reuniões quinzenais, a troca de ideias e as críticas construtivas formulam uma base sólida para que cada pesquisador possa refinar análises e expandir horizontes teóricos. Esse modelo de pesquisa participativo, onde cada voz é valorizada e cada contribuição acrescenta uma nuance ao todo, permite ao LAPIS continuar a produzir conhecimento relevante, mas para todos aqueles interessados no universo fascinante do cinema.

Três vezes Nosferatu: estudo comparativo entre os filmes de F. W. Murnau, Werner Herzog e Robert Eggers

Adriano Reis Corminato de Lima

Introdução: Nosferatu VS Drácula

A prática de adaptação, em especial de romances literários e peças teatrais, ronda a trajetória do cinema desde seus primeiros passos, atravessando as filmografias mais diversas ao redor do mundo e gerando algumas das obras mais notórias de cada geração. Ao mesmo tempo, também desde sempre se esboçaram críticas em relação a tal método, lamentando em especial uma suposta incapacidade da sétima arte de se ater a seus próprios temas, bem como a “profanação” ou o “desrespeito” em relação às obras originais. Em meados dos anos 50, em seu seminal “Por um cinema impuro — defesa da adaptação”, André Bazin confrontou ambos os pontos de vista. No primeiro tomo, ele sugere a permeação de “perspectivas históricas prodigiosamente reduzidas” (Bazin, 2014, p. 125) no debate, posta a considerável juventude do cinema perante seus antecessores.

Do mesmo modo que a educação de uma criança se faz por imitação dos adultos que a rodeiam, a evolução do cinema foi necessariamente inflectida pelo exemplo das artes consagradas. Sua História, desde o início do século, seria, portanto, a resultante dos determinismos específicos da evolução de qualquer arte e

das influências exercidas sobre ele pelas artes já evoluídas (Bazin, 2014, p. 125).

Bazin argumenta que a apropriação de temáticas “é uma constante da História da arte. [...] Na idade média, os grandes temas cristãos são encontrados no teatro, na pintura, nos vitrais, etc.” (Bazin, 2014, p. 125-126) Além disso, no que diz respeito às obras “originais”, ele evoca o dado material de que as adaptações cinematográficas ampliam o reconhecimento e o interesse do grande público pelo material de inspiração, muitas vezes distante das grandes massas das quais o cinema forma seu público. Isso porque “o cinema impõe-se, com efeito, como a única arte popular numa época em que o próprio teatro, arte popular por excelência, só chega a uma minoria privilegiada da cultura ou do dinheiro.” (Bazin, 2014, p. 125). Enfim, conclui que o cinema adapta as grandes obras não necessariamente por necessidade, mas “porque desejamos reencontrá-las através dele.” (Bazin, 2014, p. 147).

A partir da publicação do ensaio de Bazin em 1952, podemos apurar o desenvolvimento gradual de uma significativa trajetória de pesquisa e análise voltada para a questão da adaptação, em especial no campo dos estudos literários. Ainda em 1959, por exemplo, Roman Jakobson (2000) inseriu a prática dentro das discussões teóricas da tradução com o termo “tradução intersemiótica”. Posteriormente, os estudos de Bakhtin (1981) e Kristeva (1980) causaram significativo impacto em tais discussões ao dispensarem noções hierárquicas de “original” e “cópia”, pautando ao invés disso a interminável permutação de textualidades pela cultura. Por fim, em seu seminal “Palimpsestos”, Gérard Genette (1997) expandiu o debate com as noções de “transtextualidade” e “hipertextualidade”, considerando assim tudo aquilo que coloca um texto em relação com outros textos, seja essa relação manifesta ou secreta.

Mais recentemente, o teórico Robert Stam (2006) retomou tais discussões e as inseriu dentro da teoria do cinema propriamente dita,

propondo uma defesa à adaptação cinematográfica parecida com a de Bazin e ainda oferecendo bases para a elaboração de uma teoria e métodos analíticos a partir dos estudos encabeçados por Genette. “A ‘hipertextualidade’ se refere à relação entre um texto, que Genette chama de ‘hipertexto’, com um texto anterior ou ‘hipotexto’, que o primeiro transforma, modifica, elabora ou estende.” (Stam, 2006, p. 34). Nessa linha, Stam defende o exercício de uma “narratologia comparativa” (Stam, 2006, p. 39) inclinada a pensar as oscilações temáticas, narrativas e estilísticas entre hipotexto e hipertexto, e assim compreender quais suas possíveis motivações bem como os efeitos de sentido manifestados caso a caso. Dessa forma, assim como fez Genette, ele considera não apenas as adaptações diretas e declaradas, mas também as indiretas, aquelas que omitem sua base de inspiração, aquelas que retomam apenas parcialmente uma obra anterior, ou mesmo as que são propositalmente “infiéis” em seu exercício de releitura.

Nesse escopo, o caso de *Nosferatu – Uma sinfonia do Horror* (1922) de F. W. Murnau mostra-se um exemplo valioso para o debate. A história é conhecida: Florence Stoker, então viúva de Bram Stoker, passou anos envolvida em negociações infrutíferas pelos direitos para uma versão cinematográfica de *Drácula*, obra-prima de seu falecido marido originalmente publicada em 1897. Conforme a estagnação burocrática caminhava em paralelo com a consagração e popularização crescentes do romance de Stoker, adaptações clandestinas começaram a despontar em diferentes lugares do mundo, a exemplo do russo *Dracula* (1920) de Viktor Turzhanskiy e do húngaro *Drakula Halála* (1921) de Karoly Lathjay. Por sua vez, Murnau declarou a inspiração em *Drácula* como parcial, e empreendeu uma abordagem mais conciliatória: mudou o título, sintetizou os eventos, reduziu e renomeou os personagens, re-situou a trama na Alemanha, e alterou radicalmente o final do *plot*.

Resumidamente, a estrutura narrativa ficou a seguinte: no fictício vilarejo litorâneo de Wisburg, o corretor de imóveis Thomas Hutter

é ordenado a viajar até a distante Transilvânia para negociar a venda de uma casa com um misterioso conde chamado Orlok, o que desperta receios em sua esposa Ellen. Durante a jornada, Thomas descansa num acampamento romeno onde é advertido a não se aproximar do castelo de Orlok, recebendo então um livro sobre vampiros. Descrente das superstições alheias, ele chega a seu destino, e assim que recebido pelo conde, percebe comportamentos estranhos. Orlok passa a atacar Thomas nas noites em que este se hospeda em seu castelo, sem conseguir distinguir direito realidade e sonho. Nesse meio tempo, o vampiro se depara com um medalhão de Thomas com o rosto de Ellen, e demonstra forte interesse na moça. Eventualmente, Thomas encontra Orlok dormindo num caixão e consegue fugir, se acidentando no processo. Orlok então parte para Wisburg numa pequena embarcação, o que resulta na morte de todos os tripulantes. Ao mesmo tempo, Ellen passa a sofrer de sonambulismo e alucinações envolvendo a aproximação do monstro. Thomas consegue enfim chegar a Wisburg, e encontra a cidade sitiada com uma praga trazida por Orlok. No fim, a salvação vem através do sacrifício de Ellen, que descobre no livro de vampiros do marido que para derrotar o monstro, a moça deveria entregar sua vida para distrair o vampiro até o nascer do sol.

Entretanto, tais modificações não foram o suficiente para afastar o longa-metragem de seu hipotexto primário, dado que a maioria delas era comum à tradição da adaptação cinematográfica.

Que eventos da história do romance foram eliminados, adicionados, ou modificados na adaptação e, mais importante, por quê? Embora o filme de ficção tenha evoluído bastante desde as versões silenciosas de 5 minutos de romances como *L'Assomoir*, de Zola, as adaptações hoje tipicamente ainda aparam os eventos do romance para produzir um longa metragem de duração “normal”. [...] Muitos cineastas, nesse mesmo espírito, “dinamizam” o romance focando em certos personagens e eventos em detrimento de outros (Stam, 2006, p. 40).

Ou seja, sintetizar os eventos seria um procedimento básico para adaptar um romance de mais de 400 páginas como *Drácula*. Por tabela, também desde sempre “as adaptações adicionam, eliminam ou condensam personagens.” (Stam, 2006, p. 41) E posto que “muitas adaptações são trans-nacionais” (p. 47), o mesmo pode ser dito sobre o *setting* do filme em território alemão. Assim, a despeito de todas essas alterações, Florence Stoker moveu uma ação judicial por plágio contra Murnau, e conseguiu forçar as autoridades alemãs a destruir todas as cópias do filme presentes no país. Felizmente, o sucesso internacional e espontâneo alcançado por *Nosferatu – Uma sinfonia do Horror* permitiu não só sua sobrevivência perante a investida dos censores, como também uma série de re-exibições e restaurações ao redor do mundo, imortalizando-o como um clássico indispensável na História da sétima arte.

Somando-se a isso, cerca de uma década após a estreia da obra de Murnau, Hollywood conseguiu emplacar a primeira adaptação autorizada do romance de Stoker, o *Drácula* (1931) de Tod Browning, que se tornou outro grande sucesso de público e crítica, além de gerar diversos *sequels* e *spin-offs* e assim prosperar no imaginário ocidental como representação mais canônica do famoso vampiro (um homem bonito e sedutor, com cabelos negros penteados para trás, vestindo terno e capa). Dessa forma, também gerou-se com o passar do tempo certa aura de “independência” de *Nosferatu – Uma sinfonia do Horror* em relação à sua fonte originária. Prova disso reside no fato de que o longa se tornou, ele próprio, base para novas adaptações: *Nosferatu – O Vampiro da Noite* (1979), de Werner Herzog, e *Nosferatu* (2024), de Robert Eggers.

“Remake” é o nome comumente dado à prática de adaptação entre duas obras cinematográficas. Sua trajetória não é tão longínqua quanto a das adaptações literárias ou teatrais, mas em grande parte se confunde com estas, por exemplo quando o mesmo romance ou peça é adaptado mais de uma vez para o cinema. Caso, este, que poderia

muito bem ser atribuído aos “Nosferatus”: ambas as releituras citadas ainda fazem certas alusões ao trabalho de Stoker (o filme de Herzog, inclusive, opta por dar aos personagens os mesmos nomes do romance). Elas poderiam ser classificadas como mais duas entre as incontáveis adaptações de *Drácula* realizadas incessantemente desde o filme de Browning até os dias atuais, que apenas teriam pegado emprestado de Murnau a alteração no título (“nosferatu” é um termo arcaico romeno que pode ser traduzido como “vampiro”).

Porém, há de se ressaltar que “qualquer texto que tenha ‘dormido com’ outro texto, como disse um gracejador pós-moderno, também dormiu com todos os outros textos que o outro texto já dormiu.” (Stam, 2006, p. 28). Num geral, os longas de Herzog e Eggers se apoiam quase integralmente na estrutura narrativa criada por Murnau. Da mesma forma, as representações do personagem-título, embora contenham oscilações entre si, também seguem a linha do filme mudo alemão: um ser repulsivo com orelhas pontudas e unhas afiadas, praticamente o oposto do Drácula hollywoodiano e também consideravelmente distante de como o personagem é descrito no romance de Stoker. Logo, elas são muito mais passíveis de serem consideradas remakes do que adaptações literárias. É como se, na lógica hipertextual de Genette, *Nosferatu – Uma sinfonia do Horror* passasse a ser mais do que um hipertexto, e sim um hipotexto em si mesmo.

Nesse mérito, o presente artigo busca o estudo comparativo entre os três “Nosferatus” aplicando majoritariamente a “narratologia comparativa” proposta por Robert Stam. No processo, ainda será considerado o romance de Stoker, mas de forma meramente tangencial, como uma possibilidade de inspiração para alguns dos desdobramentos encabeçados em cada roteiro. Cabe aqui ressaltar, num primeiro momento, os distintos contextos de realização dos três longas, a fim de identificar alguns nuances de como estes interferem no resultado final de cada obra. Em seguida, repetiremos tal operação pensando nos tra-

ços autorais particulares de cada realizador. Então, serão analisadas as transformações ocorridas com o personagem-título nessas releituras, e por fim, com sua principal adversária, a heroína Ellen Hutter (Murnau, Eggers) / Lucy Harker (Herzog). Pretende-se assim compreender mais a fundo como, na prática da adaptação, o “original ou hipotexto é transformado por uma série complexa de operações: seleção, amplificação, concretização, atualização, crítica, extrapolação, popularização, reacentuação, transculturalização.” (Stam, 2006, p. 50).

Três contextos

Um importante conjunto de questões relativas às adaptações tem a ver com o contexto. A palavra “con-texto”, etimologicamente, implica em elementos que vão “junto” ou “ao longo” do texto. Mas “ao longo” é de certa forma uma metáfora espacial que induz ao erro, já que texto e contexto são inseparáveis em última instância, “mutuamente invaginados” (nos termos de Derridá); há, entre os dois, uma membrana permeável (nos termos de Bakhtin) (Stam, 2006, p. 42).

No tocante à análise contextual, Stam considera fatores como a temporalidade – se a adaptação possui uma distância temporal considerável, se ainda assim a história se passa na mesma época, e caso contrário, como ela se adapta aos novos tempos –, a nacionalidade – se a adaptação é feita num país distinto, se ainda assim a história se passa no mesmo lugar, e no caso contrário, quais as mudanças que o novo *setting* implica – e os sistemas de força externos a ela – que podem ir desde censuras estatais e corporativas até as tendências mais populares. No caso de *Nosferatu*, são filmes separados um do outro por cerca de meio século, e o terceiro é uma produção estadunidense. Ao mesmo tempo, todos se passam na Alemanha do século XIX, na fictícia vila litorânea de Wisburg, o que põe a consideração sobre as

tendências temáticas e estilísticas mais vigentes em cada contexto em principal instância.

Se *Nosferatu – Uma sinfonia do Horror* obteve imediata apreciação no ocidente e se tornou cânone nos estudos cinematográficos até os dias de hoje, certamente não foi apenas por conta de ser uma das primeiras adaptações de *Drácula*, mas sim por ser um dos mais marcantes produtos do cinema expressionista alemão. O termo “expressionismo” já vinha sendo empregado no século XIX para englobar um amplo conjunto de trabalhos alemães das mais variadas modalidades artísticas – ou mesmo da filosofia, conforme pensadores como Roger Cardinal (1988, p. 25) inserem os escritos de Nietzsche neste movimento – e diz respeito ao uso de formas vigorosas (sublimes ou aterradoras) para expressar ao máximo a subjetividade dos seus autores, e assim “convida o espectador a experimentar um contato direto com o sentimento gerador da obra.” (Cardinal, 1988, p. 34).

Em sua manifestação cinematográfica, inseriu-se num contexto de recuperação da indústria cultural após os espólios gerados pela derrota da Alemanha na primeira guerra mundial, pautando-se assim numa maior busca pela identidade nacional e, acima de tudo, na concepção de uma atmosfera de pessimismo, fatalismo e *terribilitá*. Seu filme inaugural foi *O Gabinete do Doutor Caligari* (1920) de Robert Wiene, que chocou o mundo com sua trama permeada por assassinato, vingança, delírio e controle mental, ainda por cima conduzida visualmente de maneira extremamente arrojada: iluminação ultra-contrastada, câmera sinuosa, maquiagem monstruosa e, sua maior assinatura estilística, o uso de cenários pintados entortados e disformes, como se o *setting* do filme fosse um grande pesadelo. Tais empreitadas formais e temáticas encontravam forte referência no teatro, na literatura e na pintura alemãs, mas sua aplicação extensiva na sétima arte foi sentida como algo inédito, de modo que estimulou outros diretores e produtores do país a seguir a mesma linha.

Entre esses diretores, estava Murnau. Seu *Nosferatu – Uma sinfonia do Horror* é um dos mais fortes exemplares das tendências atribuídas ao cinema expressionista alemão, seja no enredo – uma história de obsessão, paranoia, loucura e sacrifício – seja no estilo – além do capricho exacerbado em maquiagem, figurino e iluminação, o longa ainda conta com enxertos de filme em negativo e sequências com a velocidade alterada para representar a movimentação sobrenatural do vampiro. Assim, esta que vigora em consideração como a obra-prima de Murnau é, acima de tudo, um filho prodígio de seu contexto nacional e temporal, conciliador de uma longínqua e rica tradição artística com o *zeitgeist* particular da Alemanha pós-primeira guerra mundial em sua complexa conjuntura de derrota e decadência.

Nesse quesito, seu primeiro remake pode ser compreendido num contexto deveras análogo: o Novo Cinema Alemão, tido de maneira geral como o movimento de retomada do cinema nacional após a segunda guerra mundial. Porém, a destruição e a desmoralização vividas pelo país nesse segundo revés foram invariavelmente maiores, conforme a população precisou constantemente se deparar com as crueldades perpetradas pelo seu próprio regime nazi-fascista, bem como com sua divisão territorial pelos regimes soviéticos e estadunidenses. No lado ocidental, como levanta Timothy Corrigan (1994, p. 4), a esmagadora maioria dos longas alemães realizados nos primeiros quinze anos após a guerra eram produções despretensiosas e de baixo orçamento, geralmente comédias cotidianas e dramas familiares, modelo este articulado sob o rótulo “filmes de pátria” (*heimatfilm*), realizado tradicionalmente durante o nazismo com o intuito de exaltar uma vida provinciana idealizada.

Só a partir da década de 1960 que o Novo Cinema Alemão floresceu se opondo ao conformismo destes “filmes de pátria”. Ao que se iniciou com um manifesto de jovens realizadores ordenando um investimento maior em obras mais ousadas (o “Manifesto de Oberhausen”, de

1962), rapidamente articulou-se em alianças com setores progressistas do poder público e com intelectuais de porte como a pesquisadora Lotte Eisner para buscar uma representação do país mais autocrítica, levantando a reflexão e o confronto com o passado sombrio do país como suas principais bandeiras. Segundo Thomas Elsaesser, os realizadores “tinham de ser românticos, rebeldes, dissidentes ou forasteiros: por exemplo, eles tinham de ser tanto alemães clichês quanto críticos da Alemanha.” (Elsaesser, 2016, p. 33).

Reclamando do governo por não enfrentar o terrível passado do país, Fassbinder e seus colegas diretores do Novo Cinema Alemão eram vistos, principalmente no exterior, como representantes de uma Alemanha “melhor”. Entretanto, quanto mais críticos eles eram, mais confiáveis se tornavam como representantes – uma ironia que não escapou do governo da Alemanha Ocidental e de suas instituições culturais, que subsidiaram e patrocinaram essa dissidência porque perceberam os benefícios para a imagem internacional do país (Elsaesser, 2016, p. 33).

Assim, diferente do expressionismo, o Cinema Novo Alemão se identificou principalmente pelas particularidades de seu contexto de produção politicamente engajado, não constituindo uma escola com traços estilísticos uniformes, posto que seus diretores apresentaram personalidades bastante diversas (Kaes 1989, p. 21). Dentre eles, estavam nomes como Rainer Werner Fassbinder, Wim Wenders, Hans-Jürgen Syberberg, e é claro, Werner Herzog – este que “também seria aclamado por Lotte Eisner nos anos 1970 como o melhor e o mais ‘alemão’ de sua geração, o que o levaria a retomar narrativas da cultura germânica, como se vê nos filmes *Nosferatu* e *Woyzeck*.” (Cánepa, 2006a, p. 328).

Ou seja, *Nosferatu – O Vampiro da Noite* pode ser lido primeiramente como uma homenagem ao próprio cinema alemão e sua História antes da ascensão de Hitler, mas também como um paralelo entre os

climas de devastação e desespero vivenciados pelos alemães nos dois períodos pós-guerra. Nesse ponto, vale também ressaltar que o ano anterior ao lançamento do filme foi particularmente marcante por conta de uma sucessão de catástrofes e atos violentos envolvendo o exército vermelho no território ocidental, período que seria lembrado como “outono alemão” (Kaes, 1989, p. 23-24), e que inclinaria boa parte dos cineastas a produções ainda mais pessimistas e aterradoras, em diálogo com os sentimentos de medo e paranoia perpetrados no país.

Talvez assim possa se explicar a mais significativa alteração que Herzog fez no enredo do filme: o maior enfoque na praga trazida pelo vampiro. Tanto no filme de Murnau quanto no romance de Stoker, a situação é mencionada na narrativa de forma tangencial, efetivamente simbólica, e sem grandes implicações para a jornada dos principais personagens. Herzog, por outro lado, dedica muito mais tempo do filme para retratar as ruas ora desertas, ora acumulando cadáveres, bem como os consequentes colapso das instituições e desamparo da população. Em dada sequência, a heroína Lucy Harker caminha em uma praça pública cercada de ratos, e encontra um grupo de cidadãos dançando e celebrando; alguns realizam uma ceia ao ar livre, afirmando que é melhor aproveitar agora, posto que já estão todos contaminados. O nível do desfalecimento social é tamanho que chega a influenciar mais diretamente a narrativa, ao passo que nele passa a se justificar ainda mais a displicência das autoridades em relação a Lucy, bem como o ato final de sacrifício da personagem ser em prol da salvação não apenas de si mesma e de seu amado, mas de toda Wisburg – que pode muito bem se estender, tanto num nível metafórico quanto literal, a toda a Alemanha.

Ademais, cabe também ressaltar que, apesar de não ser possível estabelecer uma significativa unicidade estilística entre as obras do Cinema Novo Alemão em específico, tal movimento insere-se num contexto de emergência de um “cinema moderno” em diferentes locais do

mundo (em especial na Europa), que, como pondera Elsaesser, “sempre se definiu como o contrário de Hollywood com base no seu maior realismo.” (Elsaesser, 2015, p. 37). *Nosferatu – O Vampiro da Noite* foi o primeiro trabalho de Herzog no regime fantástico, mas se afasta brandamente de *Nosferatu – Uma sinfonia do Horror* por trabalhar com sobriedade estilística quase todos os aspectos técnicos e formais do filme, atribuindo a esse pesadelo coletivo uma carregada aura de realismo e urgência.

Em contraponto, o terceiro “*Nosferatu*” parte, como já pontuado, de um contexto bem diferente: Estados Unidos, século XXI. Ele é encabeçado por Robert Eggers, um novaiorquino sem qualquer conexão pessoal com a Alemanha e sua História. Por outro lado, Eggers também é intrinsecamente associado a uma recente re-ascensão do gênero do horror nos festivais, na pesquisa e na crítica especializada mundo afora. Tal fenômeno tem sido motivo para sucessivos (embora controversos) rótulos, entre eles o assim chamado “horror elevado”, definido segundo Alexander Brannan (2021) por:

[...] uma estética mais artística: cortes menos frequentes, uso de planos mais amplos, gradação de cores mais realista etc. Esses filmes também eram nitidamente menos violentos [...], concentrando-se na atmosfera e na psicologia dos personagens para produzir o efeito de terror pretendido. [...] De modo geral, os filmes de horror elevado tendem a se apresentar como contendo material mais sério e tematicamente mais rico do que o do cinema blockbuster (Brannan, 2021, p. 7-8).

Nesse aspecto, é necessário frisar que mesmo sendo uma adaptação de um romance gótico (a principal herança do cinema de horror), *Nosferatu – Uma sinfonia do Horror* não foi diretamente compreendido como um filme de horror em sua época. Isso pelo simples fato de que a categoria ainda não estava estabelecida. A grande ironia, como

afirma Rodrigo Carreiro, é que “o horror só começou a ser reconhecido como gênero cinematográfico, pela crítica e pelo público, após o sucesso alcançado por *Drácula* (Tod Browning, 1931)[...]” (Carreiro, 2019, p. 253). Ainda assim, conforme as décadas se passaram, em sua adesão temática e estilística aos sentimentos de *terribilitá*, bem como por sua vasta galeria de monstros (Cánepa, 2006b, p. 76), os filmes do expressionismo alemão passaram a “ser apontados como a primeira experiência significativa do gênero de *horror* na história do cinema.” (Cánepa, 2006b, p. 76).

Por esse ângulo, a versão de Eggers pode ser incluída não num contexto de constante ponderação sobre a tragédia alemã, mas sim de autorreflexão sobre o próprio gênero de horror, sua trajetória histórica e seu status na contemporaneidade. Trata-se do “Nosferatu” que melhor responde à esfera estética mais comumente associada ao gênero, especialmente em sua montagem visual e sonora inclinada a promover reações corporais ao espectador como sustos e espasmos, ou seja, “a mobilização afetiva da plateia em direção às sensações fisiológicas relacionadas ao sentimento do horror – um elemento central para a eficiência dos filmes do gênero” (Carreiro, 2019, p. 253), dado bem destoante de seus antecessores.

Igualmente, uma das maiores assinaturas visuais da obra de Murnau, a movimentação de *Nosferatu* filmada de modo a enquadrar apenas sua sombra projetada nas paredes de maneira propositalmente disforme e aterradora, embora dispensada por Herzog, foi retomada por Eggers e elevada a um nível ainda mais drástico: a silhueta do vampiro aparece sem que ele necessariamente esteja no local, sendo assim um desdobramento de seus poderes sobrenaturais, em constante dúvida se manifestada materialmente, nas mentes dos personagens assediados por ele, ou mesmo como incursão do discurso fílmico. Há, em especial, uma perturbadora sequência logo após o vilão chegar a Wisburg em que ele levanta um de seus braços, e então vemos uma

panorâmica da cidade sendo atravessada pela gigantesca sombra de sua mão. Entre o expressionismo de Murnau e o realismo de Herzog, Eggers se coloca num meio campo, num caráter de imprecisão e duvidade em relação ao universo diegético do filme, que é sugerido por Elsaesser como uma das maiores tendências herdadas do cinema de horror para o cinema contemporâneo:

O que é típico destes filmes é que objetos, espaços e casas assumem um tipo particular de presença ou atividade, levando-nos às convenções do filme de terror. Porém, em vez de trabalhar na chave do medo e do terror, estes filmes têm como objetivo produzir, a princípio, uma insegurança perceptual, para então depois desenvolver uma dúvida ontológica mais direta, uma vez que somos obrigados a fazer um tipo de mudança cognitiva ou ajuste retroativo radical das nossas pressuposições mais fundamentais sobre o mundo diegético, de continuidade espaço-temporal, bem como tornando-nos intensamente cientes da nossa própria presença como espectadores (Elsaesser, 2015, p. 46).

Em suma, cada um dos três “Nosferatus” pode ser visto como um notório representante de algumas das principais tendências em voga nos períodos e localidades de suas realizações. “Já que as adaptações fazem malabarismos entre múltiplas culturas e múltiplas temporalidades, elas se tornam um tipo de barômetro das tendências discursivas em voga no momento da produção.” (Stam, 2006, p. 48). Ao mesmo tempo, o traço autoral próprio de cada um dos três realizadores torna-se axiomático, tanto em relação de complementaridade às conjunturas gerais de cada indústria cinematográfica em que estes atuaram, quanto como outras nuances “con-textuais” da quais se podem compreender similaridades e dissonâncias entre os três filmes analisados.

Três autores

Um conjunto de questões sobre adaptação tem a ver com a autoria [...]. Embora a crítica biográfica seja provavelmente a mais desacreditada de todas as abordagens críticas nas artes, ainda podemos perguntar se romancista e diretor compartilham de certas afinidades temáticas ou estilísticas. Quando Orson Welles adapta Cervantes, percebemos uma afinidade clara entre o romancista digressivo, paródico e carnavalesco e o cineasta igualmente carnavalesco e paródico (Stam, 2006, p. 35).

Apesar de seu falecimento prematuro aos 42 anos, F. W. Murnau (nascido Friedrich Wilhelm Plumpe) teve uma carreira prolífica e valorosa. Para além de *Nosferatu – Uma sinfonia do Horror*, assinou outros grandes clássicos que marcaram o cinema expressionista alemão como *A Última Gargalhada* (1924) e *Fausto* (1926), e então se mudou para os Estados Unidos onde produziu os também aclamados *Aurora* (1927) e *Tabu* (1931). Multi-artista (com formação em pintura e teatro), homossexual e reconhecidamente excêntrico, foi uma celebridade de peso que mesmo após a morte continuou chamando a atenção de diversos pesquisadores ao longo das décadas. Dentre eles, estava a já citada Lotte Eisner, que além de ter publicado a primeira biografia completa do diretor na década de 60, dedicou especial atenção à sua obra em seu seminal “A tela demoníaca” (1985), uma ampla revisão do cinema expressionista alemão.

Segundo a autora, apesar de Murnau ter se tornado um dos panfoteões de seu contexto cinematográfico nacional, há algumas particularidades em seu estilo que permitem distingui-lo de seus colegas ao ponto de ser possível assinalar uma marca autoral própria. Em especial, destaca-se sua predileção pelas paisagens naturais em detrimento da filmagem em estúdio. À primeira vista, esta opção pareceria contra-

-intuitiva para se alcançar a alta estilização típica do expressionismo como ocorrera em *Caligari*. Mesmo um filme como *O Golem* (1920) de Paul Wagner, que se passava em um gueto específico de Praga, teve seu *setting* reconstruído em estúdio, “dando ênfase a aspectos arquitetônicos como ruas estreitas, formas angulosas e grandes contrastes entre áreas iluminadas e escuras.” (Cánepa, 2006b, p. 70). Mas “contrariamente à maioria dos filmes alemães dessa época, as paisagens, os planos da cidadezinha ou do castelo de *Nosferatu* foram filmados ao ar livre.” (Eisner, 1985, p. 74).

Murnau, contudo, que fez *Nosferatu* com um mínimo de meios, sabia distinguir na natureza a possibilidade de belas imagens: filma a forma frágil de uma nuvem branca que paira sobre as dunas, onde o vento do Báltico brinca com os raros ramos de capim, e fixa a filigrana que as galhadas desenham no céu primaveril, invadido pelo crepúsculo. [...] A natureza participa do drama: por uma montagem sensível, o ímpeto das ondas faz prever a aproximação do vampiro, a iminência da desgraça que fulminará a cidade. Sobre todas as paisagens – colinas sombrias, florestas espessas, céus de nuvens recortadas anunciando tempestade – paira, como indica Balazs, a grande sombra do sobrenatural (Eisner, 1985, p. 74).

Ou seja, um dos maiores diferenciais de Murnau foi o emprego sensível, estilizado e arrojado das paisagens, justamente a contradição de ter sido um cineasta eminentemente expressionista ao mesmo tempo que “sempre repudiou o emprego de artifícios” (Eisner, 1985, p. 75). Para Eisner, o fato do diretor “ter pela paisagem esse amor inato” (p. 75) se justifica em sua própria biografia. “Natural de Vestfália, Murnau está totalmente impregnado por essa região de vastas paisagens, onde enormes camponeses criam cavalos de tração de ossatura grossa.” (p. 74). Dado que não se manifestou apenas com *Nosferatu – Uma sinfonia do Horror*, mas sim integralmente em sua filmografia, posto que

“todos os seus filmes traziam a marca de uma dolorosa complexidade íntima, de uma luta que se travava dentro dele contra um mundo ao qual permanecia desesperadamente estranho.” (p. 73).

Assim sendo, estabelecer uma ponte com Herzog é mais do que plausível: dentre as diversas características geralmente relacionados ao estilo autoral do diretor, como as constantes aproximação com o gênero documental e inserção de seus próprios corpo e voz nos filmes, a que mais chamou a atenção do público e da crítica ao redor do mundo foi sua disposição em filmar em locações naturais extremamente distantes, geralmente desabitadas. De acordo com Lúcia Nagib, “sua capacidade narrativa depende essencialmente da possibilidade da experiência (...) e seus esforços se concentram na procura daquele instante mágico em que o homem vê, sente ou faz algo pela primeira vez.” (Nagib, 1991, p. 20). Seu primeiro grande sucesso internacional, *Aguirre: A cólera dos deuses* (1972) é um forte exemplo:

Realizado na Amazônia peruana com mais de 100 figurantes, baseava-se na história verídica ocorrida no século XVII, quando um grupo de espanhóis liderado pelo violento e ambicioso Don Lope Aguirre decidiu atravessar o rio Amazonas em busca do Eldorado. É impossível assistir a esse filme sem ter em mente a aventura de sua própria filmagem, que colocou em risco a vida de toda a equipe, mas possibilitou o registro de imagens nunca antes vistas da selva amazônica (Cánepa, 2006a, p. 321).

Tal método de “aventura” se repetiu em outros grandes clássicos do diretor, como *Fitzcarraldo* (1982), *Cobra Verde* (1987) e, é claro, *Nosferatu – O Vampiro da Noite*. No último caso, seguindo os passos de Murnau, Herzog se apropria das paisagens ostensivamente, evocando uma aura que pode ser lida como sublime e ao mesmo tempo aterrador: a natureza é representada com preponderância e gigantismo, exaltando tanto sua beleza como sua inospitalidade. Tal fator é mais

considerável ainda se destacarmos que, diferente da obra de Murnau, que exalta a natureza em múltiplas passagens do filme – a viagem do herói Thomas Hutter à Transilvânia, seu posterior retorno a Wisburg, e a viagem marítima do vampiro ao mesmo vilarejo –, Herzog se concentra muito mais no primeiro destes episódios, concedendo cinco minutos inteiros do filme para representar a lenta caminhada do personagem (agora nomeado Jonathan Harker) em meio a montanhas abissais cercadas por céus tempestuosos, córregos agitados e cavernas sombrias, estabelecendo um regime mais contemplativo do que propriamente narrativo.

Dessa alteração, proliferam-se novas possibilidades para a interpretação temática do filme. No enredo, tal jornada de desbravamento é compreendida por Jonathan como a dolorosa provação que lhe garantirá ascensão pessoal; ao mesmo tempo, o espectador sabe que apenas o aproxima do perigoso território do vampiro. Dessa forma, para além do pontual contexto de inflexão nacional, o segundo “Nosferatu” parece trazer comentários críticos acerca da mentalidade colonizadora europeia, outra constante da filmografia do diretor (*Aguirre: A cólera dos deuses*, *Fitzcarraldo*, *Cobra Verde*, todos similarmente tematizam a colonização das Américas e da África através). E num âmbito ainda mais geral, da relação conflituosa entre o ser humano moderno e o meio natural. Segundo Lúcia Nagib, “a abordagem física de Herzog ao cinema parece se basear em uma perda irrecuperável de identidade, uma ruptura entre o elemento humano e seu ambiente, por meio da qual a materialidade do primeiro vem à tona. Assim, a realidade torna-se sinônimo de *diferença* [...]” (Nagib, 2011, p. 74).

Por um acaso, o apontamento de Nagib sobre o estilo autoral de Herzog lembra bastante o feito por Lotte Eisner sobre Murnau. De maneira geral, as semelhanças entre os dois cineastas ultrapassam a questão autoral e se adentram na esfera biográfica numa amplitude que beira à comicidade: Herzog também cresceu no interior rural da

Alemanha, estudou outros campos artísticos (literatura e teatro) antes de se debruçar no cinema, e optou por um nome artístico que omitisse seu sobrenome original (Stipetic). Isso sem falar de que ambos eram para Eisner os melhores de suas gerações. Entre todos esses aspectos, ainda é possível estabelecer algumas linhas de similaridade com o terceiro diretor analisado no presente artigo. Robert Eggers também teve sua formação prévia no campo das artes cênicas, bem como cresceu numa pequena cidade interiorana (no caso, nos Estados Unidos).

No entanto, não há em seu *Nosferatu* a elevada atenção à natureza feita por seus antecessores: as longas viagens agora são representadas de forma significativamente mais sucinta, sem grandes delongas e de forma meramente funcional para a narrativa – algo mais próximo de como é narrado o *Drácula* de Stoker. No máximo, é possível destacar alguns momentos em que a apropriação da ambientação selvagem intensifica a atmosfera tenebrosa tipicamente associada ao horror elevado (Brannan, 2021, p. 7). Por exemplo, há uma sequência (completamente inventada por Eggers) em que o herói Thomas Hutter, enquanto repousando no acampamento romeno, flagra os habitantes locais no meio do bosque à noite realizando um ritual deveras peculiar: liderados por uma jovem nua montada num cavalo branco, eles exumam e empalam um cadáver. Por mais perturbadora que seja tal cena em sua completude, os sentimentos de medo e angústia são projetados muito mais pela estranheza e pela incompreensibilidade do evento em si do que por seu *setting* natural. E talvez justamente nesse tomo que os traços autorais de Eggers estejam mais manifestos.

Publicado no século XIX, *Drácula* é um romance que se passa nessa mesma época. Quando Murnau o adapta em 1922, ele mantém o mesmo *setting* temporal sem grandes dificuldades: por se tratar de uma narrativa de viagem por terras longínquas, não há presença de grandes marcadores da modernidade como fábricas ou malhas ferroviárias (os personagens se deslocam a cavalo, carruagem e navio). Dessa forma, a

adaptação seguiu num movimento análogo ao de muitos outros filmes do cinema expressionista alemão, apenas excluindo tecnologias cotidianas do início do século XX como o telefone e o rádio, evitando assim “problemas na compatibilização dessa tecnologia com o desenho fantástico [...], dando ao filme um aspecto de atemporalidade que só reforça sua relação com as propostas da arte expressionista.” (Cánepa, 2006b, p. 68). Dessa “atemporalidade” Herzog também se aproveitou, posto que, como abordado na seção anterior, seu compromisso era justamente esboçar uma aura de extemporaneidade à tragédia alemã.

Eggers, por outro lado, trata-se de um cineasta profundamente comprometido com as múltiplas nuances da reconstituição histórica. Quando Brannan analisa as premissas do horror elevado, ele destaca o caráter de hibridismo da maioria dos filmes, e situa Eggers como um exemplo de conciliação entre o horror e o drama histórico, “com seus cenários de época e a atenção especial dada à precisão de época de seus diálogos.” (Brannan, 2021, p. 52). “Nesse sentido, Eggers está apresentando uma dimensão de ficção histórica ao filme, sem deixar de aderir aos principais arquétipos do gênero de terror.” (Brannan, 2021, p. 91). Tal característica já era notável desde seus primeiros curta-metragens, sempre situados em épocas do passado, mas adentrou um nível mais impressionante em seus longas, que apresentam uma preocupação assídua, senão obsessiva, com a acuracidade de tais representações, sempre partindo de densas pesquisas historiográficas que ocupam meses (ou mesmo anos) dentro dos períodos de pré-produção das obras.

E como colocado por Brannan, isso manifesta-se tanto na direção de arte, onde cenários e vestimentas são conduzidos com um riquíssimo detalhamento, quanto em seus roteiros, que almejam não apenas a máxima adesão aos linguajares e hábitos do contexto em questão, mas também às mentalidades dos povos retratados. Assim sendo, o terceiro *Nosferatu* diferencia-se de seus antecessores por ostentar intensamente seus marcadores culturais de época em detrimento de

uma suposta atemporalidade. A própria sequência do ritual romeno descrita acima, inclusive, pode ser compreendida como um fruto das empenhadas pesquisas de Eggers sobre o imaginário vampírico cultivado no leste ao longo dos séculos, como aponta Taryn Flaherty num artigo para o portal Movieweb:

Essa não foi uma cena aleatória incluída apenas para mostrar como Thomas estava com medo de viajar para encontrar Orlok. Ela foi intencional para mostrar as tradições vampíricas da época. Os europeus do leste faziam com que uma jovem virgem montasse em um cavalo e o conduzisse pelos cemitérios para determinar se havia vampiros entre eles. Acreditava-se que um cavalo não pisaria em um túmulo que contivesse o corpo de um vampiro, e o uso de um cavalo branco simbolizava pureza. A virgem era usada como isca para atrair os vampiros para fora de seus caixões antes que os aldeões cravassem uma estaca no coração do vampiro (Flaherty, 2025).

E independente de Murnau e Herzog, nem mesmo o próprio Bram Stoker apresenta em seu romance tamanho endereçamento às particularidades do folclore vampírico original, limitando-se às concepções populares dos ocidentais de sua época sobre tal mitologia, como a fraqueza do monstro diante da iconografia cristã (completamente dispensada por Murnau e Eggers). O mérito de Eggers, nesse sentido, é adentrar essa história não só numa ambientação histórica muito mais programática, mas também dentro de um viés etnográfico mais coeso em relação às suas temáticas. Tal fator, bem como os demais levantados até aqui, serão fundamentais para a análise mais direcionada às concepções dos personagens da trama que será desenvolvida a seguir.

Três monstros

[...] o cinema [expressionista] alemão da época também se encarregou de dar ao mundo uma memorável galeria de monstros – figuras fisicamente deformadas e igualmente ameaçadoras. As clássicas histórias de monstros guardam semelhanças com as dos filmes alemães, pois a alteração física e psicológica dos indivíduos no contexto da narrativa pode ser vista como consequência de um procedimento de deformação expressiva (Cánepa, 2006b, p. 76).

Dentro dessa “memorável galeria de monstros”, o Conde Orlok (como Murnau rebatizou o Conde Drácula) segue sendo provavelmente o mais lembrado e cultuado até hoje. Parte disso pode estar associado às reputações tanto de seu próprio criador quanto do romance de Stoker. No entanto, no primeiro caso, diversos contemporâneos de Murnau também mantêm status de apreciação e canonicidade em sua época e nos dias atuais, como Fritz Lang e Paul Leni; no segundo, como já ponderado, a representação mais popularizada do personagem-título de *Drácula* permanece invariavelmente associada a Tod Browning, que de maneira geral, também atende mais às descrições do personagem feitas no livro, de aparência integralmente humanoide (com exceção dos dentes caninos avantajados) e ares de elegância provenientes de sua origem aristocrática.

Murnau, por outro lado, seguiu a linha descrita acima sobre o cinema expressionista alemão e pautou tal “deformação expressiva” na aparência do personagem, uma forma de representação mais direta e explícita de sua monstruosidade: suas orelhas são pontudas e suas unhas gigantesca remetem a garras. Isso sem falar da maquiagem pesada no rosto, e em seu porte físico que, por si só, projetava grande intimidação – nesse sentido, também foi imortalizado o intérprete do Conde Orlok, o ator Max Schreck, que possuía quase dois metros de altura e tinha um

corpo delgado de ombros largos. Ainda assim, na primeira sequência em que aparece, a criatura não é percebida pelo personagem Thomas Hutter com pavor ou espanto, apenas com um gradual estranhamento perante seu comportamento peculiar. Algo similar pode ser apontado quando demais personagens vislumbram o vampiro pela primeira vez, mais aterrorizados pelas formas com que ele aparece (saindo do caixão, por exemplo) do que por sua aparência em si.

Nesse âmbito, podemos recordar a predisposição do cinema expressionista alemão de embarcar numa atmosfera onírica o máximo possível de elementos formais (quando não todos). Na lógica destes filmes, tudo pertence a um grande pesadelo, o que justifica as mais variadas incursões estéticas do discurso fílmico sem que sejam necessariamente manifestas na diegese narrativa; assim, a verossimilhança com o nosso mundo é dispensável. Dessa forma, a aparência monstruosa de Orlok comunica-se mais com o espectador do que os demais personagens, e tal fato reforça-se com o dado de que muitos destes também recebem tratamentos visuais anti-naturais, como maquiagens escurecendo os arredores dos olhos.

Todavia, isso em nada desqualifica o caráter de monstro atribuído ao personagem-título. Primeiro, em função de sua caracterização ser a mais arrojada de todas. Segundo, pelos desdobramentos no enredo que atestam seus poderes sobrenaturais. E terceiro, e talvez mais fundamental ainda, pelas implicações temáticas associadas ao seu personagem: “É possível dizer, também, que os monstros satisfazem desejos reprimidos de onipotência e de liberdade instintiva, freqüentemente colocados em pauta pela arte expressionista.” (Cánepa, 2006b, p. 76). Uma das mais significativas alterações que Murnau fez na história original de Stoker foi conceder ao vampiro um interesse particular na mulher de Thomas Hutter, a heroína Ellen. Apesar de sua presença desestabilizar a cidade de forma generalizada, a mansão que ele adquire fica de frente à morada do casal, e a moça sempre parece ser sua

ambição mais definitiva; também não à toa, o sacrifício dela é a fonte de sua derrota.

De maneira geral, é comum interpretar vampiros como metáforas para o desejo carnal, e mesmo no romance de Stoker é possível apontar algumas correlações nesse sentido num âmbito subliminar. Mas Murnau coloca essa leitura sobre o monstro em primeiro plano em sua adaptação. Inclusive, na famigerada sequência climática em que o vilão adentra a casa dos Hutters tendo apenas sua sombra fotografada, a aproximação final à heroína é retratada com a sombra da mão do monstro projetada sobre os seios da moça. Mais do que a peste e a desordem social, uma das leituras mais recorrentes sobre *Orlok* é que o personagem termina por representar a monstruosidade da luxúria e do assédio sexual.

Nas mãos de Herzog, algumas destas características são mantidas enquanto outras são alteradas. Tal movimento pode ser explicado, novamente, em função das recorrências da filmografia do diretor, onde há também uma significativa presença de seres “extraordinários”. No entanto, estes quase nunca chegam a ser “monstros” – pelo menos não como codificado nos termos do gênero de horror. Segundo Noël Carroll (1999, p. 29), o “monstro” seria um ser sobrenatural, que não pertence ao universo que conhecemos, e capaz de cometer terríveis atos de violência física. Mas as entidades que povoam o cinema de Herzog são anões, indivíduos reclusos, deficientes físicos ou mentais, etc. Seres que pertencem, de fato, ao nosso mundo, mas ao mesmo tempo obstruem normatividades em sua própria existência, assim sendo sujeitos à marginalidade. Dessa forma, eles se adentram no recorrente endereçamento de Herzog à natureza como elemento desestabilizador do homem moderno em função de simbolizar a diferença. Voltando a Lúcia Nagib:

[...] os personagens dos filmes de Herzog têm espaço para se expressarem além das concepções estereotipadas da (sua) diferença. Sua natureza excepcional não surge da comparação com a norma, mas sim do destaque que dão às distorções contidas nos modelos predominantes de normalidade [...] (Nagib, 2011, p. 80).

No caso de *Nosferatu - O Vampiro da Noite*, o personagem-título (agora renomeado como Conde Drácula) faz muito mais “humanizado” do que foi concebido no original de Murnau. Sua aparência é um marcador muito claro nesse sentido: as orelhas se mantêm pontuadas, mas com uma curvatura muito mais discreta, e menos projetadas para “fora da cabeça”; suas unhas continuam afiadas, mas não são tão longas quanto garras; mesmo a maquiagem que empalidece o rosto e escurece os olhos é bem mais contida. O efeito resultante é que o antagonista desse filme é percebido pelos demais personagens sem repulsa imediata por sua aparência, como um ser deveras “estranho” ou “excêntrico”, mas não necessariamente monstruoso. Assim, mesmo o filme de Herzog se mantendo numa abordagem muito mais “realista” do que o filme expressionista de Murnau, quando outros personagens vêm ao encontro do vampiro, eles continuam conseguindo lidar com ele sem que haja comprometimento efetivo com a verossimilhança.

Soma-se a isso o fato do ator escolhido ser Klaus Kinski, um homem baixo e franzino, que em sua interpretação se move e fala de maneira lenta e sofrida, como um idoso longo ou alguém severamente adoecido. Dessa performance, manifesta-se um vilão muito mais fragilizado e vulnerável do que na versão anterior, e tal reconfiguração também é enfatizada em várias movimentações do roteiro. Em sua primeira aparição, por exemplo, ele comenta a angústia e a aflição inerentes à sua vivência multi-centenária. Mais adiante, quando passa a acosar diretamente a heroína Ellen (agora rebatizada Lucy), ele gagueja relutante, como se, apesar do desejo, tivesse quase tanto medo dela quanto ela teria dele. E como já colocado, no último ato, ao repetir a

cena da aproximação final em direção à heroína, Herzog dispensa as densas sombras expressionistas; ao invés disso, opta pela representação frontal e contínua de uma movimentação atrapalhada por parte do vampiro, que termina por alisar as pernas da moça e repousar sua mão sobre o seio dela, evocando sentimentos conflituosos de repulsa, algo entre uma ameaça mortal e um sujeito patético e carente.

Ao mesmo tempo, ele ainda é um vampiro, e portanto corresponde à definição de “monstro” mais canônica como posta por Carroll. Sua natureza e seus poderes sobrenaturais são evidentes e destrutivos, seja para o núcleo principal de personagens, seja para o vilarejo de Wisburg num todo. Mas tal fator é menos atuante para a construção de uma atmosfera notadamente fantástica do que para “o horror que emana das histórias e personagens de Herzog e sua rebelião contra uma derrota inevitável e catastrófica [...]” (Nagib, 2011, p. 80). Assim, ao passo que um dos mais clássicos monstros do cinema é endereçado de forma surpreendentemente realista, ele torna-se passível de perturbar muito mais determinados espectadores justamente em função de sua crueza e despolimento. Até mesmo a morte do personagem diante da luz solar atua nesse mesmo ângulo: enquanto o vampiro de Murnau “desaparece” lentamente por efeito de sobreposição e montagem, o de Herzog cai duro no chão e ali permanece em posição fetal, desmistificando sua soberba onipotência e ressaltando sua materialidade e (quase) humanidade.

Com Eggers, no entanto, a direção é praticamente o inverso: seu Conde Orlok volta a ser monstruoso, e possivelmente até ultrapasse o de Murnau nesse quesito. Isso porque trata-se de um vampiro “zumbificado”, um corpo destruído, com ares de putrefação e até mesmo larvas caminhando por ele. A própria orelha pontiaguda tão relacionada ao personagem agora se sujeita em tal formato por estar despedaçada e corroída. Essas escolhas residem, novamente, na obsessão do diretor com a precisão histórica, e, por tabela, com a aderência à mitologia do

vampiro original que concebe tal monstro como um morto-vivo. Nesse mesmo intuito, o personagem passou por outras significativas alterações em seu visual, deixando de lado seu sobretudo preto em prol de vestes aristocráticas típicas da Transilvânia medieval, bem como sendo dotado agora de um grosso bigode e cabelos ralos escorrendo por trás de sua cabeça. Como é de praxe de seu trabalho, o cineasta baseou tal aparência em diversos registros históricos.

Além disso, Eggers escalou para o papel Bill Skarsgård, um ator quase tão alto e corpulento quanto Max Shreck e especializado em papéis de monstro. Em sintonia com a concepção estética do personagem, Skarsgård promove uma atuação constantemente brutal e intimidadora, não apenas em sua disposição corporal, mas também em sua voz. Por se tratar de um exemplar do cinema mudo, o vilão do filme de Murnau não possuía voz. E como já mencionado, quando adaptado por Herzog na era do cinema sonoro, ele profere uma voz cansada e debilitada. Mas em sua terceira encarnação, o monstro possui uma voz grave, quase gutural, e fala de maneira raivosa de modo a parecer um rugido, entrando em acordo com as convenções dadas à vocalização de vilões na trajetória do cinema de horror:

Atores que interpretam vilões frequentemente falam em timbres situados por volta de 120 a 300 Hz – ou seja, possuem vozes que, no universo do canto lírico, seriam categorizadas como baixos ou barítonos. [...] Não é difícil explicar a preferência por vozes com baixas frequências reforçadas para os personagens antagonistas do horror cinematográfico. Se os timbres agudos e doces de tenores ou sopranos sugerem mansidão, tranquilidade e espírito frágil, a textura grave dos barítonos e baixos possui semelhança acústica com os urros selvagens e grunhidos agressivos produzidos pelas cordas vocais dos animais, em particular aqueles maiores, mais perigosos e imprevisíveis. Trata-se de uma convenção que não surge aleatoriamente, como mero clichê narrativo, mas possui origem em processos cognitivos de percepção inerentes à espécie humana (Carreiro, 2019, p. 257-258).

Soma-se a isso sua personalidade agora autoritária, sempre disposto a ressaltar seu status de superioridade perante os demais personagens. Por conta de todos esses fatores, na sequência de sua primeira aparição em tela, o encontro com Thomas Hutter, Orlok está envolto nas sombras e quase inteiramente coberto por pesadas roupas de frio, escondendo sua real aparência. Mas sua performance vocal evidencia sua monstruosidade, de modo que, desta vez, Thomas treme de medo em estar perto dele desde o início. Da mesma forma, os ataques empreendidos pelo vilão, quando retratados em tela, são muito mais destacados que nas versões anteriores: se antes eram conduzidos de forma lenta e sutil, agora ele avança com brutalidade, por vezes mostrando explicitamente como seus dentes destroçam a carne de suas vítimas. Também o espectador é cada vez menos poupado da aparência zumbificada do personagem, contemplando o espetáculo do horror em elevado grau de intensidade.

Por fim, é necessário destacar o teor mais explicitamente erótico do terceiro “Nosferatu”. Desde a primeira vez que vemos o vampiro em ação, vemos sua vítima, ainda Thomas Hutter, tendo uma reação deveras inesperada: ao invés de gritar e agonizar, ele suspira, geme timidamente, e revira os olhos em êxtase. Também posteriormente, quando o vampiro atormenta Ellen a distância, o que é liberado na personagem não são apenas alucinações e sonambulismo, mas sim uma inexplicável conduta sexual selvagem e violenta, com espasmos e convulsões que remetem a um corpo sendo sexualmente violentado. Por fim, na cena da aproximação final à moça, ela reage da mesma forma que Thomas, gemendo como se estivesse sendo penetrada. Ou seja, dentre as três versões, a de Eggers é a que mais evidencia as temáticas de assédio e violência sexual atribuídas ao personagem, se situando como uma forma de thriller erótico inclinado a ostensivamente combinar sensações perturbadoras de desejo e repulsa.

Três Heroínas

Como pontuado anteriormente, a mais notável alteração que Murnau fez ao *Drácula* foi a maneira com que o personagem-título é exposto à luz do sol e encontra sua definitiva derrota, consequência de um ato de sacrifício advindo de Ellen, esposa de Thomas Hutter. Tal personagem opera como uma síntese de duas personagens femininas de *Drácula*, Lucy Westenra e Mina Harker – de forma que na versão de Herzog, que resgata os nomes originais do romance, ela chama-se Lucy Harker. No entanto, na obra de Stoker, nenhuma das duas participa desse desfecho; pelo contrário, tal acontecimento é resultado dos esforços conjuntos dos muitos personagens masculinos que revezam o protagonismo, enquanto as mulheres passam quase toda a história sendo atingidas pelos poderes do vampiro de maneira impotente e vitimizada. Evidentemente, as implicações dessa mudança não se restringem a uma intensificação na carga trágica do final – salvação possível apenas mediante o sacrifício – que muito dialoga com o cinema expressionista alemão num todo; elas também promovem uma oscilação radical no protagonismo e condução da narrativa.

No início do filme, Thomas é aquele a quem é incumbida a jornada, e a história gira em torno de sua viagem até o castelo de Orlok. Enquanto isso, Ellen é introduzida em sua puerilidade, lamentando como o marido, ao querer presentear-lhe com flores, acabou matando-as. Depois, ela se mostra relutante com a partida dele, deixando no ar uma leve sugestão de um pressentimento ao mau agouro, mas mesmo assim consente docilmente. Mais adiante, porém, depois que Orlok ataca Hutter sucessivamente e parte para Wisburg, a situação vai gradualmente se invertendo: Ellen vai ganhando destaque ao sofrer alucinações provocadas pelo vampiro, enquanto Hutter, após regressar a Wurzburg, se mostra completamente acovardado e resiliente. Ellen passa a agir

sozinha e ativamente, descobrindo o livro do marido que fala sobre o vampiro e suas fraquezas, e então abrindo a janela para que ele entrasse em seu lar e a atacasse – o ato final de sacrifício.

Ao abrir a janela, [Ellen] viola as ordens oficiais e sinaliza sua disposição de permitir que o mundo exterior entre em seu domínio privado, em vez de simplesmente observar a rua de um recinto seguro ou de se afastar – como Hutter – completamente do que está do lado de fora. Ellen é, portanto, consistentemente associada ao ato de abrir – a janela, o Livro dos Vampiros, seus olhos quando acorda – um tipo de ação que contrasta com o ato de se fechar, de se esconder, de não ousar olhar e buscar refúgio no confinamento (Waller, 1986, p. 192).

Ou seja, a personagem passa a não só comandar o desenrolar da trama, mas também indiretamente problematiza o lugar de obediência e passividade relegado às mulheres naquela sociedade. “A rejeição de Ellen à autoridade masculina nessas cenas é um exemplo externo de sua luta interior contra o mundo que a confina por meio de suas regras.” (Peinhopf, 2012, p. 35). Desse modo, mesmo “sua morte é tão necessária para a restauração da ordem social quanto a destruição do monstro, porque ela se torna uma figura central no filme e assume o papel de protagonista em vez de seu marido.” (Peinhopf, 2012, p. 33). Para além de um dos mais canônicos exemplares do cinema expressionista alemão e gerador de um dos mais icônicos monstros da história do cinema, o longa de Murnau também se postou recorrentemente nos estudos feministas como um exemplo de agência, protagonismo e heroísmo femininos muito à frente de seu tempo.

Disso, Herzog se mostrou bem consciente. Por ser um produto do cinema mudo, e ainda por cima inclinado a evitar o uso extensivo de *inserts* textuais, *Nosferatu – Uma sinfonia do horror* codifica a maior parte desses nuances através de gestos, expressões e pequenas ações, como os já pontuados atos de abertura de janelas e livros. Por outro

lado, *Nosferatu – O vampiro da noite*, ao vocalizar seus personagens, explicita tais dimensões em seus discursos. Ao poder falar, Lucy discute e se posiciona avidamente, enquanto os demais personagens, majoritariamente masculinos, a ignoram ou mesmo recriminam. Em paralelo, boa parte das cenas novas incluídas nesta versão ressalta essa dinâmica, a exemplo da já mencionada passagem em que a heroína encontra o festim dos contaminados em meio à praça pública. Ali, fica claro que cabe a ela compreender e enfrentar o vampiro sozinha, sem auxílio dos personagens principais ou de qualquer outro habitante de Wisburg.

Inclusive, Herzog oferece tal destaque a Lucy desde a abertura do filme. Ao invés da trama se iniciar com o cotidiano feliz do casal, como ocorrera no filme de Murnau, começamos vendo a heroína acordar subitamente à noite com um grito; ela afirmar prever uma grande desgraça, e seu marido tenta tranquilizá-la afirmando ser apenas um pesadelo. Mesmo o filme passando a acompanhar mais exclusivamente Jonathan a partir deste momento, já fica desde o primeiro momento a inferência de quem é a verdadeira protagonista. Depois, quando é anunciada a partida dele, ela reforça seu pressentimento ao mal agouro e pede ao marido para não partir, sendo então novamente desatendida. É praticamente a mesma sequência que havia se passado em *Nosferatu – Uma sinfonia do horror*, só que agora traduzindo em diálogos o que era apenas sugerido pela gesticulação da atriz.

Além disso, o destaque dado a essa capacidade sensitiva da personagem também torna-se mais central. Quando Lucy alerta as autoridades da dimensão sobrenatural da catástrofe, é desacreditada em função do cientificismo e do racionalismo (e talvez, nas entrelinhas, pelo machismo) vigentes à época. Ela contra-argumenta atestando o valor da fé. Nesse âmbito, evidencia-se como a temática do sobrenatural também é atravessada pela questão de gênero: “em *Nosferatu* [– *Uma sinfonia do horror*], a mulher aparece como transgressora e redentora, situada no limiar entre um espaço racional e masculino e um espaço irracio-

nal e feminino.” (Peinhopf, 2012, p. 33). Em *Drácula*, Stoker também endereça esse conflito de mentalidades, mas posiciona tal disposição de se compreender o sobrenatural no personagem Doutor Van Helsing, o principal responsável na articulação da destruição do vampiro no desfecho da obra. Na versão de Murnau, sendo renomeado Doutor Bulwer, o personagem mantém sua inclinação ao oculto, mas permanece marginal aos principais atos do desenrolar da trama. Nas mãos de Herzog, por outro lado, Van Helsing é apenas mais um desacreditando Lucy. Ela está completamente sozinha em sua luta.

Ao mesmo tempo, Herzog também demonstra o cuidado para que a personagem não pendule ao status de vítima em função de sua martirização. Apesar de isolada, Lucy se mantém forte e atenta, insistindo em proteger seu marido, sua casa e a si mesma. Em outra sequência adicionada nessa versão, o vampiro faz uma pré-aproximação à heroína, prometendo restaurar a integridade física e mental de seu marido se ela oferecer amor ao monstro, como um prenúncio da conclusão do filme. Mas neste momento, ela o rejeita e o enfrenta, atestando que encontrará outra forma de trazer Jonathan de volta. Apenas quando ela caminha por Wisburg e tem maior dimensão da tragédia, que ela aceita seu sacrifício. No fim, Van Helsing encontra ela e o vilão mortos, e lamenta não tê-la escutado quando pôde.

Já sob a alçada de Eggers, o desenvolvimento da personagem segue um caminho similar, porém com dissonâncias importantes. Isso porque o diretor novaiorquino escolhe recontextualizar a conexão entre a heroína e o sobrenatural como mais profunda e antiga. Como Herzog, Eggers também inicia a história com o pesadelo de Ellen. Mas ao invés de mostrar apenas o reino material, a moça despertando do sono, o espectador é exposto ao conteúdo do pesadelo, e já envolvendo os assédios de Orlok. Disso, passam-se anos, e encontramos a protagonista recém casada com Thomas, ainda sofrendo com terror noturno. Depois, é explicitado como, nessa versão da história, ela sempre es-

teve sujeita a sonhos e delírios com visões sobrenaturais, que assim a mantiveram privada de uma convivência normal durante quase toda a sua vida, sujeitando-se a diagnósticos psiquiátricos. Numa entrevista cedida à revista *Variety*, Eggers elabora sobre sua escolha:

No século 19, acreditava-se que os sonâmbulos tinham um pé em outro reino e uma compreensão da escuridão. Ela tem essa compreensão desse outro mundo e dessa outra forma de pensar, para a qual não tem linguagem, por isso está isolada. Mas a atração por isso é muito forte e, por isso, as pessoas a consideram melancólica e histérica, e podemos vê-la lutando dentro de si mesma. Acho que o fato de isso ter origem na realidade de uma mulher que é vítima da sociedade do século XIX é algo que faz com que funcione (Eggers, 2024).

Ou seja, o que entra em cena é novamente a predisposição de Eggers em mergulhar o filme numa adensada ambientação histórica misturando múltiplas camadas, e em especial as mentalidades vigentes e conflitantes do contexto. Mais do que dotada de intuição ou fé, a personagem agora pertence ao reino do sobrenatural quase tanto quanto o próprio vampiro; e mais do que descredibilizada por seus depoimentos, ela é amarrada e hiper-medicada. Somado a isso, Eggers também concede um Doutor Bulwer/Van Helsing muito mais parecido com o personagem de Stoker: agora renomeado como Dr. Franz, ele não só é o único com a sensibilidade para compreender a dimensão metafísica por trás do adoecimento de Ellen, bem como se torna seu fiel aliado, orientando-a até o ato de sacrifício final. Nesses quesitos, o terceiro “*Nosferatu*” pode ser tido como a versão em que a heroína menos está isolada em sua luta. Ao mesmo tempo, também é a versão em que ela mais sofre.

Também nessa inclinação ao sobrenatural por parte da heroína reside a justificativa para a ambição do monstro. Similarmente à versão de Herzog, há uma sequência elaborando um primeiro encontro entre

os dois personagens. Nesse momento, Orlok argumenta que foi Ellen, quando criança, quem o despertou de seu sono secular, atestando que ambos compartilham da mesma natureza (sugestão que já havia sido proferida na cena inicial do pesadelo). Ela o rejeita avidamente com suas palavras, mas não deixa de aproximar seu corpo do dele, como se também sofresse uma inexplicável atração. Nesse aspecto, ela se aproxima da concepção de uma “monstruosidade feminina” como proposto por Bárbara Creed (2023), representação típica do cinema de horror da segunda metade do século XX que se enraíza em medos culturais e psicanalíticos ligados ao corpo feminino, especialmente em relação à sexualidade, reprodução e maternidade. Para a autora, tais “monstruosidades femininas” manifestam-se como potenciais castradoras dos personagens (e espectadores) masculinos, fato que se evidencia mais pontualmente em *Nosferatu* quando Ellen é possuída por Orlok e recrimina Thomas por ser incapaz de dar tanto prazer a ela quanto o próprio monstro.

Assim, heroína e vilão articulam-se também numa relação de duplo, de identificação e rejeição concomitantes ao desejo e à abjeção. Na conclusão, quando ela se entrega ao vampiro como forma de expô-lo à luz do sol, sua morte é a mais abjeta dos três filmes: ele vomita sangue, treme, grita, mais sangue escorre por todos os seus orifícios, e seu corpo se decompõe ainda mais até ficar esquelético. E durante todo esse perturbador momento, Ellen o segura ternamente, como se, apesar de tudo, ela o amasse, ou pelo menos mantivesse algum nível de carinho e consideração por ele. No último *take*, eles jazem sobre a cama abraçados intimamente, numa referência a “A Morte e a Donzela”, um tema recorrente em pinturas e gravuras após o fim da idade média retratando uma jovem abraçada com a morte (geralmente um esqueleto) com variados graus de subtexto erótico.

Conclusão: o remake repensando o próprio cinema

Como abordado na introdução, a trajetória dos remakes largamente se mistura com a das adaptações cinematográficas de peças teatrais e obras literárias, e isso ocorre não apenas em suas ontologias como exercícios de releitura, mas também nas metodologias analíticas empregadas pelos pesquisadores – e a partir dessa congruência eu pude me apropriar dos apontamentos de Stam sobre adaptações para uma análise comparativa de remakes. Estudos mais especificamente centrados na adaptação entre obras cinematográficas per si ainda se mostram relativamente tímidos na atualidade, como reclama Dan Varndell:

Desprezados pela crítica, mas (paradoxalmente) comercialmente bem-sucedidos, os remakes nunca foram tão populares no meio acadêmico quanto nos cinemas. De fato, críticos e acadêmicos parecem unidos em sua desconfiança em relação aos remakes, com a maioria lamentando o fim das “histórias originais” [...]. No entanto, gostem ou não, os remakes estão mais populares do que nunca, vieram para ficar e merecem não apenas o reconhecimento dos estudos cinematográficos, mas também uma teoria séria para analisá-los (Varndell, 2010, p. 10).

Ou seja, os remakes hoje se tornam alvo para o mesmo tipo de crítica que as adaptações literárias e teatrais recebiam no começo do século XX. Por um lado, há de se considerar que, apesar da contundente defesa de Bazin às adaptações, a admoestação a tal prática nunca cessou por completo – fato que explica a necessidade de Stam, mais de meio século depois, prosseguir com o mesmo anteparo. E para além disso, um dos principais argumentos de Bazin (e também corroborado por Stam) residia em como a transferência da mesma narrativa de um meio para o outro contribuía para uma série significativa de reflexões sobre as particularidades de cada linguagem, ressaltando como *Ma-*

cbeth (1948) de Welles e *O Pecado Original* (1948) de Cocteau, por exemplo, promoveram um considerável “desenvolvimento da inteligência cinematográfica.” (Bazin, 2014, p. 139).

E pensando especificamente nos remakes, que se adaptam e se replicam dentro do mesmo meio audiovisual, tal argumento parece, em primeira instância, não se sustentar. Todavia, tal perspectiva descon sideraria o rico repertório de operações temáticas, narrativas e estilísticas que o cinema tem desenvolvido em seus 130 anos de História. A análise aqui empreendida sobre os três “Nosferatus” não se pautou em esboçar a maior quantidade possível de transformações geradas nessas releituras, mas sim evidenciar como estas levantam uma série de questões pertinentes para a reflexão sobre a historicidade do próprio meio, desde as mais básicas como diferentes movimentos de vanguarda ou gêneros, até questões mais pontuais como a representação de monstros e do protagonismo feminino. Da mesma forma que Genette, Bakhtin e Kristeva fizeram nos estudos literários, a teoria do cinema muito se beneficiaria de abdicasse de certo apreço desenfreado por uma suposta “originalidade” e compreendesse os remakes como objetos largamente convidativos para a prática de estudos comparativos. Como colocam Horton e McDougal:

Quanto mais pensamos sobre a questão dos remakes, mais podemos ver como muitas vertentes significativas da narrativa, do cinema, da cultura, da psicologia e da textualidade vêm à tona. Tomando a visão mais ampla possível – a da psicologia e do desenvolvimento humanos – podemos, por exemplo, fazer a seguinte observação. A experiência e o próprio desenvolvimento dependem de padrões reconhecíveis de repetição, novidade e resolução. [...] Ao anunciar por título e/ou narrativa sua dívida com um filme anterior, o remake convida o espectador a apreciar as *diferenças* que foram trabalhadas, consciente e às vezes inconscientemente, entre os textos. [...] Eles provocam um prazer duplo, pois oferecem o

que já conhecemos, mas com interpretações, representações, reviravoltas, desenvolvimentos e resoluções novas ou, pelo menos, diferentes (Horton; McDougal, 1998, p. 5-6).

Se Bazin advogava pela adaptação ressaltando a “juventude” do cinema em relação às demais formas de arte, hoje os remakes podem ser compreendidos justamente como um sintoma de “maturidade” ou “envelhecimento” do meio. Agora munido não somente de uma infinidade de narrativas passíveis de serem transmutadas em novos contextos temporais e regionais, como de igualmente incontáveis estratégias formais e estilísticas, o cinema se auto-replica e assim repensa com frescor e entusiasmo seu próprio desenvolvimento histórico através da reaproximação com alguns de seus principais cânones. “Adaptar, enfim, não é mais trair, mas respeitar.” (Bazin, 2014, p. 140).

Referências

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. Discourse in the Novel. In: *The Dialogical Imagination*. Austin: University of Texas Press, 1981, p. 259-422.

BAZIN, André. *O que é o cinema?* São Paulo: Cosac & Naify, 2014.

BRANNAN, Alexander Joseph. *Artful Scares: A24 and the Elevated Horror Cycle*. Dissertação de mestrado para a University of Texas at Austin, 2021.

CÁNEPA, Laura. Cinema novo alemão. In: MASCARELLO, Fernando (Org.). *História do cinema mundial*, v. 3. Campinas, SP: Editora Papirus, 2006a, p. 311-330.

CÁNEPA, Laura. Expressionismo alemão. In: MASCARELLO, Fernando (Org.). *História do cinema mundial*, v. 3. Campinas, SP: Editora Papirus, 2006a, p. 55-88.

CARDINAL, Roger. *O expressionismo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986.

CARREIRO, Rodrigo. *Por uma teoria do som no cinema de horror*. Ícone, v. 17, n. 3, 2019, p. 251-269.

CARROLL, Noël. *A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração*. Campinas, SP: Editora Papirus, 1999.

CORRIGAN, Timothy. *New german film: The displaced image*. Indianapolis: Indiana University Press, 1994.

CREED, Barbara. *The monstrous-feminine: Film, feminism, psychoanalysis*. Routledge, 2023.

EGGERS, Robert. ‘Nosferatu’ Director Robert Eggers Breaks Down the Erotic Vampire Scenes, Creating an All-Time Scary Villain and the ‘Demented’ Bloody Moment He Had to Cut. *Variety*, 25/12/2024. Disponível em: <https://variety.com/2024/film/news/nosferatu-sex-scenes-vampire-director-breaks-down-1236246641/>

EISNER, Lotte H. *A tela demoníaca*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

ELSAESSER, Thomas. Cinema mundial: realismo, evidência, presença. In: MELLO, Cecília (Org.). *Realismo fantasmagórico*. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2015, p. 37-59.

ELSAESSER, Thomas. The global author: Control, creative constraints, and performative self-contradiction. In: JEONG, Seung-hoon; SZANIAWSKI, Jeremy (Org.). *The Global Auteur: The Politics of Authorship in 21st Century Cinema*, 2016, p. 21-42.

FLAHERTY, Taryn. There is Some Seriously Creepy Folklore Behind the White Horse Scene in ‘Nosferatu’. *Movieweb*, 17/01/2025. Disponível em: <https://movieweb.com/nosferatu-white-horse-scene-explained/>

GENETTE, Gérard. *Palimpsests: Literature in the second degree*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1997.

HORTON, Andrew; MCDOUGAL, Stuart. Introduction. In: HORTON, Andrew; MCDOUGAL, Stuart (Org.). *Play it again, Sam: Retakes on remakes*. Oakland: Univ of California Press, 1998, p. 1-11.

JAKOBSON, Roman. On linguistic Aspects of Translation (1959). In: VENUTI, Lawrence (ed.). *The Translation Studies Reader*. Nova Iorque: Routledge, 2000, p. 113-25.

KAES, Anthony. *From Hitler to Heimat: The return of history as film*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1989.

KRISTEVA, Julia. *Desire in Language: a Semiotic Approach to Literature and Art*. Nova Iorque: Columbia University Press, 1980.

NAGIB, Lúcia. *World cinema and the ethics of realism*. Londres: A&C Black, 2011.

_____. Werner Herzog: O cinema como realidade. São Paulo: Estação Liberdade, 1991. PEINHOPF, Irene. Ellen and Greta on the Deathbed: Representations of Death and Agency in FW Murnau's *Nosferatu: Eine Symphonie des Grauens* (1922) and E. Elias Merhige's *Shadow of the Vampire* (2000). *Verges: Germanic & Slavic Studies in Review*, v. 1, n. 1, 2012, p. 33-41.

STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. *Ilha do Desterro: a journal of english language, literatures in english and cultural studies*, n. 51, 2006, p. 19-53.

VARDELL, Dan. *Unmaking the remake: Lacanian psychoanalysis, Deleuzian logic, and the problem of repetition in Hollywood cinema*. Tese de Doutorado para a University of Southampton, 2010.

WALLER, Gregory A. *Nosferatu, A Symphony of Horror and Nosferatu the Vampyre*. In: *The Living and the Undead: From Stoker's Dracula to Romero's Dawn of the Dead*. Chicago: University of Illinois Press, 1986, p. 177-227.

RRR e a negação do realismo sonoro no cinema masala

Ian Costa

Após uma longa e pirotécnica sequência de créditos iniciais, uma menina simples canta enquanto faz um desenho na mão de uma senhora branca e cheia de joias que contrasta com a comunidade nativa e humilde que observa a cena em meio à floresta, cenário identificado pelo panorama visual, mas dotado de contextualização sonora extremamente rarefeita, quase imperceptível. Pelas vestes, arquétipos e artefatos tecnológicos logo se compreende que se trata de um contexto de colonialismo britânico na Índia do início do século XX, ratificado pelo idioma e sotaque na fala dos representantes do império. A voz de Malli se situa em primeiro plano, límpida, evidente e sem contexto acústico para o que se vê, nem mesmo interferência, outras vozes ou sons da floresta, apenas um sutil silvo que remete às cigarras e um pontual pássaro que é mostrado em detalhe. A calma é quebrada a partir da chegada acusmática de cães de caça, que ao serem enquadrados revelam o total desprendimento de sincronicidade entre fonte sonora e as expressões e movimentações caninas. Ouve-se a chegada dos caçadores em consonância com os latidos, alguns passos humanos e equinos, rangido das cordas que amarram as caças. Um fator estético deste momento chama a atenção: a imagem é propositalmente lenta, evidenciando os elementos ameaçadores dos britânicos. Os sons são mais vívidos que o referencial, mas soam em velocidade normal, des-

locando assim daquelas imagens como fonte e compondo um entendimento figurativo das ações.

Ao passo que a música cessa, a floresta também se torna mais presente sonoramente. Quando os aristocratas lançam um par de moedas próximo aos pais da garota, o som do timbre metálico e agudo é bastante evidenciado, desproporcional, inclusive, ao terreno arenoso em que cai o dinheiro. Este som mostra seu real valor de face a partir do momento em que os pais acreditam que o pagamento é pelo desenho e performance da menina, mas os britânicos na verdade estão comprando sua filha, colocando-a rapidamente em seu automóvel e partindo daquela aldeia. Os pais entram em desespero ao compreender o ocorrido. Suas vozes, assim como as dos britânicos, aparecem sempre em primeiro plano e com evidentes quebras de sincronicidade, como no canto de Malli.

Os veículos começam a deixar o local e ouvem-se seus sons pontualmente, não sendo parte evidente da dimensão sonora da cena, mesmo em quantidade numerosa. Neste momento, bem verdade, várias sonoridades como gritos, passos e batidas no vidro são suprimidas enquanto a música se evidencia. A mãe da menina alcança o comboio e se joga em frente ao carro que leva a garota, fazendo-o parar, tentando explicar a confusão e implorando por sua filha. Um guarda se aproxima com a arma em punho, sendo então repreendido pelo representante britânico que o lembra o valor de uma bala do império. O soldado assim substitui a pistola por um pedaço de madeira, batendo este violentamente contra a cabeça da mulher ajoelhada. Este som é bastante enfatizado em termos de intensidade e densidade, representando assim a violência da ação, mas exaltando ainda mais o absurdo da mesma.

A descrição faz jus à cena de abertura do filme *RRR (Rise Roar Revolt)*, épico indiano de ação e ficção histórica dirigido por S. S. Rajamouli e lançado em 2022, narrativa que acompanha dois heróis revolucionários fictícios: Alluri Sitarama Raju (Ram Charan), um policial que almeja promoção e reconhecimento, e Komaram Bheem (N.T.

Rama Rao Jr.), chefe mítico de uma comunidade que tenta resgatar Malli, sendo ambos os protagonistas inspirados em figuras reais e da luta anticolonial.

O filme tornou-se um fenômeno global por sua narrativa e elementos estéticos maximalistas, tendo alcançado bastante reconhecimento local e internacional, recebendo prêmios como Globo de Ouro, Critics Choice Awards e o Oscar, todos por melhor canção original para *Naatu Naatu*, fator que impulsionou rapidamente a obra a entrar nos catálogos de diversas plataformas globais de streaming no ocidente, caso brasileiro em que pode ser encontrado no catálogo da Netflix. A experiência estética ocidental, entretanto, se depara com possíveis estranhamentos que vão além do estereótipo de cenas musicais e performáticas de um filme de Bollywood. Qualidade de imagem e som são tecnicamente muito próximas do mais alto padrão dos estúdios californianos, que não raro também produzem epopeias e fantasias. Tal estranhamento, como aqui propomos, se dá pela quebra de representações que fogem a padrões de representação do real, indo do totalmente artificial ao hiper-real, desviando da “realidade padrão” de elementos como sincronia labial e ambientação acústica. Nas próximas páginas iremos nos dedicar a avaliar razões e procedimentos deste afastamento do patamar de realismo ocidental a partir da perspectiva do som neste filme, investigando também a predileção de representações hiper-reais como um elemento onipresente na banda sonora de *RRR* e do filme *masala*, contexto estilístico no qual se insere esta obra.

O real e o ocidente

Desde o início do século XX o realismo consolidou-se como a forma dominante de representação no cinema ocidental. Mais do que uma simples tendência estética, trata-se de uma linguagem que se tornou hegemônica na estrutura narrativa e sensorial das obras audiovisuais,

sendo frequentemente naturalizada como a “maneira correta” de representar o mundo em imagens e sons. Gonzalo Aguilar (2006) aponta que o modo realista se tornou um modelo recorrente da cinematografia moderna, estabelecendo um tipo de convenção perceptiva e discursiva que influencia o fazer cinematográfico de modo abrangente. Essa hegemonia do realismo é, contudo, construída sobre uma ilusão codificada e cuidadosamente articulada, instituída por André Bazin como “todo sistema de expressão, todo procedimento narrativo propenso a fazer com que haja mais realidade” (Bazin, 2018, p. 279). Não se trata, portanto, de uma captação neutra da realidade, mas de um esforço estético e técnico por fazer parecer real. Esse “parecer” cria uma sensação de autenticidade que, ao longo do tempo, tornou-se tão recorrente que passa despercebida — como se a verossimilhança e o conjunto de esquemas que a compõe fosse a única forma possível de se contar histórias audiovisuais. No entanto, a naturalização do realismo como forma “neutra” de representação mascara o seu caráter construído e ideológico. Roland Barthes, em um comentário crítico sobre os efeitos da verossimilhança, afirma que com este conjunto de elementos inverídicos camuflados com “máscaras nem tão críveis, se passaria a falsa ideia de veracidade, produzindo o ‘efeito de real’, fundamento esse inverossímil inconfessado que forma a estética de todas as obras correntes da modernidade” (Barthes, 2004, p. 45). Há, deste modo, uma operação simbólica por trás da representação “realista” que encena a veracidade sem necessariamente estar vinculada a ela, pautada, assim, pela verossimilhança ou algo que forneça elementos para o convencimento desta.

Com a consolidação deste condicionante, especialmente no cinema comercial, o realismo passou a operar como uma commodity — uma forma de representação padronizada, replicável em larga escala. Carreiro e Durand (2020) utilizam esse termo para indicar como o “real” torna-se um produto primário, distribuído por diferentes fabricantes culturais. Em vez de uma linguagem expressiva singular, o realismo

adquire um caráter genérico, usado para reforçar convenções narrativas e espetatoriais já naturalizadas, fenômeno este que se intensifica no contexto pós-moderno. Fredric Jameson (1997) identifica na contemporaneidade uma cultura marcada pela superficialidade, onde o aprofundamento histórico e simbólico cede lugar à busca incessante por sensações intensas e momentâneas. Segundo ele, vivemos sob uma lógica de intensidades afetivas descontínuas, em que a estética dominante está menos preocupada com o conteúdo profundo das obras e mais voltada à sua capacidade de provocar estímulos sensoriais imediatos. O realismo, nesse contexto, se ajusta às exigências da aceleração e do consumo, abandonando sua função representativa tradicional para assumir um papel performático. Aguilar (2006, p. 34) observa que esse novo tipo de realismo já não se ancora em estruturas dramáticas fortes ou na causalidade narrativa. Ao contrário, sua eficácia está no enfraquecimento dos vínculos causais e na ênfase na *mise-en-scène* como forma de organização do sentido. Trata-se de um realismo de superfície, em que a construção atmosférica é mais relevante do que o encadeamento lógico dos eventos *diegéticos* em um contexto em que imagens e sons são organizados menos como discurso e mais como textura. E aqui afirmamos não haver, neste sentido, distinção entre as perspectivas indianas, europeias, latino-americanas ou hollywoodianas. Sublinhamos, entretanto, a existência evidente de discrepância entre abordagens do panorama sonoro daquilo que se convencionou remeter à estética de Bollywood, sobretudo no que diz respeito à quebra da sincronicidade labial e das ações *diegéticas* de modo abrangente, assim como a forte rarefação de efeitos sonoros, sobretudo das construções de *backgrounds*, havendo inclinação na composição da estrutura com elementos musicais e efeitos com destaques apenas pontuais, diferindo assim a tendência intensificadora e complexa da banda sonora (Smith, 2013) que reverbera como padrão realista a partir da irradiação do panorama hegemônico de Hollywood.

Se para Aguilar (2006) o aperfeiçoamento da sincronia se mostra como fundamental para o patamar de realidade, Costa (2011) ressalta o papel dos efeitos sonoros como principal elemento a aumentar e transcender o atributo do real no cinema contemporâneo. Dada a importância e complexidade deste conjunto expressivo, faz-se necessário pontuar sua funcionalidade e taxonomia proposta e dividida por Opolski (2014, p. 188-189) como *backgrounds* (BG) — sons ambientes que constroem espacialidade; *hard effects* — efeitos sonoros diegéticos e sincrônicos; e *sound effects* — sons não literais, que não remetem diretamente a causas diegéticas, mas que atuam como índices simbólicos e afetivos. Essa diversidade de camadas permite criar uma escuta sensível que desloca o espectador do registro do real para o campo do sensível e do simbólico. Embora o papel atribuído ao real verossímil esteja mais diretamente ligado aos *backgrounds* e *hard effects*, camadas arbitrárias adicionais e *sound effects* podem servir para garantir outros tipos de imersão e realidade que vão além da mimese da realidade empírica.

James Buhler (2019) argumenta que a representação sonora do real foi profundamente alterada pelos novos modos de produção e reprodução sonora, deixando de se preocupar com a fidelidade formal para se concentrar na inteligibilidade emocional e sensorial. Assim, o realismo sonoro contemporâneo se torna paradoxal ao se apresentar de modo mais real que seu referente, logo, um real irreal que ultrapassa a cópia para atingir a experiência sensória e a significação. Deste modo, Elsaesser (2015) argumenta não haver mais sentido em falar em realidade, mas sim em um efeito de realidade conduzido e manipulado pela combinação de um conjunto de códigos audiovisuais, ao que se alinha, no campo sonoro, a Ferraço:

(...) a criação desses efeitos de real não é feita pela mimetização da realidade objetiva, como uma tentativa de cópia, mas sim através da estimulação dos sentidos do espectador na busca por respostas afetivas que tenham similaridades com aquelas ocor-

ridas na experiência sem mediação. Porém para conseguir, no cinema, criar essas sensações que sejam poderosas o suficiente para causar esses efeitos de real, é necessário que haja um trabalho de construção sonora que não visa necessariamente uma replicação da realidade concreta, mas sim a construção de uma total ilusão da realidade (FERRAÇO, 2016, p. 56-57).

Este autor localiza tal contexto no âmbito da hiper-realidade, ressaltando que o objetivo deste segmento estilístico é atingir sensorialmente o espectador e criar respostas de significação e afeto acerca dos signos sonoros, trabalhando para tanto, através de elementos que muitas vezes se valem do exagero e da adição de elementos não condizentes com a experiência sensória não mediada. Este é um esquema de representação que não só se insere em um novo patamar da ontologia do real cinematográfico, como defende Elsaesser (2015), mas se apresenta de modo universal como uma tendência estilística (Capeller, 2008; Costa, 2011; Smith, 2013; Carreiro, 2018; Buhler, 2019), algo que a cena de abertura de *RRR* confirma ao estar repleta de construções sonoras que se encaixam na descrição do panorama hiper-real, e que se propagam ao longo desta e de outras narrativas análogas na conjuntura indiana. Antes da análise, entretanto, é necessário que nos debrucemos sobre o contexto, a estética e, sobretudo, as idiossincrasias deste centro de produção ao mesmo tempo afim e avesso aos códigos ocidentais.

Nem Hollywood nem Bollywood

Não, *RRR* não é um filme de Bollywood. A negativa não se dá por formalidade análoga a um filme californiano que não esteja ligado às *majors*¹ e por isso recebe o selo de independente, mas ao centro de produção e ao

1. Conjunto dos cinco maiores estúdios de produção cinematográfica dos EUA: Disney, Universal, Warner Bros., Paramount e Sony Pictures.

idioma falado nos filmes. *RRR* é uma produção do centro cinematográfico de Chennai, no sul da Índia, falado no idioma telugu, logo, trata-se de uma produção de Tollywood, com versões dubladas em outros idiomas como tâmil, canarês, malaiala e hindi, sendo esta a mais falada das vinte e duas línguas oficiais indianas. Evidentemente isto caracteriza um multiverso com lastros culturais que vão além do idiomático, sintoma que dá vazão à teoria de descentralização das produções (Ganti, 2004) que defende a não centralização dos polos de realização audiovisual que se distinguem por cultura e idioma, mas também por temáticas e estéticas, um sistema muito distinto da centralização de Hollywood. O policentrismo fica evidente seguindo a atribuição dada por Rajadhyaksha (1999) ao defender a difusão entre os centros urbanos não como filiais que seguem uma linguagem única com o intuito de atender a um mercado, mas como sistemas industriais completos, com infraestrutura técnica, mercado próprio, estrelas regionais, estética e temáticas que se ajustam às culturas locais. Os mais famosos centros cinematográficos indianos são os de Mumbai², que utiliza o idioma hindi, e o de Chennai, que usa o telugu, mas há também grandes e autônomos centros em Calcutá (bengali), Thiruvananthapuram (malaiala) e Bangalore (canarês), por exemplo. Embora seja possível o vislumbre de intersecções em alguns casos, a multiplicidade de arranjos de produção, estética, temáticas e os mais de cem dialetos do país fazem com que a denominação de “cinema indiano” seja na verdade uma construção artificial que acaba por ocultar regionalismos e estilos distintos (Ganti, 2004, p. 45). Dentre as intersecções possíveis neste grande conjunto, podemos identificar algumas similaridades na abordagem sonora entre Bollywood e Tollywood na construção da banda sonora de suas produções, sobretudo no que tange a dublagem, os efeitos sonoros e a utilização da música.

2. Cidade conhecida anteriormente como Bombay ou Bombaim, denominação colonial substituída por Mumbai a partir de 1995, de onde vem o “B” utilizado em Bollywood.

Morcom (2007) explica que desde a introdução dos filmes sonorizados sincronicamente diversos estúdios indianos passaram a adotar a prática de *playback singing*, consistindo essencialmente em cantores profissionais que gravam canções para a interpretação de atores adequarem a sincronia labial em uma espécie de processo inverso ao de dublagem. A prática acabou por se consolidar e, apesar de muitos casos em que pode não haver necessariamente um resultado perfeito, o que poderia ser entendido enquanto uma quebra da transparência (Xavier, 2005) e, conseqüentemente, da imersão, algo que seria grave nas dinâmicas realistas/sincrônicas ocidentais acabou sendo ignorada e passou a ser entendida enquanto algo corriqueiro nas produções indianas, algo que irradiou também para as falas. Morcom (2007, p. 85) explica que como as canções eram tocadas nos sets para as performances de canto e dança, a impossibilidade do som direto se somou ao fator multi-idiomático, enraizando a prática generalizada da dublagem como *modus operandi*: “A dublagem quase completa dos diálogos e a orquestração cuidadosa dos sons na pós-produção são características da prática cinematográfica indiana, em que a trilha sonora é elaborada como um objeto estético distinto da captação sonora ‘natural’”. A oposição ao paradigma realista ocidental se manifesta por consequência técnica, mas ganha força ao se somar ao que desde o primórdio da sonorização tem grande peso nos filmes indianos: a música. Gregory Booth afirma que devido a praticamente inexistência de som direto nos filmes do contexto indiano, a composição da banda sonora é realizada em pós-produção “ênfatizando a clareza, o drama e o efeito emocional em vez da verossimilhança” (Booth, 2008, p. 127), reforçando demasiadamente efeitos sonoros pontuais e emocionais, ficando este muito a cargo do fator musical no sentido usual, similar ao utilizado no ocidente, mas também de inserções de momentos performáticos de dança: “Tudo, desde os diálogos até os efeitos sonoros, é meticulosamente dublado e alinhado com o tom musical do filme. Essa prática permite

o controle da intensidade emocional, frequentemente priorizada em relação à fidelidade naturalista” (Dwyer; Patel, 2002, p. 92). A conjuntura musical e performática é uma das principais características dos diversos centros de produção audiovisual da Índia, tendo inclusive um sistema de retroalimentação e divulgação intimamente ligado à indústria fonográfica e às rádios que se retroalimentam, um vasto e singular universo que merece um estudo próprio posterior. Mesmo nos concentrando no panorama das construções de realismo ou de transgressão a este, o fator da inserção musical se faz importante também no que diz respeito à demonstração de diversidade de gêneros narrativos contidos dentro das obras, bem como das quebras de imersão.

Ganti (2004, p. 112) explica que grande parte da estética narrativa indiana se baseia no conceito de *rasa*, ao que elucida se tratar de um conjunto de emoções fundamentais das performances de canto e dança, como o erotismo e o heroísmo, por exemplo. Conforme a autora, grande parte das narrativas indianas passou a adotar este princípio para as construções das histórias em diversos campos artísticos, o que explica a predileção por diferentes modos narrativos dentro de uma única obra ser corriqueiro, como a utilização de melodrama, ação, tragédia, romance e comédia, além das supracitadas inserções musicais. A esta estrutura Ganti atribui a nomenclatura de “cinema masala”, uma metáfora relativa a uma mistura de temperos típico da culinária indiana que denominaria este tipo de filme popular que se tornou hegemônico nos diversos centros de produção da Índia. Entretanto, a alusão a um tempero não tem por intuito reforçar estereótipos indianos, se baseando na ideia de pluralidade de intensificação sensorial através dos diversos gêneros e correspondentes emoções que essencialmente evocam. Para a autora, diferentemente do modelo ocidental em que prioritariamente as narrativas cinematográficas se concentram em um único gênero, o formato indiano corresponde a um padrão cultural de

fruição que tem por objetivo suscitar diferentes estados afetivos no expectador em uma experiência próxima à lógica ritualística.

Dwyer e Patel (2002) acrescentam que a perspectiva de ritual invade também o âmbito da coletividade, em que o público já familiarizado com as canções (devido a uma lógica de divulgação prévia nas rádios) acompanha as exibições cantando em conjunto, sobretudo em lançamentos estrategicamente ocorridos durante festivais e feriados. Frisam os autores que tal dinâmica faz com que o público busque ir ao cinema esperando vivenciar algo que transcenda o realismo: dançar, cantar, se emocionar e partilhar uma forma de comunhão popular (p. 93). Estes fortes traços religiosos não se restringem à ideia do ritual em virtude do simbolismo mítico incorporado nas figuras heroicas do cinema masala, como também acionando nestes traços divinos e sobre-humanos, ao que podemos compreender se enquadrar ao caso de *RRR* nos feitos e no simbolismo dos protagonistas: um líder local com status de entidade e um humano notável com habilidades singulares, ambos unidos para se sobrepor um sistema colonial opressor. Conforme Bhabha (2007), o hibridismo do cinema masala pode ser analisado sob o prisma identitário e das teorias pós-coloniais, tanto de modo objetivo, tendo em vista a temática anti-imperial recorrente (caso de *RRR*), como também pelo modo metalinguístico de se opor frente às normas estéticas ocidentais. O formato multigênero, a abordagem musical, as perspectivas sonoras e mesmo o que atribui como “excesso” seria uma forma estética específica também enquanto discurso.

Em uma das cenas mais simbólicas do filme um menino é salvo de um incêndio provocado pela explosão de um trem carregando combustível. Este é o momento em que os protagonistas se encontram pela primeira vez, unindo forças e movimentos acrobáticos para resgatar o garoto: um em uma motocicleta e outro montado a cavalo saltam de uma ponte unidos por uma corda, salvando-se das chamas ao se enrolar na bandeira Vande Mataram (símbolo da luta anticolonial na

Índia) e dando-se as mãos enquanto Komaram Bheem segura o estandarte, um gesto de união entre o divino e o humano em comunhão para salvar o povo dos artefatos coloniais. Sonoramente a cena segue a estética da sequência de abertura, com BG rarefeito, vozes dubladas sem tanta sincronia labial ou representação acústica diegética, efeitos sonoros hiper-realistas pontuais que atentam sobretudo às materialidades das formas, como o quebrar das pedras em colisões, a liquidez da água que encharca a bandeira e o estalar do fogo que atenta ao perigo da ação. Mais que emular fontes e materiais, estes elementos remetem às sensações e às significações que transcendem o mimético. Por fim, de mãos dadas, os personagens param no ar por alguns segundos, tempo dado ao espectador como alívio, mas, sobretudo, para que fixe a mensagem diante da digressão que quebra o ritmo frenético da cena.

Figura 1 – Cena do resgate do garoto em *RRR*



Fonte: Captura de tela (Netflix)

Digressões, aliás, são uma marca deste tipo de filme. Para Gopalan (2002), o cinema masala transgride constantemente a estrutura narrativa coesa característica da cinematografia ocidental, sobretudo

a partir das inserções de números musicais e seus cenários que interrompem a continuidade e temporalidade da diegese, assim desafiando a lógica de verossimilhança. A autora denomina esta prática como “cinema de interrupções”, entendendo esta como uma estética que valoriza pausas, rupturas e excessos como dispositivos narrativos de modo positivo, que ao desestabilizar a linearidade e temporalidade abre caminho para experiências sensoriais. Dada lógica está assim associada de modo forte à prática estilística sonora até aqui descrita nas cenas de *RRR*: “O uso frequente de diálogos dublados e efeitos sonoros não é uma falha de produção, mas uma característica que possibilita o cinema das interrupções — onde o som rompe a continuidade para produzir efeito afetivo” (Gopalan, 2002, p. 55). Neste entendimento, somando-se o fator do propósito rarefeito do BG, a busca por afetos simbólicos e sensoriais e o excesso presente nos efeitos sonoros, corroboramos a ideia de que *RRR*, inserido nas características descritas como um representante do cinema masala, nega estruturas convencionais da representação do realismo ocidental e se ampara em uma construção que parte da opacidade para a hiper-realidade sem se preocupar com a verossimilhança diegética estabelecida.

Som, fogo e um salto na multidão

Para mensurar a hipótese estabelecida propomos a análise do segundo capítulo do filme por entender que se apresenta como uma representação maximalista que reaparece em diversos momentos da narrativa em questão. A sequência “O fogo” inicia contextualizando um posto policial britânico cercado por manifestantes locais revoltados que tentam transpor as grades do complexo e agredir os agentes colonizadores. Ouvimos assim os gritos da horda em fúria como um elemento que não funciona necessariamente como um BG, visto que mais que contextualizar o espaço sonoro, este som serve para, sob a

perspectiva dos guardas, atribuir a sensação de medo que coaduna com as expressões expansivas da tropa que cai ao se assustar em dado momento em que a multidão balança a cerca. É importante contextualizar que as ações mesclam referencial imagético que, por vezes, ocorre em câmera lenta, mas nem sempre os sons seguem esta referência, desprendendo-se do que pode ser entendido enquanto fonte, assim como na chegada dos caçadores na cena de abertura do filme. Também, o movimento da cerca é dotado de uma camada grave quando os manifestantes a empurram na direção dos guardas, o que não ocorre quando os mesmos balançam a estrutura metálica para fora do perímetro, o que pela lógica, deveria ter um som similar, mas que pela estrutura de significância adicionada ao elemento sonoro, atribui conotação de força, e consequentemente temor, reforçando a sensação descrita. Ainda, apesar da maior parte da tropa se mostrar aflita com a situação, o semblante firme de Alluri Sitarama Raju destoa dos demais, tendo sua bravura de pronto reforçada pela música extra-diegética que se apresenta em sincronia e consonância às suas expressões.

Quando um manifestante atira uma pedra na direção dos guardas, acaba acertando o retrato do rei que figura na parede, derrubando-o. O comandante do posto policial ordena que o infrator seja preso. Fica evidente pelo contexto de temor da perspectiva dos guardas, em número muito menor que a população em fúria, que nenhum policial tomaria tal atitude, tanto que o próprio comandante diminui o tom de sua fala, sem esperança que a ordem seja cumprida. É então que a figura de Raju toma o protagonismo ao se preparar para capturar o manifestante. Em um movimento fisicamente inverossímil, corre e toma impulso sobre tonéis no chão, saltando sobre a cerca, caindo em meio à multidão. A perspectiva sonora deste fragmento trabalha a partir de um duplo reforço, tanto pela perspectiva das batidas da música, que perduram por toda a extensão da cena, quanto dos *hard effects*, muito evidentes e/ou intensificados: sons que normalmente

não seriam percebidos, como a retirada de seu quepe ou o movimento de troca de mãos do cassete que segura ficam evidentes, ao passo que sonoridades que seriam percebidas, como o contato de seu pé com o latão do tonel, ganham todo o espaço sônico diegético, dividindo apenas a dimensão sonora com a música crescente que dá contornos à ação. Ainda, os gritos da população são suprimidos, dando vazão a sons mais sutis, mas nem por isso pouco intensificados, como o que seria a movimentação de seu corpo rasgando o vento durante o salto, reforçando a magnitude da ação.

Figuras 2 e 3 – Preparação e salto de Raju



Fonte: Captura de tela (Netflix)

Ao aterrissar Raju já desfere golpes de cassetete contra os manifestantes. Os gritos da horda se encontram em suspensão, ao passo que o som das pancadas se torna muito evidente, remetendo à força e materialidade das ações. O que parece de pronto um esquema conhecido de sonorização pontual em cenas de supressão de ambiência e câmera lenta revela-se incongruente, visto que mesmo com o retorno da gritaria dos revoltados, o som das batidas do cassetete contra os corpos continua com as mesmas características de rispidez e intensidade. A multidão passa então a revidar, mas as características das pancadas permanecem indistintas, seja por cassetetes ou por socos e pontapés. Em meio a um emaranhado de possíveis sonoridades, a ênfase se dá sempre a partir do que remete ao tátil, como o arrastar de corpos na areia, as pancadas indistintas, evidentemente buscando um apelo sensorial. Em meio aos gritos, não há mais evidência em passos, roupas ou apelo a índices materializantes, mas se ouvem sons muito intensos mesmo no deslocamento da perspectiva visual, que se distancia para enfatizar a multidão que cerca o protagonista. Um dos manifestantes o acerta com o soco, som este que possui as mesmas características das pauladas desferidas por Raju, ficando evidente que o importante é o impacto, não a verossimilhança. Após o policial ser atingido com uma pedrada na cabeça, ouve-se o esquema consolidado da supressão sonora com a inserção de uma frequência aguda constante que remete a um estado de confusão mental, momento em que as palavras ditas pelo comandante que ordenou a captura do manifestante específico passam a soar com delay e reverberação, outro clássico esquema, sendo este de rememoração. Nestes casos não há em si o uso de hiper-realismo sonoro, mas a partir do contexto de que as palavras do comandante são um incentivo, Raju volta a lutar, torcendo a orelha de um dos manifestantes e a mão de outro que lhe seguravam, sons intensos e crocantes que evocam de modo háptico à quebra e dor.

A partir deste ponto os golpes soam ainda mais intensos, adicionando mais camadas às pancadas, como a crocância nas quebras de ossos e hastes ou os fluidos de sangue e suor que jorram das ações. Os gritos são ora realistas em meio à multidão, ora totalmente suprimidos pela perspectiva obstinada do oficial, sempre enfatizando golpes aplicados ou sofridos que acompanham uma música crescente. Há também o elemento do fogo que durante toda a cena é enfatizado quando aparece, seja em uma passada breve do ponto-de-vista, em que o som da chama se torna mais evidente do que verossimilhante, seja no momento em que a estrutura da tocha é quebrada e salva Raju dos manifestantes. Esse elemento é fundamentalmente simbólico no filme, pois assim como o divino e humano se unem contra o colonizador, o fogo, representado por Raju, e a água, Bheem, seriam forças opostas com o mesmo propósito, união que fica evidente nos *motion graphics* e na concepção visual do filme.

Embora esta cena tenha sido escolhida pelo grau superlativo que representa bem o conjunto de práticas estilísticas sonoras do masala em *RRR*, corroborando com as ideias até então levantadas, a mesma perspectiva pode ser encontrada na cena de abertura ou na posterior à analisada aqui, “a água”, na luta com um tigre em meio a uma floresta, em cenas de grande impacto como na invasão ao baile ou em passagens mais triviais, como as do conserto da moto na oficina. Toda a extensão do filme carrega este *modus operandi*, atendendo e almejando afetos e significâncias específicas e diversas de acordo com o contexto dramático. Ainda, dado que a plataforma de streaming em que está disponível no Brasil carrega uma subcategoria denominada “Cinema Indiano”, produções que se integram ao gênero masala, como *O rei do povo* (Siddharth P. Malhotra, 2024), *Troca surpresa* (Kiran Rao, 2023), *Devara: o rei dos mares* (Koratala Siva, 2024) e *Sikandar* (A.R. Murugadoss, 2025) empregam o mesmo conjunto de práticas estilísticas na construção de suas bandas sonoras.

Considerações finais

Uma vez que Bazin (2018) criticou o uso da perspectiva na pintura, denunciando um pseudorealismo que se satisfaz com a ilusão da forma, e não com a forma, sua preocupação puritana passou a soar anacronicamente inocente em tempos de ferramentas digitais de replicação e fabricação de realidades, ou partindo da verossimilhança apenas no que lhe convém e na quantidade que se adequa à construção de significado. A estética apresentada pelo masala, tomando *RRR* como metonímia, demonstra uma preocupação que se contrapõe a algumas convenções na mesma medida em que exagera em outras, ficando evidente a busca por congratulações de sentidos e afetos que se alinham à ideia de efeito de realidade de Elsaesser (2015). A fuga dos esquemas que se solidificaram enquanto representações verossímeis demonstra um descompromisso em simular o banal de modo literal, mas não rompe integralmente com as convenções, havendo BG quando se faz necessário, mas se desprendendo de sons de fontes, do tempo e, principalmente, adicionando, criando ou retirando doses de materialidade quando conveniente, sintomas da hiper-realidade.

Não é por si o simulacro que distancia o masala de Hollywood ou do cinema de fluxo, mas a medida e a importância de convenções na representação do real nestes universos. Aguilar (2006) atesta que o realismo é a forma vencedora do cinema, mas para quem? O masala rompe esta lógica em um voo que parte da opacidade e desembarca no hiper-realismo, sem escalas e sem constrangimento. Longe de ser um erro, ainda mais distante da incompetência técnica, uma escolha. Se Mishra (2002, p. 201) aponta que formatos mais recentes influenciam a forma e a linguagem recente do masala, também defende que não houve ruptura de elementos tradicionais como as narrativas musicais, as rupturas e o simbolismo, permanecendo como um gênero metalinguístico de resistência e decolonialidade.

Referências

- AGUILAR, Gonzalo. *Otros mundos: Un ensayo sobre el nuevo cine argentino*. Buenos Aires: Santiago Arcos, 2006.
- BARTHES, Roland. *O rumor da língua*. 2ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- BAZIN, André. *O que é cinema?* São Paulo: Ubu, 2018.
- BHABHA, Homi K. *O local da cultura*. Tradução: Myriam Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis e Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: UFMG, 2007.
- BOOTH, Gregory D. *Behind the Curtain: Making Music in Mumbai's Film Studios*. Nova Iorque: Oxford University Press, 2008.
- BUHLER, James. *Theories of the soundtrack*. Nova Iorque: 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. Continuidade intensificada no som dos filmes: seis tendências e um estudo de caso. *Famecos*, Porto Alegre, v. 25, n. 2. Maio/Agosto, 2018.
- CARREIRO, Rodrigo; DURAND, Priscilla. Apontamentos sobre realismo imersivo: imagem e som em Gravidade. *Fronteiras*, v. 22, n. 2, p. 114-125, 2020.
- COSTA, Fernando Morais da. Pode-se dizer que há algo como um hiperrealismo sonoro no cinema argentino? *Ciberlegenda*, v. 1, n. 24, pp. 84-90, 2011.
- DWYER, Rachel; PATEL, Divya. *Cinema India: The Visual Culture of Hindi Film*. Nova Brunswick: Rutgers University Press, 2002.

ELSAESSER, Thomas. Cinema Mundial: realismo, evidência, presença. In: MELLO, Cecília. *Realismo fantasmagórico*. São Paulo: Ed. USP, 2015. p. 37-60.

FERRAÇO, Felipe Mattar. *Usos do hiper-realismo sonoro no cinema brasileiro de ficção contemporâneo: análises de O Som ao Redor (2012) e Mar Negro (2013)*. Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória, p. 105. 2016.

GANTI, Tejaswini. *Bollywood: A Guidebook to Popular Hindi Cinema*. Nova Iorque: Routledge, 2004.

GOPALAN, Lalitha. *Cinema of Interruptions: Action Genres in Contemporary Indian Cinema*. Londres: BFI Publishing, 2002.

JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 1997.

MISHRA, Vijay. *Bollywood Cinema: Temples of Desire*. Nova Iorque: Routledge, 2002.

MORCOM, Anna. *Hindi Film Songs and the Cinema*. Aldershot: Ashgate Publishing, 2007.

OPOLSKI, Débora. A prática de edição e mixagem de som no audiovisual. In: CARREIRO, Rodrigo (Org.). *O som do filme*. Recife: Editora UFPE, 2014. p. 170-209.

RAJADHYAKSHA, Ashish; WILLEMEN, Paul. *Encyclopaedia of Indian Cinema*. Londres: BFI Publishing / Oxford: Oxford University Press, 1999.

SMITH, Jeff. The Sound of Intensified Continuity. In RICHARDSON, John. GORBMAN, Claudia. VERNALLIS, Carol (ed.). *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics*. Nova Iorque: Oxford University Press, 2013.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

A memória em *Aftersun* à luz do Bergsonismo

Amanda de Luna Cavalcanti

Aftersun (2022) é o primeiro longa-metragem de Charlotte Wells, conhecida por curtas-metragens constituídos por temas que envolvem dramas familiares. Neste, a história escrita e dirigida pela cineasta britânica traz o emaranhado de memórias de Sophie, interpretada por Frankie Corio, que tenta buscar respostas através do acesso das lembranças das férias em que passou na companhia de seu pai, Calum, interpretado por Paul Mescal.

Embora seja uma ficção, o filme foi concebido a partir da autobiografia da diretora, a partir da inspiração de sua vida e sua relação com o pai. Em entrevistas, Wells relatou diversas vezes que a concepção do longa se deu a partir de álbuns de fotografia de suas viagens de férias na infância e de suas lembranças na presença de seu jovem pai. A origem da obra, portanto, tem raiz, sobretudo, no artefato da memória que permeia a narrativa não apenas na temática, mas também como motor principal dos acontecimentos retratados.

O enredo se passa majoritariamente na década de 1990, em um *resort* na Turquia, onde a garota Sophie passa as férias de verão com seu pai, Calum. O último passa por questões financeiras decadentes e reflexões expressas na melancolia e ações deprimidas de um pai jovem, ao mesmo tempo em que tenta dar o melhor de si para que a filha tenha as melhores férias de sua vida e bons momentos para guardar ao seu lado.

Não é à toa que ambos carregam uma câmera filmadora durante toda a estadia, sendo esta utilizada mais para gravar momentos afetivos e da relação entre pai e filha, do que a viagem em si. Igualmente, o filme é narrado por meio de fragmentos de memória da personagem Sophie, que tenta acessá-los, a fim de compreender, na perspectiva do presente, Calum, bem como o que aconteceu com ele.

Vislumbra-se, nesse sentido, que *Aftersun* permite observar sua narrativa a partir da “Memória Pura”, baseada na teoria do filósofo Henri Bergson (1999, pg. 86), na medida em que se compreende a memória de modo não atrelado ao físico, mas ao espiritual. Em outras palavras, a memória é artefato que transcende o corpo e não obedece o tempo cronológico, podendo ser acessada pela consciência do sujeito fora do plano físico (Deleuze, 2012, pg. 48). No contexto do filme, a história é impulsionada justamente pelas lembranças acessadas por Sophie, que constitui sentidos ao longo dos atos e ações dos personagens.

A Teoria da Memória de Bergson

Ao tratar sobre memória, são múltiplas as noções que vêm à tona, a depender do foro ou ponto de partida para lidar com o tema. No campo da filosofia, a exemplo de uma breve consulta ao dicionário de Nicola Abbagnano, deparamo-nos com concepções que tratam a memória desde uma base física de conservação da recordação, até um viés espiritualista, em que a memória é revestida de virtualidade.

Nesse sentido, discutir a memória relacionada à percepção, imagem e tempo, é aproximar-se mais das teorias “virtualistas”, sobretudo das exposições de Henri Bergson. Sob o intermédio de Deleuze, aqui, tais exposições serão compreendidas a partir do que se chama de Bergsonismo, ao entender principalmente a memória como um progresso do passado ao presente, em que a lembrança primeiramente em um estado virtual alcança a percepção daquele que a acessou (Deleuze, 2012, p. 54).

Para Bergson (1999), a instância virtual que confere à memória deve-se à sua natureza subjetiva, ao passo em que o cérebro enquanto matéria, é de natureza objetiva. Tal oposição implica no entendimento da impossibilidade da memória/lembração restar conservada em um âmbito de natureza diretamente distinta, mas restar sim conservada em si mesma. Sob esse entendimento, a memória não é tangível, não é palpável, de modo que sua substância distante de qualquer perspectiva material, não é outra coisa, senão, sob o aspecto subjetivo, compreendido na instância do movimento, elemento que pode ser observado sob o prisma da duração.

Arrisca-se dizer que movimento semelhante a esse é a imagem em direção ao olhar do espectador. O cinema, sobretudo, propicia uma reflexão acerca da relação da memória com a matéria no sentido em que se vislumbra o filme, como uma espécie de passado que se atualiza e “corporeifica” diante da apreensão de quem assiste. O filme acaba sendo passado, por estar diante de uma sequência de registros gravados no pretérito e, ao mesmo tempo, torna-se presente por ser atual naquele instante em que é reproduzido e apreendido aos olhos de seu espectador.

Com base nesta relação, objetiva-se identificar como são operadas as noções da teoria da memória de Bergson, por meio de possíveis tangentes entre o passado e o presente em *Aftersun*. A escolha do filme se pauta justamente na forma como os elementos narrativos estabelecem correlações entre os conceitos de memória, afeto e imagem, implicada a personagem protagonista no processo em que tais concepções transladam em torno de sua história.

Passado, tempo e lembranças são incontestavelmente os aspectos dominantes do drama britânico-estadunidense. Tendo isso em vista, extrai-se de Deleuze, ao trabalhar as questões postas por Bergson, a relação da memória com o conceito de duração, esta compreendida como o transcurso do tempo de forma una e indivisível. Sob esse aspecto a memória está interligada a um passado que não é constituído

por partes e elementos divisíveis; não é um mero acúmulo de lembranças, mas sim um estado permanente de Ser, enquanto o presente pode ser percebido como um agir, como um devir:

Do passado, ao contrário, é preciso dizer que ele deixou de agir ou de ser-útil. Mas ele não deixou de ser. Inútil e inativo, impassível, ele É, no sentido pleno da palavra: ele se confunde com o ser em si. Não se trata de dizer que ele “era”, pois ele é o em-si do ser e a forma sob a qual o ser se conserva em si (por oposição ao presente, que é a forma sob a qual o ser se consome e se põe fora de si). No limite, as determinações ordinárias se intercambiam: é do presente que é preciso dizer, a cada instante, que ele “era” e, do passado, é preciso dizer que ele “é”, que ele é eternamente, o tempo todo (Deleuze, 2012, p. 46).

Deleuze assim, demonstra que a teoria da memória de Bergson compreende o passado de forma ontológica, expondo a ideia de um “passado em geral” em que as lembranças-puras possuem uma natureza virtual, isto é, não psicologizada. O passado não está em um lugar, não é um lugar, nem pode ser compreendido como um acúmulo sucessivo de partes, mas sim um todo repleto de níveis que são acessados durante o devir do presente (Deleuze, 2012, p. 48).

O passado “é” porque permanece – ontologicamente – em uma instância não psicológica. O movimento do virtual à materialização da lembrança no âmbito do psicológico ocorre a partir das atualizações que conduzem ao estado da consciência, atingindo uma percepção atual, onde pode ser compreendida a imagem que nosso corpo se depara.

Em outras palavras, é através do acesso ao “passado em geral”, que o aspecto virtual da lembrança adquire uma instância psicológica, quando atualizado por meio da imagem que se constitui durante esse progresso (Deleuze, 2012, pg. 49). Em termos sucintos, é a partir do movimento de passado-presente, que se desloca a lembrança-pura para a percep-

ção, esta como um ato de perceber materializado e consciente, impregnada pelas lembranças através do exercício de representações:

O discurso do pensador está se interrogando sobre a passagem da percepção das coisas para o nível da consciência. A certa altura, introduz a reflexão seguinte: “Na realidade, não há percepção que já não esteja impregnada de lembranças”. Com essa frase, adensa-se e enriquece-se o que até então parecia bastante simples: a percepção como o mero resultado de uma interação de ambiente com o sistema nervoso. Um outro dado entra no jogo perceptivo: a lembrança que impregna as representações (Bosi, 1979, p. 46).

Ecléa Bosi ao trabalhar as questões colocadas por Bergson, verifica a introdução do dado da lembrança que impregna as representações no progresso da memória - de sua virtualidade ao perceptivo. No entendimento da autora, esse movimento se relaciona com o esquema *estímulo-cérebro-representação* no sentido em que o ato de lembrar como um “vir à tona” é, pela memória, um salto ao passado que o traz através de processos de representação à percepção imediata (Bosi, 1979, p. 46).

Verifica-se que esse movimento de emergir ou vir à tona através de um deslocamento em que são postos o corpo (matéria, cérebro, percepção) diante de uma lembrança (memória, lembrança) decorre do nexos contínuo entre imagem do corpo e ação ou entre imagem do corpo e representação. Bosi bem observa o que já tinha sido também trazido por Bergson:

Percebo em todos os casos que cada imagem formada em mim está mediada pela imagem, sempre presente, do meu corpo. O sentimento difuso da própria corporeidade é constante e convive, no interior da vida psicológica, com a percepção do meio físico ou social que circunda o sujeito. Bergson observa, também, que este presente contínuo se manifesta, na maioria das vezes,

por movimentos que definem ações e reações do corpo sobre o seu ambiente. Está estabelecido, desse modo, o nexo entre imagem do corpo e ação (Bosi, 1979, p. 44).

Em meio ao ambiente em que se situa o corpo, quando permanece a imagem suscitada no cérebro, durando, o que se procede é um mecanismo de representação, porquanto o que se retém no cérebro não é propriamente a sensação ou o estímulo que foram levados a ele, mas sim a percepção desses.

É sob esse aspecto que se compreende que o acesso ao passado, por meio da lembrança, não desconstitui ou transforma esse passado, mas o atualiza, a partir da constituição da imagem que o representa. Não é o momento que já foi vivido em toda a sua completude que nos é apresentado, e nem é um passado que se torna presente, posto que o passado enquanto totalidade não muda. É a percepção como um ato atual que se faz evidente e tem do Ser impassível - o passado – aquilo que se buscou, mediado pela imagem.

As memórias de Sophie

A procura de Sophie é basicamente mediada pelas gravações de uma câmera portátil comum da década de 90. Ora estamos diante das filmagens obtidas pela própria garota e seu pai, ora estamos diante do que devem ser propriamente as memórias da mulher já adulta.

Neste ponto, destaca-se de imediato o intermédio das imagens como instrumento de acesso ao passado que Sophie busca. Associa-se este ato, sobretudo, ao nexo entre imagem, corpo e representação/ação, bem como o papel da memória compreendida pela teoria de Bergson:

No que diz respeito à memória, o papel do corpo não é armazenar as lembranças, mas simplesmente escolher, para trazê-la à consciência distinta graças à eficácia real que lhe confere, a lembran-

ça útil, aquela que completará e esclarecerá a situação presente em vista da ação final (Bergson, 1999, p. 209).

A forma pela qual a narrativa foi desenvolvida revela o evidente intuito de partir do passado para tentar compreender algo no presente. A primeira instância prevalece durante todo o filme, optando por uma fotografia de cunho nostálgico a partir do uso de uma câmera mais leve e compacta – uma Arricam Lite – e o uso de lentes Cooke S4, 35mm, que permitem uma imagem visual de característica caseira, com granações em sua textura.

Consonante às escolhas da direção e direção de fotografia, o desenho de som opera harmonicamente com a finalidade de impactar a narrativa fílmica pelo viés da nostalgia. Logo na cena de abertura, ainda em tela preta, ouvimos os sons dos *clicks* e do dispositivo de aceleração de um vídeo gravado por uma câmera Mini DV. É revelado, logo em seguida, que se trata de uma filmagem antiga, feita por uma pequena Sophie e seu pai, enquanto conversam no quarto de hotel em que ficaram hospedados durante as férias de verão da menina.

A imagem apresentada é manipulada por alguém que acelera, retorna e pausa. Alguém que busca algo naquelas memórias, como se estivesse ilusoriamente detendo o controle daqueles registros. No momento em que o *frame* do vídeo caseiro é congelado, somos apresentados à silhueta de uma mulher, uma Sophie adulta diante da imagem que domina o plano. Curioso perceber que a sombra, nesse caso não é o passado, mas o presente; que a memória que é percebida não está no corpo de Sophie diante da tela, mas em si mesma:

Instalamo-nos de súbito no passado, saltamos no passado como em um elemento próprio. Assim como não percebemos as coisas em nós mesmos, mas ali onde elas estão, só apreendemos o passado ali onde ele está, em si mesmo, não em nós, em nosso presente (Deleuze, 2012, p. 48).

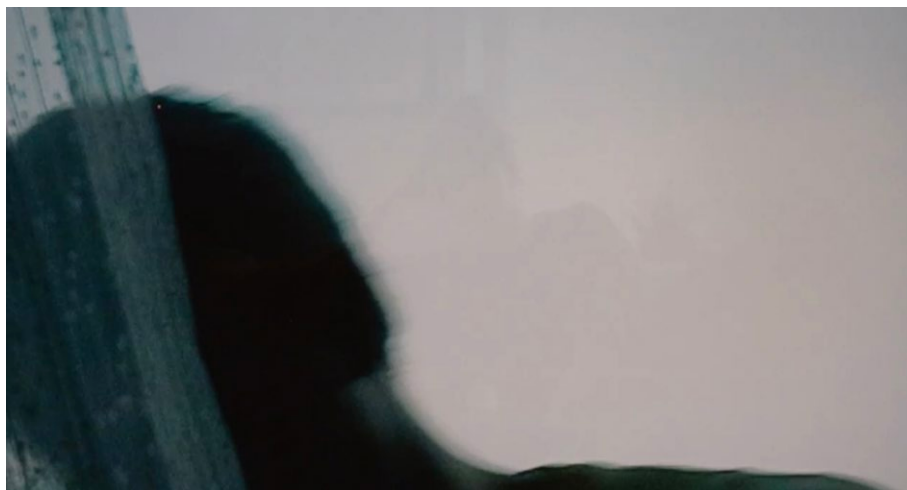
Como dito, o filme transita entre gravações de câmera caseira, bem como em cenas que representam o passado dos personagens. De ambas as formas, embora de modos distintos, a lembrança é acessada por meio da imagem. Essa observação corresponde à noção de Bergson de que as vivências passadas não se localizam fisicamente no cérebro como elemento funcional desse, mas subjetivamente em uma instância além do corpóreo (Bergson, 1999, p. 86).

Figura 1: Cena do longa-metragem *Aftersun*. Na tela da TV, o personagem Calum (Paul Mescal)



Fonte: <https://www.screendaily.com/features/charlotte-wells-paul-mescal-break-down-five-key-scenes-from-aftersun-its-rare-to-have-moments-like-that-as-an-actor/5178980.article>

Figura 2: Cena de *Aftersun*. A silhueta de Sophie adulta aparece no centro do quadro



Fonte: <https://www.netflix.com>

O breve trecho mencionado parece assim, inaugurar uma narrativa que se apresenta com o condão de mergulhar o espectador, em conjunto com a protagonista, em fragmentos de memória, sem a intenção de apontar causalidades ou delinear uma cronologia dos fatos. Desta estrutura, temos a impressão de algo semelhante aos níveis do passado expostos por Bergson, uma vez que a diegese se constitui como um todo impenetrável composto por momentos que se fecham como um mundo à parte do presente.

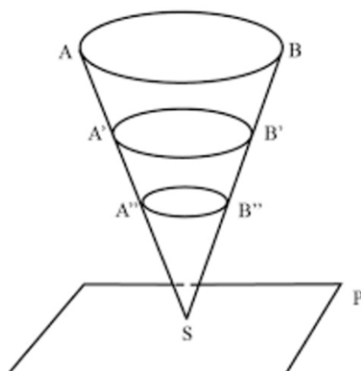
Sem a necessidade de uma lógica “sucessiva-causal”, *Aftersun* nos remete à ideia do cone invertido, imaginado por Bergson para representar a diferença entre o espaço da memória e o espaço da percepção no deslocamento do acesso ao passado. A profundidade do cone seria o equivalente aos níveis de memória, enquanto o espaço raso é onde remanesce a percepção do sujeito:

Na base estariam as lembranças que “descem” para o presente, no vértice estariam os atos perceptivos que se cumprem no plano do presente e deixam passar as lembranças: “Esses dois atos, percepção e lembrança se penetram sempre, trocam sempre al-

guma coisa de suas substâncias por um fenômeno de endosmose” (Bosi, 1979, p. 47-48).

Nesse sentido, o todo de memórias que constitui o longa-metragem não estão colocados em justaposição através do ideal clássico narrativo, nem isolados entre si como peças soltas que não fazem sentido. A unidade de lembranças apresentada pelas sequências e cenas relacionam-se primordialmente pelo que fundamenta o acesso ao passado: a busca de Sophie para entender o afeto, a ausência, a dor que Calum tentava esconder, o que não foi visível ou consciente a ela quando aquele passado era ainda devir.

Figura 3: Cone de Henri Bergson



Fonte: <https://www.thecollector.com/henri-bergson-philosophy-of-memory/>

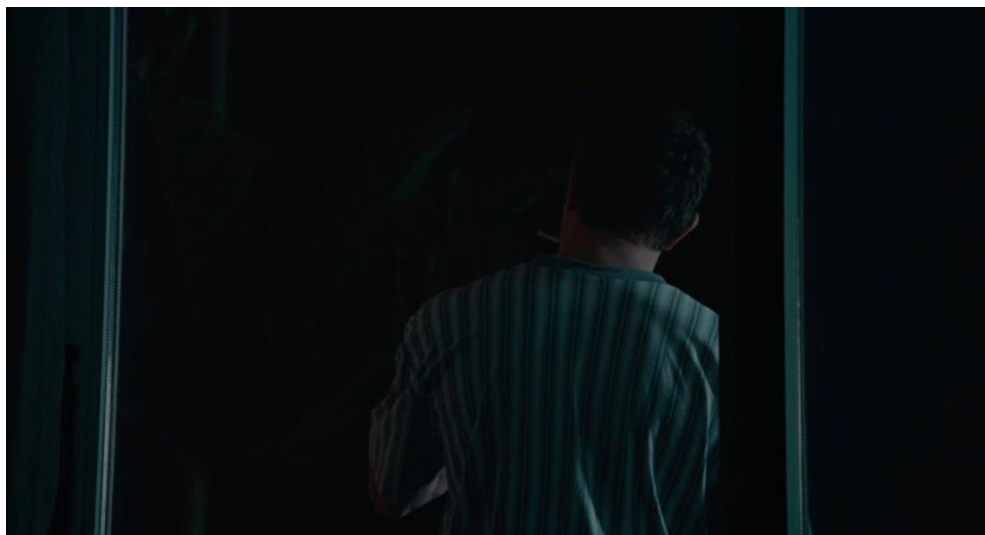
Ao acessar as lembranças através das gravações, Sophie atua no presente através de um viés literalmente mecânico, ao manusear o vídeo, alterando a velocidade da duração da imagem, pausando. A percepção da memória neste momento existe no nível raso, etapa em que a consciência acessa aquele passado. As lembranças em si, antes de atingirem o estado consciente da personagem, pertenceriam, portanto, aos níveis superiores, representados no cone como AB.

Passado, presente e música

Entendemos que as memórias são de Sophie, pois a narrativa nos coloca a todo momento diante de sua perspectiva, e embora toda a estética e construção narrativa sejam responsáveis por essa compreensão, é a banda sonora um dos elementos que contribui em grande medida para essa tarefa.

Em uma das “memórias-cenas”, Calum coloca a pequena Sophie para dormir, enquanto se isola na varanda do quarto, trancando a porta de vidro, na intenção de não incomodar a filha, seja pela fumaça do cigarro que fuma, seja pelo barulho vindo do exterior, seja pela omissão de suas questões internas e problemas pessoais. O enquadramento permite que Sophie permaneça em um primeiro plano, e em profundidade observamos Calum à distância. Tudo que se ouve é a respiração contínua e estável da garota em contraste com o abismo, que mesmo não explícito, é existente e crescente no pai, que se coloca distante. Em um quadro escuro e sem elementos sonoros relacionados à ação e perspectiva do pai, o personagem parece estar dentro do vazio.

Figura 4: Cena do longa-metragem *Aftersun*.
Calum está na varanda, enquanto Sophie dorme



Fonte: <https://wolfcrow.com/what-is-a-personal-film-and-why-aftersun-is-a-great-example-of-one/>

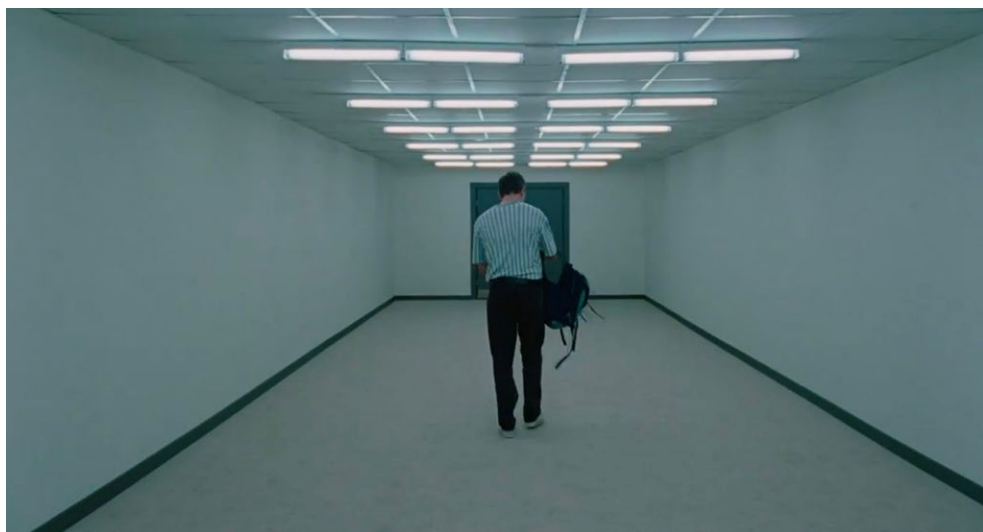
Mais tarde, momento semelhante a esse se repete na última cena do filme, mas desta vez, a composição original de Oliver Coates predomina por toda a sequência. Calum utilizando o mesmo conjunto de roupas da primeira sequência, despede-se da filha e vai em direção a uma porta em que há luzes estroboscópicas presentes em uma festa.

Considerando a teoria das tópicas (Oliveira, 2018), a música de Coates tem instrumentos de corda, como o violoncelo sobressalente na melodia, que acaba por exercer a função de estabelecer uma base emocional, que tipicamente tem o solo do instrumento voltado a representar sofrimento individual e de introspecção. Associado a um tópico de lamento e tragédia, a cena reflete justamente o adeus definitivo de Calum e Sophie como momento final do filme.

O ambiente vazio como reflexo do estado emocional de Calum é apresentado novamente no quadro, mas dessa vez também como um indicativo da ausência dele na vida presente de Sophie. A cena final

acontece logo após a despedida de Sophie criança no aeroporto, captado pela câmera caseira do pai. A música não-diegética e instrumental de Coates além de evocar o sentimento de tristeza e ternura, diferencia este momento das lembranças, que tendem a aparecer de modo mais cru durante o filme. Dessa forma, o caminhar de Calum até a porta de saída adquire um tom simbólico de sua partida definitiva.

Figura 5: Última cena de *Aftersun*. Calum vai em direção a uma porta após despedir-se da filha



Fonte: <https://www.netflix.com>

Em outro momento, diante de um palco de *karaokê*, Sophie insiste que seu pai a acompanhe no canto da música. O diálogo demonstra que é um momento que ambos costumavam compartilhar em outras ocasiões. Calum, no entanto, se recusa a cantar, mas Sophie ainda assim, mesmo que desapontada, dirige-se ao palco para cantar *Losing my religion*, da banda R.E.M. De forma praticamente declarativa, a filha declama exatamente o significado daquele momento.

Ao dizer os versos “Esse sou eu no centro das atenções (...) tentando acompanhar você; E eu não sei se posso fazer isso (...) Eu pensei ter

ouvido você rindo, Eu pensei ter ouvido você cantar, Acho que pensei ter visto você tentar”, a lembrança traduz não apenas um sentimento do passado, mas reflete a percepção atual de alguém que está agindo e acessando essa memória a partir do presente.

Afinal, em consonância com o entendimento de Chion (1994) de que o aspecto verbal cinematográfico é condutor da narrativa, segundo John Austin (1962) “dizer algo é também fazer algo; o que significa que uma frase emitida tem o poder de ação, de mudar a realidade, uma vez que se trata de um performativo, isto é, enunciado que realiza e declara” (apud Opolski, 2021, p. 150).

Embora o dito não mude o passado, pois, como já visto, é permanente, ele incorpora um aspecto ativo relacionado ao presente. Consciente de que o momento apreendido pelo espectador se trata de lembrança, o sentido da declaração da pequena Sophie reflete também na Sophie adulta que olha para o passado e tenta entender o que houve com seu pai e momentos que não pôde compreender quando ainda era criança.

Neste ponto, a canção para além das letras dos seus versos, possui de modo imperativo o poder de deslocar emocionalmente a percepção do espectador para o passado através da nostalgia propiciada pela música. Conforme analisou Amilcar Almeida Bezerra (2025), o ato de ouvir uma melodia familiar é capaz de provocar no indivíduo associações à vivências e experiências passadas, bem como os sentimentos e sensações provenientes daqueles momentos vividos:

Cada experiência de fruição musical de uma canção já conhecida, incita a recordação de vivências e emoções do passado e acrescenta camadas de sentidos a serem reavivados em experiências futuras com aquela mesma canção (Bezerra, 2025, p. 6).

Nesse contexto, *Aftersun* permite a evocação da carga afetiva e nostálgica não apenas vinculado à letra da canção, mas também à própria melodia das canções preexistentes que fazem parte da trilha musical.

Destaca-se, como já mencionado, *Losing my religion*, do R.E.M., e *Under pressure*, interpretada por David Bowie e Freddie Mercury. Essas não apenas deslocam a percepção para um sentido nostálgico, mas acrescenta um sentido produzido pelo momento presente que se debruça sobre a lembrança.

A cena em que *Under pressure* soa é um exemplo de como a memória e o acesso à essa são trabalhados a partir da música. No último dia de estadia no hotel, Calum e Sophie correm para uma pista de dança em que a música é tocada em uma festa. Apesar dos entraves e obstáculos emocionais vividos individualmente por cada um, eles parecem felizes.

A canção é contínua, mesmo quando em dado momento da sequência, outra sequência alterna com o momento da memória alegre. Desta vez, há uma festa em um local escuro, em que luzes estroboscópicas piscam excessivamente, não sendo possível compreender nitidamente todos os elementos que cercam o quadro. Uma Sophie adulta caminha por entre as diversas pessoas fora de foco, enquanto Calum, ainda jovem dança desesperadamente. Quando Sophie o encontra em meio à multidão, ela parece estar com raiva e grita em direção ao pai.

Alternadamente, a montagem do filme intercala os momentos do passado em que Calum e a Sophie criança dançam e se divertem em seu último dia juntos, com o momento suspenso no tempo em que a Sophie adulta parece travar uma batalha corporal com pai, tentando agarrá-lo, enquanto a escuridão toma conta de todo o plano, esvaecendo gradualmente as pessoas ao redor. *Under pressure* permanece como uma ponte, interligando os dois momentos e constituindo um sentido entre eles. É então que a canção é modificada pela primeira vez ao silenciar os instrumentos originais e manter as vozes dos cantores reverberando, acompanhadas pela introdução de um naipe de cordas provenientes da composição original de Coates, que escala crescentemente a tensão e a tragédia da sequência, que finaliza com a Sophie adulta no espaço escuro e vazio sem seu pai.

A articulação da memória nesse contexto é provocada, sobretudo, pela forma como a música transita de uma cena a outra, evidenciando o sentido de ambos os momentos. Tal observação é acentuada no modo como se decidiu manipular a canção original, a fim de refletir o estado subjetivo em que os momentos permeiam. Para além da letra da canção que denota “esta é a nossa última dança / estes somos nós” (tradução minha), a melodia da música provoca uma alternância entre o espaço diegético (festa no passado) e um espaço não-diegético (cena no presente), que implica na assunção da existência de Calum, agora, apenas na memória da filha, que tenta alcançá-lo através das lembranças.

Conclusão

Fica claro que a narrativa de *Aftersun* recorre às lembranças como um recurso de compreensão não apenas do passado, mas do presente, por meio do acesso àquele. O filme de Charlotte Wells ao ser lido a partir dos conceitos relacionados à Teoria da Memória, de Henri Bergson, contribui para o entendimento da forma pelos quais os elementos da linguagem cinematográfica são trabalhados para compreender o artefato da memória como componente narrativo, sobretudo em obras explicitamente autobiográficas.

Os sentidos articulados pelas decisões fotográficas e sonoras apontam para uma narrativa que é desenvolvida através de elementos constituídos como passado e como presente, como forma de evocar emoções associadas à nostalgia e à melancolia. A subjetividade da personagem, amparada pelas lembranças é alcançada pelo espectador na mesma medida em que as representações do passado incorporam artifícios reconhecíveis, a exemplo de canções populares, dos dramas íntimos, dos momentos contemplativos e do minimalismo da ambientação e figurino da época retratada.

Em uma das cenas do último ato, Sophie e Calum estão em uma conversa casual, enquanto compartilham a sobremesa no restaurante do hotel em que estão hospedados. Em dado momento, um homem se aproxima e oferece seu serviço, perguntando se a dupla gostaria de tirar uma foto. Calum aceita, pai e filha posam, e o momento é registrado através de uma câmera instantânea.

A fotografia é colocada sobre a mesa, enquanto o processo químico e seus reagentes operam. É a imagem gravada no papel, ainda sem nitidez, que permanece no centro do quadro. Ao mesmo tempo em que visualizamos a foto, ouvimos Sophie indagar de forma divertida: “Por que não podemos simplesmente ficar aqui?”

Figura 6: Fotografias de Charlotte Wells e seu pai que inspiraram o momento do filme



Fonte: <https://personaunesp.com.br/aftersun-critica/>

A resposta dada logo em seguida pela própria garota explicita que seu questionamento se refere ao desejo de continuidade dos momentos compartilhados naquelas férias. Uma outra camada de interpretação, no entanto, possui na constituição da cena a revelação de outro sentido, talvez ainda oculto no ser de Sophie, um sentido que se relaciona com a permanência absoluta daquele instante, daquela memória concretizada na fotografia.

Assim como entende Bergson, o movimento do papel em branco transmutando-se em uma imagem que representa uma região do passado, revela-nos de forma quase ilustrativa o deslocamento da lembrança, ainda virtual, até mesmo distante, para uma condição de percepção que implica em uma utilidade que vêm esclarecer imageticamente o que não habitava o estado psicológico do ser.

A personagem ao acessar o passado age em seu presente em busca de suas lembranças, que estão antes de tudo, em seu estado virtual: o primeiro beijo, a piscina do hotel, a música dançada, a canção cantada, os momentos com seu pai, os sentimentos e sensações contraditórias. O presente, enquanto agir, estabelece uma conexão de natureza psicológica, permitindo que sejam percebidas as sensações, estímulos e a imagem que se constitui diante do corpo da Sophie adulta.

É a sua busca uma tentativa de compreender algo que está através do virtual, do não-psicológico, algo que é acessível, mas não plenamente por estar em um “passado em geral.” Um passado que compõe uma Sophie que não compreendia as dores e a profundidade do vazio de Calum.

E mesmo que perceba no agora, através do presente, não é Sophie capaz acessar a totalidade da memória em si mesma, pois o lugar do passado é onde ele está, quase como a despedida de Calum através de uma porta que se tranca às suas costas, o levando a um lugar que se pode ser encontrado em si mesmo.

Referências

BERGSON, Henri. *Matéria e Memória - ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*; tradução Paulo Neves. - 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BEZERRA, Amilcar. Representações da memória autobiográfica na trilha sonora do filme *Aftersun* (2022). *Per Musi* - Belo Horizonte, v. 26, Abordagens biográficas na pesquisa em Música, e252609, 2025.

BOSI, Ecléa. *Memória e Sociedade - lembranças de velhos*. Direção Alfredo Bosi. Série 1ª - Estudos Brasileiro, Vol. 1. São Paulo.

CHION, Michel. *A audiovisualização – som e imagem no cinema*. Lisboa: Arman Colin, 2008.

DELEUZE, Gilles. *Bergsonismo*. Tradução de Luiz. B. Orlandi. 2ed. São Paulo: Editora 34, 2012.

_____. *Imagem e Movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

_____. *Imagem e Tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2007.

OLIVEIRA, Juliano de. *A significação na música de cinema*. Jundiaí, SP: Paco, 2018.

OPOLSKI, Débora. *Edição de diálogos no cinema - a fala cinematográfica como um elemento sonoro*. Coleção Sonoridades do Audiovisual, vol. 2. Curitiba: Editora UFPR, 2021.

Horror Quadro a Quadro: A técnica *Stop Motion* potencializando a estética do gênero em *La Casa Lobo*

Thiago Rodrigues de Almeida

O cinema de animação *stop motion* surgiu na mesma época que o cinema de gravação ao vivo (Denis, 2010). Com o passar dos anos, novas tecnologias foram surgindo e, com isso, o universo cinematográfico em geral foi se desenvolvendo, criando novos formatos, mídias e oportunidades. Na animação, o advento do computador e seus avanços trouxeram um novo patamar para essa linguagem: filmes digitais realizados em 2D e em 3D. Atualmente, a animação está presente no dia a dia de qualquer pessoa que tenha contato com alguma mídia, sendo as animações realizadas por meio de processos digitais as mais frequentes. Como pontua Graça (2006, p. 28), “já não é possível escapar às imagens animadas”.

Porém, resistindo a esse domínio digital, “mesmo porque uma nova técnica, por mais revolucionária que seja, não torna obsoletas aquelas que já existem” (Lucena, 2005, p. 435), obras em *stop motion* continuam conquistando uma atenção especial do público pela maneira como são realizadas, por apresentarem objetos que pertencem ao mundo real. “Um dos principais atrativos do *stop motion* é que o animador manipula algo bem material, que se move em um espaço concreto, reagindo espontaneamente à luz, ao foco e à profundidade” (Purves, 2011, p. 26). Esses objetos exibem suas texturas, marcas, manchas, sombras,

amassados e outras características de pertencimento ao mundo físico, oferecendo ao espectador uma sensação de tato, uma memória sensorial. Essa fisicalidade é perceptível em tela, fazendo com que essa técnica de animação se diferencie das digitais.

Somado a isso, o movimento ilusório quadro a quadro, realizado com a técnica de *stop motion*, também possui sua peculiaridade. É algo que chama a atenção do público: “tem credibilidade, uma presença tangível da qual mesmo o observador mais despreocupado e desligado está ciente” (Purves, 2011, p. 80). Esse movimento, por mais cuidadoso que um animador seja, dificilmente consegue simular perfeitamente os movimentos reais.

Podemos observar clássicos animados com essa técnica que são amados e lembrados por fãs ao redor do mundo até os dias atuais, como *Coraline e o Mundo Secreto* (2009), *O Estranho Mundo de Jack* (1993) e *A Noiva Cadáver* (2005). Além disso, esses filmes citados possuem em comum características do gênero horror, apostando na temática do grotesco para contar suas histórias, aliadas à técnica. Noël Carroll afirma “que as obras de horror sejam em certo sentido atraentes e repulsivas é algo essencial para a compreensão do gênero” (1999, p. 233).

Mas é possível ir além com o *stop motion*? Quanto mais anormal o movimento e a exposição dos objetos físicos numa temática de horror, seria possível acentuar questões estéticas do gênero, como medo, estranhamento, repulsa e ansiedade? Esses questionamentos iniciaram a elaboração deste trabalho.

No entanto, a linguagem da animação ainda busca seu espaço dentro dos estudos acadêmicos. “Sem que se constituam em alternativa, no domínio desse cinema os estudos têm-se mantido exclusivos – de índole técnica, biográfica ou histórica” (Graça, 2006, p. 13). Ou seja, são necessárias mais pesquisas em animação que se proponham a trabalhar questões estéticas nessas obras. Assim, este artigo visa, além de fortalecer as pesquisas na linguagem da animação, trazer novos olhares para esse campo.

Portanto, o objetivo desta pesquisa é analisar como a técnica de *stop motion* e sua fisicalidade, presentes no longa-metragem *La Casa Lobo*, potencializam sensações de horror, como medo, angústia, ansiedade, entre outras. Para ajudar a responder essa questão, serão utilizados o ensaio de Freud, “O Estranho”, e o “Repugnante”, presente no conceito de Horror Artístico de Noël Carroll, além de estudos de outros autores da área de animação e pesquisadores do gênero.

O estranho em *La Casa Lobo*

No cinema de animação, existem infinitas possibilidades de se fazer um filme, “onde cada técnica de animação gera uma estética particular” (Denis, 2010, p. 22). Mesmo utilizando uma técnica específica, como o *stop motion*, as formas de fazer cada filme podem diferir bastante, pois “cada maneira particular de utilizar essa técnica envolve o espectador em universos que podem ser radicalmente diferentes” (Denis, 2010, p. 22), como é o caso da técnica quadro a quadro utilizada no filme chileno *La Casa Lobo*, de 2018, dirigido por Joaquín Cociña e Cristóbal León.

O longa-metragem é uma animação realizada em *stop motion* que utiliza cenários em tamanho real para apresentar a narrativa. O “gênero do horror tem todo o jeito de ser prazeroso para seu público, mas faz isso oferecendo coisas que causam inquietação, aflição e desprazer” (Carroll, 1999, p. 231), e, nesse filme, isso é apresentado por meio da animação tanto em 2D – pinturas – quanto em 3D – esculturas e objetos –, onde tudo se desintegra e se reconstrói em segundos. Mais do que isso, essas formas em 2D e 3D participam e coexistem entre si, ultrapassando barreiras físicas, volumétricas e dimensionais.

Em sua narrativa, a obra cria um conto de fadas caótico e monstruoso, abordando temas sensíveis e polêmicos, como canibalismo, horror político e até uma seita nazista instalada em uma região bucólica no sul do Chile. Nada ali é seguro ou fixo. Tudo é passível de transformação.

Figura 1 – Suástica nazista aparecendo em cena por 2 segundos antes da imagem desenhada se tornar uma janela



Fonte - frame do filme *La Casa Lobo*

De início, o filme começa em *live-action*, mostrando uma gravação antiga de uma colônia alemã construída no Chile. Após a apresentação da vila e de como os habitantes que lá vivem são considerados puros e limpos por não se misturarem com a sociedade mundana, somos apresentados a uma fita perdida, encontrada nessa vila, em formato de conto, com teor propagandista dessa colônia. A partir desse ponto, o *stop motion* toma conta da narrativa.

Nesse conto, que mais parece um pesadelo, acompanhamos Maria, uma menina que fugiu da colônia (seita) onde vivia após ser castigada a passar 100 dias e 100 noites sem falar, por ter deixado alguns porcos fugirem para a floresta. A protagonista, então, ao cair da noite, escapa pela mesma floresta e se esconde em uma casa abandonada.

É nessa casa que tudo acontece. Maria não possui um corpo fixo. Ela existe dentro da casa, junto com dois porquinhos. Esses três seres ora

são pinturas, ora são esculturas, cada um assumindo, a todo momento, formas e tamanhos diferentes, que se constroem e se desfazem diante dos nossos olhos. Sentindo-se sozinha, Maria transforma os porquinhos em pessoas – Ana e Pedro. Mais tarde, após os porquinhos se queimarem, ela lhes oferece um mel de sua colônia – um mel alemão – que promete torná-los mais fortes, bonitos e educados. Depois disso, Ana e Pedro ficam loiros e com olhos azuis.

Figura 2 – Maria iniciando o processo de transformação dos porcos em humanos



Fonte - Frame de *La Casa Lobo*

Outro personagem presente, embora não fisicamente, é o lobo, que também atua como narrador do conto. Ele não aparece em cena de forma corporificada, mas está sempre espreitando Maria, questionando e importunando suas escolhas individuais.

Quando Maria está feliz e ignora a presença e a narração do lobo, o alimento armazenado na casa começa a acabar. Posteriormente, a fome traz anarquia para o sistema até então harmônico entre os três seres.

Ana e Pedro conspiram contra Maria e decidem comê-la, amarrando-a antes que ela consiga sair da casa para procurar comida. Amarrada e prestes a morrer, Maria implora pela ajuda do lobo, pedindo que ele a salve e a leve de volta para casa.

Figura 3 – Ana e Pedro se preparando para comer Maria



Fonte - Frame de *La Casa Lobo*

Simbolismos e metáforas estão presentes do início ao fim do filme, construído a partir de uma história real que assombrou a sociedade chilena no século passado: a Colônia Dignidad. Até mesmo a figura do lobo é uma referência ao pastor e ex-militar nazista da colônia, Paul Schäfer, que foi acusado de cometer crimes de tortura e pedofilia contra crianças nesse local.

Diretores de também outras obras realizadas com a mesma técnica, Joaquín Cociña e Cristóbal León são frequentemente comparados a Alejandro Jodorowsky, Jan Švankmajer, Bruce Bickford e os Irmãos Quay, animadores reconhecidos por trabalhos que utilizam o *stop mo-*

tion como abordagem para desenvolver projetos estranhos e voltados ao horror. Esses filmes, que apresentam o horror por meio da animação em *stop motion*, conseguem transmitir uma sensação de anomalia que chama atenção do público, pois quem assiste entende que está vendo, quadro a quadro, objetos reais — mas que, na realidade, não se movem ou se transformam sozinhos — o que provoca um estranhamento lógico e curioso. Conforme Carroll:

As anomalias também são interessantes, porém. O próprio fato de serem anomalias nos fascina. Seu desvio em relação aos paradigmas de nosso esquema de classificação chama imediatamente nossa atenção. É uma força de atração; atrai a curiosidade, isto é, torna-nos curiosos; convida à interrogação sobre suas surpreendentes propriedades. Queremos ver o incomum, ainda que ele seja, ao mesmo tempo, repelente (1999, p. 267).

Fisicalidade em cena

Carroll defende que a descoberta da existência do ser horrífico e de suas propriedades é a fonte central de prazer no gênero (1999, p. 262). O autor se refere a uma criatura monstruosa que impacta o público, causando repulsa. Em *La Casa Lobo*, não existe uma criatura monstruosa específica que se diferencie do restante do mundo ordinário. Aqui, a casa e tudo o que a compõe são, por si só, a própria monstruosidade.

Partindo desse ponto, o repugnante no filme está na forma como o público é inserido nesse conto, participando de um pesadelo dinâmico: personagens surgem do chão em amontoados de papel machê ou se deslocam de uma parede a outra, corporificados em pinturas que sujam e deixam marcas por onde passam.

Figura 4 – Pedro machucado após ser queimado



Fonte - Frame de *La Casa Lobo*

Essas marcas e manchas deixadas entre um quadro a outro no longa são importantes para evidenciar a fisicalidade, onde “a maior parte do público de stop-motion gosta de sua estranheza, de suas pequenas imperfeições” (Purves, 2011, p. 34).

Essa fisicalidade apresentada é distorcida e está em constante movimento, causando estranhamento. De acordo com Freud (1976), o estranho é aquela categoria do assustador que remete ao que é conhecido e familiar. Nessa animação, os objetos utilizados, além de possuírem tamanho real, são elementos do cotidiano, reconhecíveis pelo público.

Figura 5 – Maria sentada com dois porcos no sofá



Fonte - Frame de *La Casa Lobo*

No filme, é compreensível que o que se está vendo é um papel, um sofá, uma mesa, por exemplo. Porém, esses objetos são apresentados de forma diferente, com uma movimentação quadro a quadro que gera movimentos irregulares, realizados pelas mãos de um animador humano. Caso fosse possível que uma mesa se movesse sozinha de um canto do cômodo para outro, seu movimento seria completamente diferente daquele criado em uma cena em *stop motion*, justamente por causa das irregularidades presentes nessa técnica.

Portanto, “o erro humano leva a desenvolvimentos irregulares... Os animadores que usam *stop motion* precisam usar evoluções irregulares e transformá-las em algo proposital” (Purves, 2011, p. 178). Dessa forma, os animadores ao desconstruir algumas regras e busca de perfeição no *stop motion* conseguem trazer nessa obra um estranhamento que conversa com sua narrativa perturbadora e crítica.

O erro humano como agente do horror

Ao fazer uma animação em *stop motion*, é preciso ter muita paciência e controle, pois qualquer mínimo descuido pode mover algo que não deveria ser movido. “A realidade inevitável sobre qualquer boneco de *stop motion* ou objeto animado é que o animador terá de tocá-lo a cada quadro” (Purves, 2011, p. 82), sendo esse um processo lento, cuidadoso e, muitas vezes, previamente esquematizado. *La Casa Lobo* por exemplo, demorou mais de 5 anos para ser realizado, sendo gravado em mais de 6 oficinas-estúdio diferentes.

Também é comum que objetos usados para ajudar no movimento e na sustentação do boneco, como fios, cordas ou hastes metálicas, fiquem escondidos ou sejam removidos na pós-produção. Esses cuidados são importantes para não comprometer uma cena, visto que pode levar horas para produzir apenas alguns segundos de filme.

Como o *stop motion* é realizado por um ser humano — e sempre será — é comum que nenhum movimento saia perfeitamente, pois;

A técnica e a mecânica da filmagem de *stop motion* não podem reproduzir uma cópia exata do movimento vivo. Um boneco sempre terá sua própria maneira inconfundível de se mover. Se isso é atraente ou não é outra questão, mas não é algo pelo que devemos nos desculpar. Em vez disso, devemos tirar proveito de sua estranheza (Purves, 2011, p. 168).

Assim, para driblar essas preocupações e cuidados minuciosos, os autores de *La Casa Lobo* decidiram aceitar possíveis erros e falhas, provocando uma estranheza estética ainda mais evidente. Esses erros, sujeiras, fios e movimentações de objetos aleatórios são mantidos em cena, sem a necessidade de refazer o *take* ou removê-los com Photoshop ou na edição.

Essa construção foge da normalidade, do que é considerado aceitável. “Assim, a repugnância, por assim dizer, é ela própria mais ou menos exigida pelo tipo de curiosidade que a narrativa de horror estabelece” (Carroll, 1999, p. 262).

Figura 6 – Personagem Maria em pé sendo sustentada por fios



Fonte - Frame de *La Casa Lobo*

Na figura 6, é possível observar fios que sustentam a personagem para que ela fique de pé. Esses fios aparecem apenas em algumas fotos entre quadros da movimentação da personagem. Eles não são importantes para a cena; são objetos que, supostamente, não deveriam estar presentes, mas que, por escolha dos autores, foram mantidos visíveis.

Em entrevista à revista Walker, um dos diretores comentou que seguiram 10 regras elaboradas para animar esse filme: 1 - Esta é uma pintura diante de uma câmera; 2 - Não há bonecas; 3 - Tudo pode ser transformado em escultura; 4 - Nunca fica preto (não há moldura preta); 5 - O filme é uma sequência de uma única tomada; 6 - O filme tenta

ser normal; 7 - A cor é simbólica; 8 - A câmera nunca está na mesma posição em dois quadros consecutivos; 9 - Maria é linda; 10 - É uma oficina, não um cenário.

Dessas 10 regras básicas, a número 8 é bastante perceptível. A câmera sempre é uma questão em qualquer gravação, principalmente quando utilizada em cenário de tamanho real, onde tudo ao redor está em movimento - consequentemente, os animados passam de dentro para fora do quadro a cada foto tirada e voltam para movimentar os objetos.

Desse modo, “devido à fisicalidade do stop motion, a câmera pode ser tanto uma bênção quanto uma maldição, pois pode atrapalhar” (Purves, 2011, p. 40). Essa decisão criativa confere aos realizadores liberdade poética e autoral, encaixando-se no ambiente turbulento e inseguro que a narrativa apresenta, encontrando no horror uma estética onde essa escolha é possível.

Conclusão

Como foi visto anteriormente, o estranho só é possível porque algo ali é familiar, como abordado por Freud. Esse familiar, no *stop motion* de *La Casa Lobo*, encontra-se nos objetos em cena, como as paredes, mesa, papel, tinta, fita, entre outros, que são presentes no nosso dia a dia, mas que no filme se movem e se transmutam em outras coisas ou significados. Ainda é possível perceber que um objeto é feito de um material conhecido, mas recebeu um significado recalcado.

Mais que isso, a monstrosidade do movimento gerado em *stop motion* nesses objetos e formas causa uma repulsa no senso da normalidade. No horror artístico de Noël Carroll, essa concepção entende que o espectador tem consciência que não estar em perigo ao assistir um filme, mas aceita o universo fílmico e com isso, sofre determinadas sensações causadas pelo gênero.

Por fim, ainda existem pesquisas acerca da técnica: todo *stop motion* pode causar essas sensações? Por exemplo, *stop motion* de recorte de papel, areia, vidro, entre outras formas? Qual seria o limite para atingir ou fugir da estética do horror? Mais que isso, o trabalho sonoro que acompanha as imagens em movimento é interessante para entender como pode agregar ao horror e que sons são esses produzidos e encaixados nesses objetos. Portanto, são necessárias mais pesquisas, estudos e referências para elucidar essas questões acerca dessa técnica animada antiga, artesanal e complexa.

Referências

CARROLL, Noël. *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Tradução: Roberto Leal Ferreira. Campinas, SP: Papirus, 1999.

FREUD, Sigmund. *O estranho*. Rio de Janeiro: Imago, 1976

DENIS, Sébastien. *O cinema de animação*. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.

GRAÇA, Marina. *Entre olhar e o gesto: Elementos para uma poética da imagem animada*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

LUCENA, Alberto. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. 2ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

PURVES, Barry. *Stop-motion*. Porto Alegre: Bookman, 2011.

SCHOROEDER, Tom. Dez regras para animar The Wolf House. *Walker*, 17 set. 2019. Imagem em movimento. Disponível em: <https://walkerart.org/magazine/ten-rules-animating-the-wolf-house-cristobal-leon-and-joaquin-cocina/> Acesso em: 16 jul. 2025.

Formando métodos sonoros: França e Estados Unidos na confluência do som e imagem no cinema

Márcio Câmara

Antes da introdução da tecnologia de som sincronizado, o “filme silencioso” nem sequer existia como categoria. Era simplesmente “cinema”, completo em si mesmo - o meio de comunicação de massa mais moderno, mais popular, mais eloquente e mais glamouroso de sua época (Napper, 2017, p. 4).

Na tarde ensolarada e quente do dia 30 de agosto de 1927, nos recém construídos estúdios da Warner Brothers na Sunset Boulevard, em Los Angeles, Al Jolson e Eugenié Besserer, estão se preparando para rodar uma cena de um filme produzido pelos irmãos Warner: Harry, Sam, Jack e Albert. Os atores estão concentrados sem saberem que sem querer, com aquela cena, participarão da destruição de uma época do cinema para o começo de outra. A cena: a volta para casa de um filho pródigo. Al Jolson¹, que interpreta Jack Robin no filme, um performer já reconhecido nacionalmente, está sentado em um piano dedilhando *Blue Skies*, música de Irving Berlin, para Eugenié Besse-

1. Nascido na Lituânia com o nome de Asa Yoelson, era uma das estrelas mais bem pagas do seu tempo. Fez carreira fazendo *blackface* em apresentações musicais sendo exatamente um número com Jolson em *blackface*, onde ele canta *Mamy* para a sua mãe que está na primeira fila, a cena que encerra *O cantor de jazz*.

rer, que interpreta sua mãe. Depois de um refrão inicial cantado, Jolson para de repente e pergunta à mãe se ela gosta da música e diz que prefere agradá-la a qualquer outra pessoa. As comportas tecnológicas se abrem e Jolson emenda uma conversa atrás da outra:

Mamãe, querida, se eu for bem-sucedido nesse show, bem, vamos nos mudar daqui! Ah, sim, vamos nos mudar para o Bronx. Lá há muita grama verde e muitas pessoas que você conhece. Há os Ginsbergs, os Guttenbergs e os Goldbergs. Ah, um monte de Bergs, eu não conheço todos eles. Vou comprar um lindo vestido de seda preto para você mamãe. Veja bem, a Sra. Friedman, a esposa do açougueiro, vai ficar com ciúmes de você... Sim, ela vai. Veja se ela não tem. E eu vou comprar um lindo vestido rosa que vai combinar com seus olhos castanhos.

Enquanto a equipe fica paralisada, com o estúdio em total silêncio, Jolson continua falando uma torrente de palavras incomuns em meio a um filme predominantemente silencioso. O cinema até então era uma mídia que orgulhosamente usava a pantomima seguida de alguns efeitos sonoros sincronizados ou, no máximo, uma música, e uma ou duas palavras lacônicas para suprir a necessidade de diálogos. Mas agora cada palavra dita por Jolson está sendo gravada por um único microfone cilíndrico preto grande, a 30 centímetros de sua cabeça, que transmite o som para um disco de cera de 16 polegadas girando a 33 1/3 rotações por minuto. Essas cenas com som, geralmente feitas à tarde, com três câmeras, depois de filmadas tinham de ser interrompidas para que a produção escutasse o que foi gravado para ter certeza de que a voz de Jolson esteja em um parâmetro aceitável para a reprodução na sala grande de exibição.

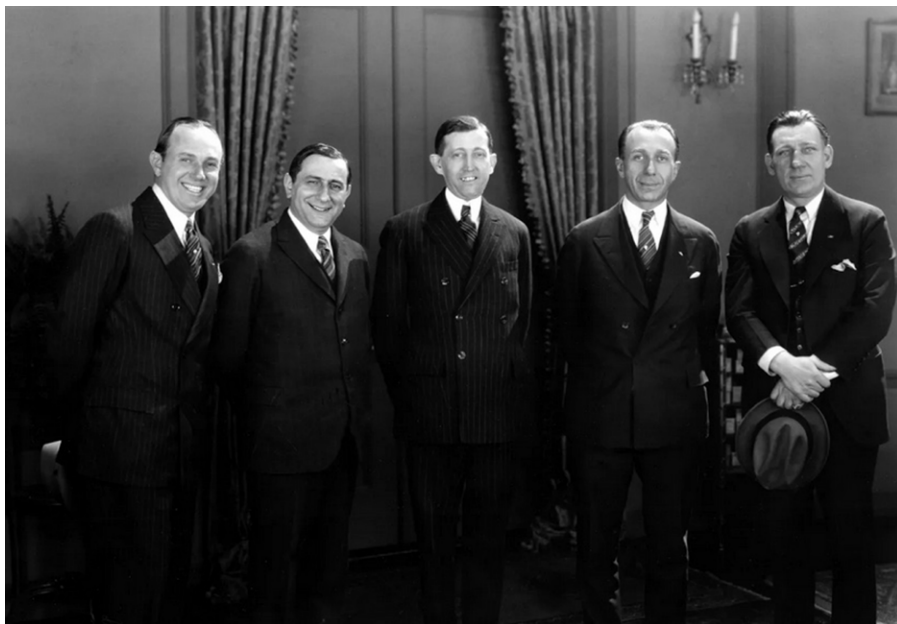
A sequência de *Blue Skies* é a rotina do filme que ficaria conhecido como *O cantor de jazz* (*The jazz singer*, 1927), quando todas as cenas sonoras foram feitas como pequenos filmes separados, depois que as filmagens silenciosas já tinham sido gravadas. Com uma exceção, as sequências sonoras são filmadas em nove dias consecutivos a partir de 17 de agosto, e cada uma delas recebe seu próprio número de código de produção nas folhas de programação. Os Warners podiam estar pensando em lançá-las separadamente como curtas-metragens, caso a defesa incansável de Sam Warner de filmes sonoros de longa-metragem não desse certo. Também é possível que isso se deva simplesmente ao fato de Vitaphone, o nome de seu sistema de som, ser uma entidade de produção separada (Eyman, 1997). Na realidade, o momento não pode ser totalmente improvisado: Jolson não está realmente tocando piano pois o relatório diário da produção revela que o músico de estúdio chamado Bert Fiske está tocando fora da câmera, enquanto Jolson faz mímica no teclado. Durante o monólogo de Jolson, o volume do piano é abaixado, abrindo espaço para a fala de Jolson, um processo que exige pelo menos algum ensaio para verificar o equilíbrio do som (Oberfirst, 1980).

Esse não foi o primeiro filme onde houve gravação de som direto pois quatro meses antes, a mesma Warner Brothers exibiu *O primeiro automóvel* (*The first auto*, 1927). Dirigido por Roy Del Ruth, a partir de uma história de Darryl Zanuck, um romance meloso sobre a substituição das corridas de cavalos pelas corridas de carros, na época da invenção do automóvel, a primeira “carruagem sem cavalos”. Com música composta por Herman Heller e gravado no sistema Vitaphone Symphony Orchestra, no filme o ator Russel Simpson claramente fala a palavra “Bob” duas vezes e “go” uma vez. Mas enquanto *O primeiro automóvel* aposta mais nos efeitos e explosões, *O cantor de jazz* tem como protagonista um músico que canta. Esses investimentos em filmes com gravação de som direto farão toda a diferença para a ascensão

e posicionamento financeiro da Warner Brothers dentro do esquema de valoração das majors daquele momento.

Nos anos 1920 havia um primeiro time das majors que incluía a Famous Players Lasky, de Jesse Lasky, e seu braço de produção, a Paramount, comandada por Adolph Zukor; a Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) que foi uma junção idealizada por Marcus Loew que trouxe para a sua Metro Pictures o produtor Samuel Goldfish (depois rebatizado como Goldwin) e Louis B. Mayer que vendeu sua companhia para Loew e depois foi trabalhar para ele; a United Artist (UA) de Charlie Chaplin, Marie Pickford, Douglas Fairbanks e D.W. Griffith; e a First National, cadeia de donos de cinema. Em um segundo patamar estavam William Fox e seu Estúdio Fox, Carl Laemmle com a Universal Pictures, Film Box Office (FBO) conglomerado de estúdios de médio e pequeno porte e os irmãos Warner com a sua Warner Brothers. Em um tempo que o *star system* dos estúdios já estava muito bem azeitado a MGM oferecia para seu público estrelas como John Gilbert e Norma Shearer, a UA então só tinha estrelas - Chaplin, Pickford e Fairbanks - já conhecidas do público, e a Paramount oferecia Frederic March e Jeanette MacDonald, entre vários outros e outras. Naquele momento a grande estrela dos Warner Brothers era um cachorro pastor alemão famoso pelos seus dotes atléticos chamado Rin-tin-tin! Para sobreviver no oceano de tubarões camuflados de donos de estúdios de cinema, a estratégia dos irmãos Warner, em especial Sam Warner, era de apostar nos filmes sonoros para sair na frente da concorrência.

Figura 1 - Os irmãos Warner e Will Hayes ao centro



Fonte: Arquivo Warner Brothers

Sempre importante lembrar que a trajetória da exibição sincrônica entre som e imagem começa muitos anos antes de 1927, assim como é também importante apontar que o sucesso estrondoso do *O cantor de jazz* produz um ponto de virada que vai influenciar, através do cinema sonoro, a indústria cinematográfica estadunidense e o resto do mundo. Nos Estados Unidos, em 1927, eram produzidos oitocentos longas-metragens por ano para um público de 100 milhões de pessoas que frequentavam 25.000 salas de cinema todas as semanas. Três quartos desses teatros estavam localizados em cidades pequenas, mas recebiam menos de um quarto das receitas de bilheteria, que giravam entre 1 bilhão e 1,2 bilhão de dólares por ano (Gomery, 2005). No dia 17 de fevereiro de 1927 a Paramount, MGM, First National, Universal e a Producer's Distributing Corporation acertaram entre si que levariam um ano para fazer estudos sobre o uso de sistemas de som nos cinemas. Sendo que a Warner Brothers não estava nesse acordo, já fazen-

do, antes do lançamento do *O cantor de jazz*, inúmeros testes sonoros com curta-metragens utilizando a inserção de música pré-gravada e efeitos. Todos os testes feitos até agosto de 1927 por Sam Warner, o irmão encarregado da produção, apontavam para a possibilidade da produção de um longa metragem que mesmo com todas as ferramentas sonoras do cinema silencioso - intertítulos, música programada, pantomina, etc - tivessem sequências com reprodução do som direto captado em cena: e assim foi feito *O cantor de jazz*. Interessante pensar que ao produzir um filme que desliza do som para o silêncio e vice-versa, a Warner Brothers enfatizará negativamente o silêncio. O que vem depois, as experiências de filmes onde o diálogo² rege as ações, se instala para acabar com esse silêncio. Essa reversão repentina a uma convenção abruptamente ultrapassada é muito mais prejudicial para as tradições e valores do cinema silencioso do que qualquer filme totalmente falado poderia ter sido.

Não pode deixar de ser notável que a introdução da captação de som direto é o que separa *O cantor de jazz* do resto dos filmes que estavam sendo feitos naquele momento. A sequência aqui destacada de Jolson tocando piano para a sua mãe é até hoje re-vista e re-ouvida como o marco do cinema sonoro sendo que a mesma foi feita espontaneamente, sem roteiro ou texto escrito para ela. Segundo Eyman, Jolson durante o filme, não queria ter diálogos, se atendo a fazer o que ela sabia muito bem: cantar! Quando foi instigado a dar falas no filme ele se negou dizendo que era um cantor e não um ator! O Engenheiro de Som, George Groves, que estava no estúdio naquele dia afirmou que o discurso alegre de Jolson para sua mãe é “puramente improvi-

2. Nesse começo da tecnologia de som sincrônico com a imagem, os filmes eram apresentados como parcialmente falados pois ainda haviam resquícios da linguagem anterior, repleta que era de sons não diegéticos. A introdução do som direto apresentou um atrativo sonoro, a fala, que revolucionou totalmente a maneira como os filmes eram feitos até então. Em pouco tempo, com a centralidade das narrativas dando ênfase aos diálogos, o selo 100% *talkie* (falado) vira parâmetro na bilheteria de um filme.

sado... sem nenhum ensaio, todo mundo simplesmente prendeu a respiração”. Em outra versão o engenheiro-chefe Stanley Watkins afirma que “Jolson deveria cantar, mas não deveria haver diálogo. Quando o filme estava sendo feito, ele insistiu em improvisar em algumas partes e Sam Warner conseguiu persuadir seus irmãos a deixarem as cenas” (Eyman, 1997). Para gravar o filme a Warner criou um sistema de maquinária automática que iniciava e parava até dezoito toca-discos em sugestões predefinidas, enviando cada sugestão para o disco mestre. “Era como um sistema de discagem telefônica”, afirmou George Groves. “Um sistema de relés e chaves seletoras foi usado para liberar os toca-discos” (Groves lembrou que até cem discos poderiam ser usados para compilar o registro mestre final para um carretel de dez minutos) (Oberfirst, 1980).

Na noite da sua estréia, e em todas as noites seguintes, *O cantor de jazz* pairou à beira do desastre. Cada um dos números musicais de Jolson foi montado em um disco de som separado. O filme tinha oitenta e nove minutos de duração, contando a abertura e a música de saída, haviam quinze rolos e quinze discos para gerenciar, e o projetor tinha de ser capaz de trocar o filme no projetor e colocar os discos do Vitaphone muito rapidamente. O menor tropeço, hesitação ou erro humano resultaria em humilhação pública e financeira para a empresa.

Jolson cantando *Blue Skies* e sua conversa com a mãe sobre os Goldberg, os Ginsberg e os Guttenberg não seria cortada: de fato, a cena será o ponto central do filme. Depois de seu monólogo, Jolson se lança novamente ao piano e canta *Blue Skies*, mas é interrompido pela chegada de Warner Oland, que interpreta seu pai, um rabino conservador. Quando Oland grita “pare”, o diálogo sincronizado termina, uma cartela com a palavra “stop” aparece no filme e a trilha musical de fundo começa novamente: o imediatismo do som, a ilusão de vida, desaparece, e *O Cantor de Jazz* volta a ser um filme silencioso tendo os intertítulos como testemunha. Por causa dessa única cena, improvisada

em uma tarde quente de verão, de uma história modesta sobre o filho de um rabino que preferia cantar Irving Berlin a canções religiosas, deu-se início a uma revolução industrial e estética sem paralelo. Apesar de todo o sucesso comercial do filme, os irmãos Warner tiveram a desgraça de perder exatamente Sam, o braço sonoro da família, um dia antes da estréia mundial do filme, por causa de uma dor de dente mal curada:

O problema habitual de sinusite de Sam Warner estava se complicando por alguns dentes com abscesso que ele havia adiado em resolver. Havia coisas mais importantes com que se preocupar - como terminar *O Cantor de Jazz*. No final de setembro, as dores de cabeça de Sam estavam monstruosamente aumentadas; ele reclamava que sua cabeça parecia que ia explodir e estava ficando instável. O médico aconselhou a remoção dos dentes em um hospital. Porém, ao ser internado no California Lutheran, em Los Angeles, os médicos descobriram que Sam tinha uma infecção na mastoide que estava se espalhando pelo cérebro. Os médicos o operaram e tentaram eliminar a infecção, mas naquela era pré-antibiótica, infecções eram geralmente letais. Ele entrou em coma. Depois de quatro operações, na quarta-feira, 5 de outubro de 1927, às 3h22 da manhã, Sam Warner morreu. A causa da morte foi listada como pneumonia causada por sinusite, astromielite e abscessos epidural e subdural. Ele tinha quarenta e dois anos de idade. *O cantor de jazz* fez sua estréia mundial, em Nova Iorque, no dia seguinte (Eyman, 1997, p. 282).

A saga do *O cantor de jazz* é apenas um dos capítulos da integração entre som e imagem no cinema. Nem o som do cinema começa depois de 1927 e muito menos o período que precede o filme é desprovido de som durante as exibições. Refletindo sobre as imperfeições históricas que quero problematizar sobre as classificações do período apontado - seja mudo, silencioso, ou sincronizado - é importante lembrar, como nos faz Altman, que foi exatamente o uso do som que padronizou o espetáculo na fase de solidificação da exibição cinematográfica. Nos

Figura 2 - Poster do filme *O cantor de jazz*



Fonte: Arquivo Warner Brother

seus primórdios artesanais, o cinema não apresenta qualquer distinção entre produtor, diretor, câmera, montador, distribuidor e exibidor, pois todas essas funções são exercidas por uma única companhia, frequentemente por um único indivíduo.

Pensando em uma pré-história do cinema vamos de 1895 a 1905 quando as circunstâncias das projeções (em feiras, bares, circos, teatros, etc), assim como a atmosfera sonora, eram igualmente heterogêneas. Nesse período podemos ter produções sonoras que iam desde a execução da música por um pianista até a presença de contrarregas posicionados atrás da tela de projeção produzindo ruídos. O período seguinte, de 1905 a 1915, a época dos nickelodeons, lugar dedicado a prática de ver e ouvir cinema, que exibiam geralmente filmes de até

20 minutos, e custavam 1 níquel (cinco centavos), daí o nome. Aqui a prática de acompanhamento sonoro passou por uma primeira fase de institucionalização e unificação, quando a grande maioria dos filmes eram acompanhados por um pianista ou um organista que dispunha de partituras específicas para cada situação dramática. Mas é na época que segue, de 1915 a 1929, quando as produções começam a ter mais demandas de público, viu-se que era necessário criar um parâmetro para que os diferentes exibidores, em diferentes lugares do país pudessem exibir filmes que tivessem algum tipo de unidade. Já tendo se constituído como uma alternativa aos diversos entretenimentos da época o cinema não havia ainda criado regras para que o consumidor pudesse ter parâmetros na exibição. Existia o domínio da indústria (produtor e exibidor) mas não se conseguia controlar a recepção, o espectador do filme. Como o cinema se estabeleceu como prática cultural da classe dominante, a indústria cinematográfica buscou condições para homogeneização das práticas sonoras de acompanhamento dos filmes. Altman enumera essas estratégias sonoras - o silêncio, a música automática, o acompanhamento musical, os efeitos sonoros, a voz humana sincronizada ao vivo, o som gravado e sincronizado e o conferencista (Altman, 1995) - enfatizando que era a estratégia sonora de cada lugar que fazia a diferença na hora da escolha do cinema. Essa era a tentativa capitalista de estabelecer um mercado competitivo entre os estúdios, onde a competição tinha algum parâmetro inicial e o som cinematográfico cumpriu essa lacuna.

É exatamente nos primórdios do nickelodeon que uma produção reduzida, tornada lenta pelos notórios conflitos de direitos e patentes, exigia a ampliação do número de cópias de cada filme, resolvendo o problema do produtor mas criando uma situação difícil para o exibidor. Assim, em torno de 1907 a imprensa testemunha cotidianamente a projeção simultânea do mesmo filme em diversos cinemas da mesma rua ou bairro. Desta forma, a solução

do produtor de multiplicar o número de cópias cria um problema para o exibidor: como diferenciar seu produto quando se é obrigado a exhibir os mesmos filmes que seu concorrente? É assim que a exibição entre 1907 e 1910 torna-se cada vez mais um espetáculo sonoro que visa particularizar a atração de cada exibidor (Altman, 1995, p. 3).

A formação dos métodos sonoros: França e Estados Unidos

Como já podemos entender, a ruptura ocasionada pela transformação do espetáculo do cinema pelo uso do som exibido através de novas tecnologias de sincronização, muda totalmente a forma como os filmes eram ofertados ao público. Aprofundando diferentes conceitos, por diferentes autores, do que foi o momento histórico que quero problematizar, a intenção é detalhar a situação estética e tecnológica de quando a introdução do som sincronizado nos dois países que aponto como formadores de métodos sonoros: França e Estados Unidos. Vou aprofundar procedimentos práticos em comum que foram empregados nos dois países apontados mas com métodos e resultados diferentes. Os procedimentos referidos são: filmagem com múltiplas câmeras, número de microfones espalhados pelo set para a captação do som direto e o uso da regravação para obter melhores condições sonoras.

De uma maneira mais abrangente, arriscando uma superficialidade ao conceito, podemos pensar sobre o uso do som de duas maneiras nesses países citados: se nos Estados Unidos apontamos a centralidade da voz como o elemento que move a narrativa, temos em contraste o uso francês como o som sendo um elemento da performance dos artistas, pertencendo indissociavelmente ao espaço cênico onde acontece essa performance. Ao buscar nas transformações tecnológicas do período as consequências do uso sincrônico nas diferentes cinematografias, estadunidense e francesa, apontamos que nos Estados Unidos houve um foco na distinção da captação da voz dos atores, isolando-a

dos outros elementos que faziam parte de trilhas sonoras no período: alguns ruídos, poucos ambientes e muita música. Isso era necessário para repor as vozes dos atores nas outras línguas dos países onde os filmes eram exibidos.

Em contraponto, na França, que tinha um grande mercado interno de filmes (a França não exportava filmes como os Estados Unidos, mas a sua produção interna rivalizava com a de Hollywood), não se diferenciava a captação da voz junto com o espaço onde essa voz estava sendo gravada, sendo a filmagem de performances de artistas do rádio, do teatro e da ópera muito comuns na época. Essas diferentes práticas relacionadas com a gravação e reprodução sonora demarcarão conceitos que farão dos dois países citados referências estéticas que até hoje são compreendidas pelo senso comum. A metáfora de Murch³ sobre a gestação e o nascimento do cinema através da introdução da tecnologia de som sincrônico com a imagem, nos faz entender a importância que é a sistematização da gravação de som direto no set de filmagem.

No início da década de 1920, pelo menos cinco sistemas de som diferentes estavam sendo trabalhados apenas nos Estados Unidos: a Western Electric tinha seu projeto de pesquisa duplo, havia Lee De Forest e seu Phonofilm, havia Theodore Case investindo com William Fox em um sistema que imagem e som eram exibidos juntos na película, e havia um grupo na General Electric tocando com um sistema que havia sido inventado em seus laboratórios em 1921. Em uma época marcada por intensa atividade judicial demandando indenizações e reivindicações cruzadas que tendiam a seguir caminhos minuciosamente variados, mas que seguiam para o mesmo destino, foi daí que surgiram os

3. Walter Murch, sound designer, lembra que quando o feto está crescendo na barriga da mãe o único sentido que tem é a audição: esse é seu canal com o mundo fora da barriga. Ao nascer os outros sentidos rapidamente se apoderam da atenção, em especial a visão, e o som fica em segundo plano. No caso do cinema, segundo Murch, ele foi gestado com a imagem e nasceu com o som.

primeiros filmes sonoros. O sistema Western Electric seria chamado de “densidade variável”: ou seja, traduzia o som em diferentes níveis de cinza. O sistema General Electric/RCA foi chamado de “área variável” e transformou o som em uma linha contínua semelhante a um gráfico de barras. Ao alterar uma única peça do projetor, a mesma máquina podia reproduzir qualquer tipo de trilha sonora (Thompson, 2005).

A edição sonora era rara e as produções tinham como centralidade o exibicionismo sonoro (ou, em outros termos, fetiche sonoro) que atraía grande quantidade de público. O fim da década de 1920 e os primeiros anos da década de 1930 se viram tomados por três principais tipos de produção (que privilegiavam o exibicionismo sonoro): *talking celebrities* (entrevistas e discurso de famosos); *soundscapes* (demolições, aglomerações, esporte e eventos) e *musical performance* (apresentações musicais) (Gunning, 2018).

Durante o ano de 1928 a Electrical Research Products, Inc. (ERPI) - subsidiária da AT&T para os assuntos de cinema - ligou 879 salas de som, num total de 1046. Tudo estava mudando rapidamente: em 1928, a Paramount lançou 78 filmes, todos silenciosos; em 1929 lançaria 67, apenas 20 deles silenciosos. Segundo a Variety, entre junho de 1928 e fevereiro de 1929, foram gastos US\$ 24 milhões na instalação de equipamentos de gravação nos estúdios de cinema, mais de um terço dos US\$ 65 milhões estimados como todo o investimento na estrutura da indústria cinematográfica no final de 1927. Quanto aos teatros, seriam gastos cerca de US\$ 300 milhões para conectá-los ao som. Todo esse dinheiro veio dos bancos e, para proteger seus investimentos, os banqueiros começaram a aparecer nas diretorias dos estúdios; no início de 1929, mais de quarenta presidentes de bancos e companhias elétricas faziam parte dos conselhos das dez maiores companhias cinematográficas.

Em janeiro de 1932, o trabalho de fiação dos cinemas para o som estava praticamente concluído. De acordo com o Film Daily's Year Book 1933, cobrindo o ano de 1932, 14.405 dos 18.553 cinemas do país

foram conectados. Casas silenciosas que fecharam totalizaram 4.128, casas sólidas que fecharam totalizaram 1.925, com uma porcentagem desproporcional daquelas em estados industriais do norte devastados pela depressão econômica (Gomery, 2005).

Um dos pesquisadores que vai problematizar a concepção de métodos sonoros é James Lastra. Mesmo não especificando que a fonte dos diferentes métodos advirem da França ou dos Estados Unidos, para ele existiram dois modelos de gravação de som no cinema que dominaram as ideias dos técnicos sobre a representação sonora no cinema que são chamados de modelo “fonográfico” (ou “fidelidade perceptual”) e modelo “telefônico” (ou “inteligibilidade”) (Lastra, 2000). A diferença entre um espaço sônico cujo objetivo principal é a inteligibilidade de alguns sons em detrimento de outros (colocando em primeiro plano informações narrativamente importantes contra um fundo reduzido e genérico) e um espaço construído para representar um ato real específico de audição, expõe a diferença básica entre os modelos telefônico e fonográfico. Lastra detalha as diferenças:

Como seu predecessor do século XIX, a simulação perceptual, o primeiro estabelece como meta a reprodução perfeitamente fiel de uma apresentação musical espaço-temporal específica (como se fosse ouvida do melhor lugar da casa); o segundo, como a escrita, a inteligibilidade ou legibilidade às custas da especificidade de material, se necessário. Uma gravação de uma orquestra, por exemplo, deve tentar preservar o espaço reverberante no qual os sons foram produzidos, enquanto um telefone, sendo projetado com uma função social muito diferente em mente, nunca seria adequado para isso. No entanto, uma gravação “fonográfica” poderia facilmente representar um dos “piores” lugares, sem deixar de ser “fiel” ou específica. Um telefone, por outro lado, sacrifica a especificidade acústica em favor da reprodução da fala claramente em condições amplamente variáveis (Lastra, 2000, p. 249).

No estilo clássico de Hollywood, podemos encontrar exemplos das abordagens de acordo com o princípio da prioridade narrativa, a gravação de diálogos tende quase que uniformemente, a partir do início dos anos 1930, para o telefônico, minimizando a quantidade de reverberação, ruído de fundo e idiossincrasia da fala, ao mesmo tempo em que maximiza a “franqueza” ou “frontalidade” da gravação e a inteligibilidade do diálogo. Assim segundo Lastra a microfonação frontal próxima dos atores, que minimiza o som refletido e indireto, tornou-se a norma para o diálogo. O que seria considerado como uma “boa” gravação poderia estar associada a sons de fala reconhecíveis e dissociada de qualquer sentido estrito de fidelidade. Mais ainda a ideia de reconhecimento e identificação desses sons tem na compreensão o objetivo final desvendar essa fonte sonora, podendo argumentar que a “naturalidade” percebida parecia estar correlacionada com a presença de som refletido, enquanto a “articulação” estava associada ao som direto.

O’Brien aprofunda os conceitos de som fonográfico e som telefônico de Lastra, abordando questões semelhantes quando traça as diferenças entre métodos sonoros com um lado buscando fidelidade e do outro o naturalismo:

É com relação às práticas de gravação de filmes sonoros que a divergência da indústria cinematográfica francesa com a indústria cinematográfica estadunidense é especialmente evidente. Durante toda a década de 1930, o som direto (*son direct*), a gravação simultânea de som e imagem, foi descrito na imprensa especializada em cinema francês como inerentemente superior ao som que havia sido gravado separadamente e depois adicionado à trilha sonora durante a pós-produção. De modo geral, o afastamento significativo da gravação direta ocorreu na França apenas em 1938 e 1939, quando as técnicas de pós-sincronização começaram a ser usadas nos estúdios franceses não apenas para dublagem, mas também para fins de construção de cenas comuns. Em suma, durante toda a primeira década do cinema sonoro, pode-se dizer que a prática de gravação francesa se baseou no inver-

so do que Rick Altman identificou como o princípio fundamental que orientou a evolução do estilo sonoro de Hollywood: enquanto os técnicos da Hollywood dos anos 1930 desenvolveram uma bateria de métodos para separar a produção de som da produção de imagem, os cineastas da França privilegiaram o “naturalismo” resultante da gravação simultânea de som e imagem (O’Brien, 2005, p. 10).

Na sua pesquisa, O’Brien enfatiza tanto aspectos das diferenças estéticas e técnicas do filme sonoro e como também os dois setores cinematográficos coincidentemente usaram muitas das mesmas tecnologias com diferentes resultados. A partir do outono de 1929 e durante toda a década de 1930, os principais estúdios franceses contrataram fornecedores americanos para comprar câmeras Bell and Howell, gravadores multipista Western Electric e RCA “sem ruído”, microfones de fita e assim por diante. A dependência de tecnologias importadas continuou nas décadas posteriores; em 1954, estimava-se que metade dos cinquenta sistemas de gravação de som em uso na indústria cinematográfica francesa havia sido importada, principalmente dos Estados Unidos (O’Brien, 2005). Mesmo assim, qualquer noção de que a prevalência de tecnologias importadas na produção cinematográfica francesa implicava em homogeneização da era do som é contradita pelas diferenças substanciais de estilo sonoro entre os filmes franceses e estadunidenses. Mesmo quando esses dois países utilizavam as mesmas tecnologias, a maneira como eram usadas diferia substancialmente.

No que diz respeito especificamente à técnica de gravação de som direto, um exemplo pode ser encontrado no método francês em relação a uma questão básica na prática do filme sonoro: o número de microfones usados para gravar uma cena. Nas produções da Warner Brothers, gravando no sistema Vitaphone, era comum gravar com vários microfones, todos funcionando simultaneamente para capturar uma performance encenada para a câmera e o som. A microfonação múl-

tipla de várias fontes sonoras simultâneas exemplificava a ênfase na fidelidade do setor cinematográfico estadunidense durante os primeiros anos do cinema sonoro. No entanto, no final da década de 1920, os técnicos de filmes sonoros nos Estados Unidos trabalharam para limitar o número de microfones durante as sessões de gravação a fim de reduzir o chiado de ruído branco associado à captação múltipla. A principal mudança ocorreu em 1931, com a implantação em todo o setor do método de «microfone único», que envolvia a gravação de vozes com a exclusão de outros sons, por meio do uso de um único microfone direcional, suspenso em uma haste móvel e colocado a uma distância próxima e constante dos atores.

Embora simples em princípio, a gravação com um único microfone implicou em uma revisão radical da prática do filme sonoro estadunidense, que incluiu o desenvolvimento de novas tecnologias e a transformação da acústica do palco sonoro. As tecnologias incluíam novos microfones direcionais, como o modelo de fita da RCA 630A (introduzido em 1931), cuja restrição do campo auditivo a um raio de setenta graus permitia que as vozes fossem gravadas com a exclusão do som ambiente. Durante a gravação da cena, esse microfone de diálogo era o único necessário; a música e os sons do ambiente - passos, portas abrindo e fechando, o clop-clop dos cascos dos cavalos, telefones tocando, máquinas de escrever fazendo barulho e assim por diante - eram agora gravados separadamente, em estúdios especiais, e depois, por meio da tecnologia multicanal, misturados à trilha sonora durante a pós-produção. Cópias de sons genéricos desse tipo eram compiladas em bibliotecas de estúdio ou fonotecas, onde podiam ser reutilizadas posteriormente, conforme a necessidade⁴. Outro novo dispositivo es-

4. Segundo o designer sonoro Ben Burt os efeitos que eram usados nos filmes - explosão, tiro, bomba, gritos, etc. - foram usados seguidamente nos diferentes filmes feitos, pelos diferentes estúdios, em Hollywood dos anos 1930 aos 1960. (Fonte filme *Making waves, the art of cinematic sound*, 2019).

sencial era a haste extensível/retrátil do microfone, que facilitava o posicionamento do microfone a uma distância constante do ator que falava, inclusive quando o ator atravessava o palco sonoro.

Nesse princípio tecnológico, os microfones tinham as suas particularidades: seu agente ativo era o carbono, que tinha tendência a coagular. Os Técnicos de Som Direto aprenderam a necessidade de chacoalhar o microfone para sacudir os grânulos de carbono para torná-lo ativo, algo praticado até hoje quando se quer saber se o microfone está ligado ou não: dá-se uma pequena batida no microfone para sentir a resposta do som. Dito isso, o som da gravação no sistema Vitaphone pode ser notável; os primeiros shorts, diante dos recursos disponíveis em particular, têm um som excelente segundo os parâmetros apontados por Eyman:

Os discos Vitaphone tinham uma resposta de frequência que chegava a cerca de 4.300 ciclos por segundo (o alcance da audição humana se estende a cerca de 20.000 ciclos por segundo); o processo de som óptico rival superou isso, com uma resposta que chegaria a 8.000 ciclos. Os discos de 78 rpm do mesmo período são marginalmente superiores aos discos Vitaphone de 33 1/3 rpm porque sua velocidade mais rápida tornou possível gravar e reproduzir frequências mais altas. O som do sistema Vitaphone era superior ao do Movietone por causa da ausência de variação da vibração que afetava o som inicial do filme, sem mencionar o ruído de fundo causado pela célula de luz que captava o grão da emulsão do filme (Eyman, 1997, p. 152).

A razão para a imobilidade do microfone não foi encontrada no peso do aparelho, mas no processo inicial de amplificação. O microfone, que tinha um raio efetivo de apenas um metro e meio, precisava ser conectado de perto ao primeiro amplificador. Este amplificador estava contido em uma pesada caixa de madeira que continha um tubo de vácuo desenvolvido especificamente não para gravação de som, mas

para transmissão telefônica. Em outras palavras, foi construído para ser imóvel. Se a caixa fosse tocada, ou movida mesmo que levemente, haveria um grande bong ressoando no tubo de vácuo. “O tubo em si era muito microfônico”, afirmou o engenheiro de som George Groves (Handzo, 1985). Não havia como mover o microfone e seu amplificador de microfone associado: uma vez que o microfone estava localizado em um conjunto, ele não podia ser movido. Tinha que ser amarrado com cordas, em uma determinada posição, e qualquer um que falasse ou fizesse qualquer coisa tinha que ir ao microfone: o ator ia para o microfone, e não o microfone ao ator.

Figura 3 - Set de filmagem em Hollywood, 1928





Fonte: Fotogramas do filme *Babilônia* (*Babylon*, 2022)

A resolução desse problema de captação sonora seria resolvida pouco tempo depois com a invenção da vara de microfone. Ao pesquisarmos sobre a origem do uso da vara de microfone encontramos várias versões que apontam que a invenção parece ter sido concebida simultânea e independentemente em vários estúdios de Hollywood. Na MGM, Douglas Shearer deu crédito pela ideia da vara (que ficou conhecida como boom) ao gerente geral do estúdio, Eddie Mannix. Outros candidatos à invenção incluem a diretora Dorothy Arzner e o ator Lionel Barrymore, como também o diretor Paul Sloane pelo som do filme, produzido pela Fox, *Hearts in Dixie* (*Corações em Dixie*, 1928) (Salt, 2009). Como os engenheiros e artesãos estavam trabalhando com vários microfones pendurados em aparelhos com cordas que exigiam o uso de bastões longos para movê-los entre as cenas a esse procedimento foi apelidado de “pesca”.

No final de 1929, a conjunção da vara e do microfone deu a alguém da MGM a ideia de construir um longo um suporte de chão com um contrapeso em uma extremidade e uma armação, onde o microfone se encaixava, no outro. Angulado corretamente, esse microfone podia pairar sobre os atores e até segui-los, pois toda a extensão da haste podia ser

controlada por uma manivela, o que dava mais liberdade aos atores e diretores. Além disso, o microfone podia girar de ator para ator, negando assim as características direcionais estritas dos microfones. Virar o microfone para frente e para trás para acompanhar uma conversa produzia um som melhor do que apenas pendurar o microfone em um ponto estratégico no meio do caminho entre as pessoas que falavam em cena. David O. Selznick, personagem importante no sistema de estúdios estadunidense, dominados por diferentes famílias judias, e que por essas conexões familiares, Selznick foi chefe de estúdios da MGM, Paramount e RKO, tem seu relato sobre o primeiro uso de uma vara de microfone:

Mendigos de vida (Beggars of life, 1928), de William Wellman, foi filmado como um filme silencioso. Pouco antes de ser lançado em setembro, na esteira da histeria criada por *As Luzes de Nova York (Lights of New York, 1929)*, Wellman teve a ideia de adicionar pelo menos uma sequência de fala ao drama do mendigo. O temido Roy Pomeroy, engenheiro de som que supervisionava os filmes na Paramount, queria que Wallace Berry entrasse em cena e ficasse no meio de um grupo de vagabundos enquanto cantava “Hark the bells”. Pomeroy insistiu que o microfone deveria permanecer estático. Wellman reagiu: “Você não pode fazer uma imagem dessa maneira. Você tem que ter algo fluido.” Ele então gritou para Pomeroy: “Diga para o seu Técnico de Som Direto que estou movendo aquele maldito microfone”. Wellman pegou o microfone ele mesmo, pendurou-o em uma vassoura, deu ordens para gravar e o moveu” (Thomson, 1992, p. 57).

No entanto, na França, no início da década de 1930, o som do filme era gravado de uma maneira fundamentalmente diferente; em vez de um único microfone direcional, era comum o uso de três a cinco microfones, posicionados para captar tanto o diálogo quanto o som ambiente. Até dezembro de 1938, as cenas com diálogos continuavam a ser gravadas nos estúdios franceses com até oito microfones. Os microfones geralmente variavam em tipo e eram posicionados a distâncias

variadas da(s) fonte(s) sonora(s) para captar as características espaciais do ambiente de gravação. Nas cenas de diálogo, microfones adicionais eram suspensos nas estruturas do palco para garantir o relevo sonoro - a sensação necessária de tridimensionalidade, que dependia de um nível adequado de som refletido. Na França, o som refletido era normalmente uma função do que acontecia no set durante a filmagem e, portanto, dependia da colocação criteriosa de vários microfones. Às vezes, eram usados microfones direcionais, mas de uma forma que contradizia a lógica de seu uso em Hollywood. Na Pathé-Natan, por exemplo, a adoção, em 1933, dos mais recentes microfones direcionais da RCA não implicou uma mudança coincidente para o método de microfone único; em vez disso, os novos dispositivos foram incorporados ao sistema existente de múltiplos microfones e múltiplas câmeras de Joinville⁵.

Para atender aos propósitos estabelecidos da indústria cinematográfica nacional, os microfones de fita da Pathé-Natan foram complementados com microfones omnidirecionais adicionais, de modo a garantir a restituição mais completa possível do ambiente de gravação. Comentaristas da imprensa francesa chegaram a argumentar contra o uso de um único microfone, alegando que as características espaciais das cenas com um único microfone não eram suficientemente naturalistas (O'Brien, 2005).

Ao garantir a inteligibilidade do diálogo, uma correspondência perfeita entre voz e imagem e grande flexibilidade na criação de um mundo narrativo tridimensional coerente, o método de microfone único atendeu à necessidade de Hollywood de uma abordagem de gravação de diálogo compatível com o projeto de filme narrativo estabelecido pelas majors. Além disso, ao isolar o diálogo em uma faixa separada, a abordagem de microfone único também facilitou a dublagem

5. Interior da França, local onde a major estadunidense Paramount construiu estúdios para produzir na Europa as versões estrangeiras dos seus filmes para serem distribuídos em diferentes países.

dos filmes de Hollywood para o mercado mundial - uma consideração crucial durante o início da década de 1930, quando Hollywood lutava, diante das novas barreiras linguísticas da era do som, para manter um mercado estrangeiro que, segundo estimativas, gerava cerca de 30% a 40% de sua renda bruta (Gomery, 2005).

O principal método de preparação de filmes sonoros para exportação para mercados de língua estrangeira entre 1930 e 1932, tanto para produtores estadunidenses quanto alemães, era a criação de “versões múltiplas”⁶, ou seja, filmes com os mesmos cenários e sets, mas produzido com atores de diferentes nacionalidades, falando diferentes línguas. Mas quando o som de múltiplas trilhas se tornou padronizado em todo o sistema de estúdios em 1931, o setor cinematográfico estadunidense deixou de produzir múltiplas versões e, em vez disso, começou a dublar filmes para exportação. Em 1932, a injunção de limitar a gravação no set a um único microfone tornou-se uma norma técnica em Hollywood e, depois, em outros setores cinematográficos do mundo todo, inclusive, por fim, na França.

Um indicativo da prioridade naturalista do cinema francês é o grau em que os métodos orientados para a fidelidade foram adotados, independentemente dos problemas técnicos. Os exemplos incluem as inúmeras tomadas de câmera em movimento nos filmes franceses durante as falas dos atores, com o pessoal de som e câmera obrigado a coreografar seus movimentos para manter microfones, cabos e sombras fora do campo visual da câmera, impondo um desafio físico formidável para as equipes de produção. Para as filmagens que continham movimento feitas nos estúdios, os microfones geralmente eram “plantados” no set em vez de suspensos em uma barra móvel. Os técnicos garantiam que a trilha sonora final reproduzisse apenas ou principalmente

6. Sobre as versões múltiplas ver artigo de Natasa Durovicová: *Translating America: the Hollywood Multilinguals 1929 - 1933*, em *Sound Theory, Sound Practice*, capítulo 7, págs 138 a 153.

os sons cujas fontes apareciam dentro da visão da câmera, “abrindo” ou “fechando” os microfones à medida que a câmera se movia pelo cenário (Barnier, 2004). Nos casos em que o volume e a reverberação do diálogo variavam consideravelmente no decorrer de uma única tomada era difícil editar as tomadas em conjunto.

A gravação em pista única na prática de captação do som direto em locação, não ocasiona muitas mudanças até os anos 1970, quando é introduzido um gravador que podia gravar em duas pistas: o Nagra IVS⁷, a versão estéreo. No Brasil, devido as eternas dificuldades pelas altas taxas de conversão de câmbio, além dos impostos excessivos de importação, os Técnicos de Som Direto que conseguiram adquirir Nagra para gravar só chegaram, na sua grande maioria, a adquirir os modelos mono que gravavam em uma pista só (o III, o SN, o 4L e o 4.2L). As experiências desses Técnicos de Som Direto com a gravação em estéreo, em dois canais, só se concretizaram anos depois com a chegada da tecnologia digital, com os gravadores R-DAT⁸.

Ao iniciar minha carreira como Técnico de Som Direto gravando com um Nagra 4.2L mono, com somente um canal para gravação, isso não significava que eu só utilizava um microfone para captar o som da cena. Muito como era feito no período histórico detalhado eu poderia ter até quatro microfones na cena onde todos eles eram endereçados a um mixador portátil, que atuava como uma mini mesa de mixagem que mandava o sinal sonoro de todos os microfones usados na cena para serem gravados na pista única do Nagra mono. Por exemplo se um ator ou atriz falava em um local e depois se deslocava para continuar o diálogo em outra parte do cenário e aqui seja pela distância a

7. O primeiro Nagra apareceu em 1952, era o Nagra I. A esse seguiram o II em 1953, o III em 1958, já com a tecnologia de Piloton, que proporcionava sincronismo com a câmera, o IV, em 1969, o 4.2 em 1970, o IV-S, versão em estéreo, em 1971, o IV-STC, versão em estéreo com código de tempo, em 1984, o D, digital com 4 pistas em fita de 1/4', em 1992, o V, gravando em 2 canais em arquivos .wav, em 2002 e o VI, multicanal de 8 pistas, em 2008 (Câmara, 2019).

8. Gravadores de fita de áudio digital: Digital Audio Tape (DAT).

ser coberta pelo microfone, ou por sombras projetadas no set, ou por impedimentos físicos do cenário, ocasionando de não conseguir gravar com somente um microfone que poderia se deslocar em cena, eu plantava um outro microfone, em outra parte do set, para dar conta dessas impossibilidades. Assim eu abria o microfone quando era preciso gravar o diálogo em um determinado ponto da cena e quando havia um deslocamento dos atores no cenário, eu baixava esse microfone quando os atores já não mais falavam, abrindo outro que se fazia necessário. Com a introdução nos anos 2000 dos gravadores portáteis de locação multipistas, gravadores esses que possibilitam a individualização das pistas sonoras, essa necessidade de mixagem “ao vivo” deixou de ser imperativa. Com essa tecnologia é possível isolar cada microfone, colocando-os em canais separados, para a sua posterior manipulação na edição de som, sem essa necessidade de “abrir” ou “fechar”. Lembrando que a terminologia usada nos Estados Unidos para designar essa pessoa que grava som direto no set é a de *Location Sound Mixer*, indicando que a função dessa pessoa é, até hoje, de mixar os diferentes microfones na captação do som direto de uma cena.

Figura 4 - Nagra Estéreo com Código de Tempo (IVSTC)



Fonte: Coleção particular do autor

Outro importante conceito que diverge em uso nos dois países indicados, era a técnica de regravação de sons. Ao longo da década de 1930, as mais recentes técnicas de múltiplas trilhas foram discutidas na imprensa francesa especializada em cinema, onde às vezes encontravam fortes defensores, mas a padronização dessas técnicas só ocorreu na década de 1940 ou até mais tarde. A pesquisadora Hannah Lewis no seu livro *A Cultura Musical Francesa e o Surgimento do Som* (*French Musical Culture and the Coming of Sound*, 2018) detalha a experiência estadunidense com a tecnologia:

Um exemplo revelador diz respeito à técnica de pós-produção de “regravação”, que envolvia a gravação da(s) faixa(s) que compunha(m) a trilha sonora de um filme finalizado, com impressão positiva, uma segunda vez, de modo a produzir um novo negativo para as impressões de lançamento do filme. Quando realizada em um sistema de várias trilhas, a regravação oferecia grandes vantagens para nivelar as variações de volume momento a momento e para criar a hierarquia adequada de diálogo, música e som ambiente. Quando regravadas, as cenas que incluíam tomadas e sons feitos em diferentes momentos e lugares podiam parecer formalmente contínuas na impressão final de um filme. Em Hollywood, a prática de regravação se difundiu imediatamente após sua introdução em 1931; em 1932, dizia-se que até 50% de um filme médio de Hollywood era regravado. Os efeitos da regravação sobre a qualidade técnica geral dos filmes de Hollywood ficaram imediatamente evidentes na França, onde a “unidade” e a “homogeneidade” dos filmes de Hollywood de 1931 foram atribuídas às trilhas sonoras regravadas (Lewis, 2018, p. 58).

A técnica de regravação era de interesse particular na França, onde as trilhas sonoras do cinema doméstico geralmente apresentavam uma variação aleatória considerável no volume de cena para cena e até mesmo de tomada para tomada. Em 1932, o problema era tão sério que os projecionistas dos cinemas foram aconselhados a aumentar e diminuir o volume da projeção durante a exibição de um filme, de

uma forma que lembrava os primeiros dias da projeção de som em disco. Como a regravação era uma grande promessa para regularizar a qualidade técnica das trilhas sonoras francesas, os editorialistas da imprensa comercial francesa defendiam a adoção da prática em toda a indústria cinematográfica nacional. Com relação ao impacto da gravação na prática do filme sonoro, “estamos diante de uma verdadeira revolução”, previu um comentarista. No entanto, até 1938, a gravação ainda era praticada com pouca frequência nos estúdios franceses. Além disso, em um seminário da imprensa comercial, *Le cinéopse*, a padronização da prática foi explicitamente rejeitada, com o editor do periódico caracterizando a gravação como uma opção de último recurso, a ser usada somente quando a trilha sonora original de um filme, gravada diretamente, se mostrasse tão problemática que não houvesse como repará-la (O’Brien, 2005).

O uso de vários microfones para a gravação de filmes na França, muitas vezes coincidindo com o uso na filmagem com várias câmeras, apresentou mudanças significativas nas escolhas da técnica do filme sonoro, afetando o estilo visual dos filmes feitos no país. Existem casos de cineastas franceses que adotaram procedimentos técnicos estadunidenses de maneiras que diferiam fundamentalmente no seu uso no set de filmagem. Um exemplo disso, exemplo esse que aprofunda às diferenças nacionais no momento da introdução do som direto no set, foi o uso de múltiplas câmeras no ato de filmar. A filmagem com várias câmeras foi introduzida em Hollywood em 1926, com a produção dos primeiros curtas da Vitaphone. Naquela época, as condições técnicas para a gravação de som em disco exigiam que o som de uma cena fosse capturado em uma única tomada não editada. Com o som gravado em um disco de cera, a edição de som era efetivamente impossível: para remover um som era necessário refazer todo o disco que podia gravar de seis a dez minutos.

Nesse contexto, o sistema de várias câmeras oferecia a grande vantagem de garantir que as tomadas escolhidas para a impressão final de um

filme corresponderem à gravação fonográfica original e não editável. Embora facilitasse a continuidade sônica entre os cortes de uma tomada para outra, a filmagem com várias câmeras tinha sérias desvantagens. Por um lado era cara, exigindo uma grande equipe e, em média, a exposição de aproximadamente três vezes mais material do que o necessário para a impressão final e editada do filme. Também impunha exigências extraordinárias aos atores, músicos e técnicos, que precisavam fazer tomadas contínuas, de até dez minutos de duração, em ambientes de estúdio geralmente com pouca ventilação e calor sufocante.

Por outro lado, a filmagem com várias câmeras contribuiu para a suavidade pictórica que os críticos consideravam artisticamente retrógrada nos filmes sonoros do período. Como aponta Salt em relação à cinematografia, por exemplo, era necessário que as luzes de uma cena fossem posicionadas para iluminar os rostos dos atores de maneira uniforme em todas as posições da câmera. À medida que o número de câmeras e luzes aumentava, a cinematografia adquiria uma aparência plana e de tons altos que parecia esteticamente inferior aos efeitos refinados de claro-escuro da era silenciosa (Salt, 2009). As limitações técnicas também eram evidentes em uma abordagem rotineira e de acordo com as regras para a encenação e a montagem. Antes de 1930 e da introdução do *blimp*⁹ de câmera, as câmeras (e os operadores de câmera) eram enclausurados em cabines à prova de som, o que restringia muito a mobilidade da câmera, as opções de lentes e outras opções cinematográficas. Além disso, as cabines normalmente eram dispostas em uma curva fixa e semicircular ao redor dos atores, de forma comparável aos primeiros talk-shows da televisão, facilitando

9. O blimp era uma peça que cobria a câmera para abafar o barulho do motor. No Brasil, pelo tempo que as transformações tecnológicas do cinema aconteceram devido as eternas dificuldades de importação de equipamento, os blimps foram usados no cinema até a década de 1990, quando cheguei a trabalhar em filmes que usavam câmeras que não eram “blimpadas” (Arriflex IIC) precisando do aparato para abafar o ruído de câmera.

assim “um método repetitivo, até mesmo rotineiro, de cortar o espaço narrativo” (O’Brien, 2005).

Com a edição e a cinematografia subservientes ao ritmo da performance encenada para a câmera e o microfone, closes extremos, cortes rápidos, tomadas de ponto de vista e outros dispositivos proeminentes nos filmes da era do silencioso foram amplamente descartados. A qualidade estereotipada era evidente nos filmes feitos no estúdio da Paramount-Paris, de acordo com o diretor de fotografia Michel Kelber, onde os técnicos eram instruídos a filmar de acordo com um padrão pré-determinado: “Plano longo, close-up, plano longo, close-up e tínhamos que mostrar os atores de frente - não de perfil; não de costas - porque a gerência queria mostrar ao público como o som estava perfeitamente sincronizado com o movimento dos lábios” (Barnier, 2011).

Considerando os custos materiais e estéticos, a adoção da filmagem com várias câmeras em Hollywood é significativa. A própria ocorrência de tal adoção indica a profundidade do compromisso de Hollywood com uma narração baseada em edição diante das exigências técnicas da era do som. Em 1931, no entanto, os estúdios abandonaram a filmagem com várias câmeras. As tecnologias de múltiplas trilhas permitiram a recuperação de uma versão modificada do antigo sistema de câmera única e múltiplas tomadas da era silenciosa, em que cada plano de uma cena era filmado separadamente, com sua mise-en-scène organizada exclusivamente para o ponto de vista de uma única câmera. O efeito sobre o visual dos filmes de Hollywood de 1930-1931 foi imediatamente evidente: ao mesmo tempo em que pareciam estilisticamente unificados, se não homogêneos, os novos filmes também apresentavam um grande aumento na variedade de opções de iluminação, ângulos de câmera, lentes, design de cenários e assim por diante - incluindo uma variedade de técnicas de imagem da era silenciosa que haviam desaparecido diante das dificuldades técnicas da produção de filmes com som em disco.

Na França, a história da filmagem com várias câmeras teve um desenrolar diferente. A técnica foi adotada na França em 1930, alguns anos mais tarde do que em Hollywood, e exatamente quando os desenvolvimentos técnicos estavam permitindo o retorno de Hollywood à filmagem com uma única câmera. Naquela época, certas restrições associadas à filmagem com várias câmeras não eram mais um fator. Fundamentalmente, a introdução do *blimp* de câmera liberou as câmeras do enclausuramento em cabines maciças e relativamente imóveis, permitindo assim uma maior movimentação. Quando a filmagem com várias câmeras foi adotada na França, foi com novas tecnologias à prova de som, como as seis câmeras Bell and Howell com blimp adquiridas pela Pathé-Natan em março de 1930 para uso nos palcos de som de Joinville. Além disso, a filmagem com várias câmeras foi usada na França durante toda a década de 1930, bem mais tarde do que em Hollywood, quando as cenas dos filmes franceses continuaram a ser filmadas com até quatro câmeras, tanto no estúdio quanto nas locações.

Enfatizando a voz ou o espaço: como cada país resolveu o dilema da inteligibilidade versus fidelidade sonora?

Em 1973 o diretor estadunidense, nascido na Armênia, Rouben Mamoulian em um Simpósio realizado no *International Museum of Photography, George Eastman House*, em Rochester, Nova Iorque, apesar de admitir que o som “surge” na época de transição do final dos anos 1920, ele enfatiza o enriquecimento que essa incorporação trouxe ao cinema:

O advento do som não apenas enriqueceu o meio, mas deu a ele uma forma mais abrangente e esteticamente agradável, porque o som ajudou a manter a continuidade das imagens na tela. No filme mudo, você apresentava uma cena; depois, bum, você tinha um título; e então voltava à cena. Eram praticamente os comer-

ciais atuais da televisão, mas relacionados à história. O surgimento de diálogos audíveis e efeitos sonoros ajudou a eliminar isso. Portanto, o primeiro benefício que considero da chegada do som foi que os cineastas puderam manter o fluxo visual e a continuidade do filme (Cameron, 1980, p. 85).

Pensando no fluxo visual e continuidade do filme que aponta Mamoulian como podemos explicar as diferenças da gravação de som para o cinema nos países citados? Com relação à produção cinematográfica francesa, um fator técnico e industrial crucial foi a ênfase na fase de filmagem da produção de um filme. Em contraste com a situação em Hollywood, e também na indústria cinematográfica alemã, a produção de filmes sonoros na França implicava um grau extraordinário de improvisação durante a filmagem. Em aspectos importantes, a abordagem de improvisação era um resquício da era silenciosa, quando os filmes franceses eram rotineiramente produzidos com um roteiro mínimo, e os diretores tinham relativa liberdade para improvisar durante a filmagem e também durante a edição.

Em 1929, Léon Moussinac, comentando sobre “o difícil problema da construção de filmes”, afirmou que, no cinema francês, “o acaso e a intuição parecem ter precedência sobre o princípio e o sistema. Os cineastas de hoje escrevem seus roteiros às pressas; a coisa mais importante para eles é a filmagem” (Baiblé, 2007). A pressão para regularizar o planejamento e o roteiro da pré-produção aumentou durante a conversão, em face dos custos e das exigências técnicas sem precedentes do cinema sonoro. No entanto, durante toda a década de 1930 e nas décadas posteriores, as condições para uma abordagem improvisada de filmagem permaneceram, e os filmes continuaram a entrar em produção antes da conclusão do roteiro. Já em 1949, um diretor de produção relatou que “não era raro ver a produção de um filme começar no estúdio ou nas locações antes da conclusão do roteiro”. Além disso, em contraste com os “roteiros de continuidade” usados em

Hollywood, os roteiros de filmes franceses geralmente não continham indicações sobre o número de tomadas por cena, posicionamento da câmera, métodos de gravação de som e outras considerações técnicas do filme - sem mencionar o orçamento e outros assuntos relacionados à logística da produção (Baiblé, 2007).

Assim, enquanto os diretores de Hollywood eram obrigados a seguir rigorosamente os ditames do chamado roteiro de continuidade, que fornecia um “plano” detalhado para a filmagem e a edição, os diretores na França geralmente trabalhavam de forma muito mais improvisada, muitas vezes tomando decisões sobre o posicionamento da câmera e o número de planos por cena somente depois que a equipe se reunia no set para filmar a cena. De acordo com uma pesquisa da imprensa especializada sobre a produção cinematográfica francesa em 1931:

Existem diretores que ainda trabalham à maneira do cinema dos anos 1900 e dependem muito do dom da inspiração. Eles mudam o roteiro no set de filmagem conforme necessário, eliminando cenas que não lhes agradam mais, acrescentam novos detalhes e se deixam influenciar pelo humor dos atores, pelo clima do dia e por uma série de outras contingências. Como o ensaio de diálogos era relativamente raro no cinema francês, a menos que acontecesse no set, enquanto a equipe esperava e o relógio do estúdio marcava o tempo. De acordo com o diretor Marcel L’Herbier, escrevendo em fevereiro de 1931, os filmes normalmente eram rodados na França em apenas três semanas, com pouco ou nenhum tempo dedicado ao ensaio, enquanto no teatro até mesmo os atores com papéis pequenos ensaiavam um mês antes da estreia do espetáculo. Dizia-se que os atores apareciam nos estúdios sem saber qual papel do roteiro deveriam interpretar; mas como os atores geralmente interpretavam os mesmos tipos de personagens de uma produção para a outra, muitas vezes eram capazes de improvisar seus papéis com eficiência (Lewis, 2018, p. 35).

A investigação sobre filmagem e gravação enfatizou a divergência do cinema francês em relação ao que geralmente é visto como o padrão

dominante de desenvolvimento na história da técnica do filme sonoro. Em Hollywood, a prática do filme sonoro evoluiu rápida e uniformemente em direção a um regime definido pela separação da produção de som da produção de imagem; mas até o final da década de 1930, o cinema francês baseava-se na gravação simultânea de som e imagem. Além disso, elementos fundamentais da abordagem de som direto do cinema francês perduraram nas décadas seguintes. De fato, como vamos ver mais adiante, ainda no início do século XXI - mais de setenta anos após a conversão do cinema ao som sincronizado com a imagem - as técnicas de som direto, familiares à prática cinematográfica nacional da década de 1930, continuam a definir o cinema francês em relação a outros cinemas nacionais.

Portanto, contra a noção comum de que a conversão do som serviu para homogeneizar o estilo do filme, esta tese usa sua investigação sobre o cinema francês para levantar questões sobre os efeitos da conversão som cinematográfico em todo o mundo. Conforme sugerido pela análise deste capítulo das diferenças nacionais nas práticas de filmagem e gravação, a produção de filmes na França diferia em aspectos importantes da produção de filmes em Hollywood, apesar do uso frequente de tecnologias e técnicas estadunidenses nos estúdios franceses. Adotando ferramentas e métodos importados de forma seletiva e fragmentada, os cineastas da França emularam características da técnica de Hollywood compatíveis com sua perspectiva, ignorando o que era irrelevante. Uma implicação para o método histórico é que, para compreender os efeitos da tecnologia sonora no estilo do filme, é preciso examinar como as tecnologias foram usadas em contextos específicos de produção de filmes, onde às vezes acabaram desempenhando novas funções.

Em Hollywood, as tentativas dos técnicos de limitar os efeitos colaterais potencialmente perturbadores desse tipo envolveram o uso de técnicas de múltiplas trilhas que enfatizavam sistematicamente a inte-

ligibilidade do som na narrativa do enredo de um filme, em detrimento de sua fidelidade como reprodução de uma performance. Coincidindo com a ênfase na inteligibilidade, houve um amplo uso de som ambiente pré-gravado nesse momento. Como observa Crafton, as trilhas sonoras de Hollywood, a partir de 1930, apresentavam diversos sons pré-gravados: vozes ambientes, vento do deserto, buzinas de neblina, portas rangendo, passos, teclas de máquinas de escrever, tiros de armas, sirenes e assim por diante. Construídos de modo a minimizar as características fenomenais que poderiam impedir a compreensão da história pelo espectador, esses sons tinham a intenção de se referir à sua suposta fonte no mundo da história do filme e não à sua fonte real no estúdio de gravação. Como o trabalho de som de filmes em Hollywood tornou-se mais mecanizado e especializado durante a década de 1930, sons genéricos desse tipo tornaram-se cada vez mais proeminentes nas trilhas sonoras de Hollywood. De acordo com um observador francês, em meados da década de 1930, Hollywood havia efetivamente transformado o som ambiente em uma forma de música, a ponto de substituir ruídos reais ou simulados pelo tipo de efeitos sonoros musicais comuns nos desenhos animados da era do som (Crafton, 1997).

A preferência nacional básica pelo som direto teve implicações cruciais para o estilo do filme francês especialmente no que diz respeito ao tratamento das vozes dos atores. Costuma-se dizer que as trilhas sonoras de Hollywood dão privilégio formal ao diálogo em relação a outros tipos de som, privilegiando as vozes na trilha sonora de maneira análoga à centralidade da figura humana na imagem. Dada a fisiologia da audição humana, uma experiência de visualização dominada pela voz pode ser inevitável, de modo que, como propõe Michel Chion, “em toda mixagem de áudio, a presença da voz humana estabelece instantaneamente uma hierarquia de percepção”. O que diferenciava os filmes de Hollywood ia além da ênfase antropocêntrica na fala humana para englobar uma ênfase na inteligibilidade do diálogo: “Para os

americanos, um bom som é essencialmente aquele que proporciona uma compreensão clara do diálogo”, como observou Lewis. Durante a conversão, o privilégio concedido à fala pode ser caracterizado como literal, sendo que a regra geral é que as vozes e outros sons sejam acompanhados pela representação visual de sua fonte. No estúdio da Paramount em Paris, por exemplo, os cinegrafistas eram instruídos a enquadrar os atores de modo que seus rostos permanecessem visíveis enquanto falavam: “Estamos no negócio de vender vozes e atores”, disse o diretor do estúdio Robert Kane à equipe de produção da empresa:

Assim como o cinema de Hollywood, o “cinema de atores” da França dos anos 1930 privilegiava as performances dos atores, e as vozes eram obviamente cruciais nesse sentido. De fato, o “teatro filmado” da França da década de 1930 era conhecido por falar muito. Menos centradas em sequências de perseguição espetaculares e gags físicas baseadas em ação do que as formas análogas da comédia cinematográfica estadunidense, as comédias e farsas da França da era da conversão geralmente apresentavam performances em conjunto, com muitas interações e brincadeiras, como era o caso da comédia de boulevard em particular, mas também de outras formas “inferiores”, incluindo o vaudeville. Os roteiros derivados dos palcos do cinema francês eram repletos de falas, e atores como Jules Berry, Sacha Guitry e Raimu, que também atuavam no rádio, eram conhecidos por sua volubilidade irreprimível. Ao mesmo tempo, dadas as diferenças nacionais na prática de gravação, as vozes dos filmes franceses podem atrair um tipo de interesse diferente das vozes dos filmes de Hollywood. Em contraste com a clareza telefônica de Hollywood, os filmes franceses, com suas trilhas sonoras gravadas diretamente, capturaram as características fenomenais da fala dos atores - dimensões da qualidade e do timbre da voz - juntamente com as características espaciais do ambiente de gravação. Embora se possa dizer que as características vocais definem a fala gravada também nos filmes estadunidenses - e, na verdade, em filmes sonoros feitos praticamente em qualquer lugar -, nos filmes franceses, sua importância, a maneira como atraem o interesse do espectador, pode exceder o papel do diálogo como condutor do desenvolvi-

mento do enredo de um filme, para, em vez disso, substanciar a materialidade do cenário da cena (O'Brien, 2005, p. 42).

No contexto do cinema narrativo, a tendência da gravação direta de enfatizar as características físicas do ambiente de gravação às vezes representava um problema em si. Por meio da amplificação eletrônica, os microfones captavam não apenas as vozes dos atores, mas também o volume de ar no espaço do estúdio onde a gravação havia ocorrido. Em vez de garantir a absorção do espectador no mundo da história do filme, o “tom da sala” de um filme gravado diretamente pode revelar as condições materiais desse mundo, ou seja, o local da gravação, os corpos dos atores e a própria tecnologia. Longe de aumentar o realismo, a tentativa de atender ao imperativo de fidelidade a um som original pode servir para colocar em primeiro plano o artifício da cena, revelando o papel da tecnologia na mediação da percepção da trilha sonora pelo espectador. De uma maneira prática, no set de filmagem, até hoje gravamos, ao final de cada cena filmada em uma determinada locação, o som ambiente do lugar filmado: o “silêncio” do lugar. Geralmente depois de captadas todas as imagens da cena eu peço para que todos no set parem, fiquem estáticos, com todas as condições sonoras da cena sendo mantidas - luzes que fazem barulho, um refrigerador ligado, o trânsito da cidade ao fundo, etc - para que eu grave um minuto, um minuto e meio, do ambiente onde acabamos de filmar. Essa trilha de ambiente servirá na edição de som para suavizar qualquer necessidade de corte que a decupagem da cena tenha promovido: plano geral, plano médio, contra plano, closes, etc. Assim o montador ao editar a cena, utilizando esses diversos planos, colocará essa pista de ambiente como um fundo unísono, ou “cama” como é conhecido no jargão prático, suavizando as possíveis diferenças sonoras que os cortes na imagem possam acentuar devido terem sido filmados contra diferentes fundos sonoros.

Em contrapartida, o cinema francês estava desenvolvendo uma alternativa de som direto tolerante ao ruído. De acordo com um relato de 1934, os mesmos sons ambientes fabricados separadamente em Hollywood - ruídos de copos tilintando, conversas em um café, o estrondo de sons distantes, etc - eram gravados no set na França, ao mesmo tempo que o diálogo. Essa abordagem de som direto e seus efeitos estilísticos distintos perduraram até o final da década de 1940, quando a recusa dos cineastas franceses em apagar “as milhares sonoridades prosaicas da vida real” ainda podia ser contrastada com “o caráter anônimo, a ausência de alma do som do filme americano” (Barnier, 1998). Isso não significa que os sons ambientes nos filmes franceses sejam necessariamente mais audíveis do que nos filmes de Hollywood. Na verdade, em muitos casos, os filmes franceses gravados diretamente não apresentam o tipo de realismo sonoro que um espectador acostumado com Hollywood espera. Importante pontuar que a norma geral da captação de som direto no set hoje em dia pede que isolemos ao máximo qualquer ruído que atrapalhe a compreensão das vozes dos atores. Sendo que os sons diegéticos a cena - batidas na porta, a caneta que cai no chão, o talher que bate no prato, o telefone que toca, etc - devem ser captados separadamente para serem colocados posteriormente na edição de som do filme para evitar de atrapalharem a compreensão do diálogo.

As diferenças entre as práticas de filmes sonoros franceses e estadunidenses sugerem uma troca familiar à produção de filmes com base na fidelidade, em que um aumento na fidelidade espacial implica uma diminuição na inteligibilidade da fala e vice-versa. Em outras palavras, a necessidade de garantir a clareza do diálogo exigia microfonação próxima e baixa reverberação, ao passo que a exigência de reproduzir com precisão o espaço do ambiente de gravação exigia microfonação distante e alta reverberação. No caso de cenas gravadas diretamente, a equipe de som enfrentou o desafio de conciliar as exigências con-

tradições da gravação de voz (inteligibilidade) com a restituição adequada do local de gravação (fidelidade). O desafio era inevitável nos cinemas francês e estadunidense, que favoreciam uma sincronização estreita e naturalista das vozes e dos lábios dos atores. O'Brien reflete sobre essa conjunção histórica e determinante da maneira de captar som direto que vai marcar os dois países citados:

Uma maneira de caracterizar a diferença nacional básica é dizer que os cinemas francês e estadunidense ficaram em lados opostos da divisão entre inteligibilidade e fidelidade. Nos filmes franceses, pode-se dizer que as cenas gravadas diretamente são fiéis, pois registram o desempenho dos atores como ele poderia ter sido ouvido por uma testemunha, localizada no estúdio durante a filmagem. No entanto, essas cenas gravadas diretamente podem não ser inteligíveis, pois quando as vozes e outros sons se sobrepõem, a reverberação faz com que sons discretos se juntem perceptualmente, e o papel mediador da tecnologia se torna evidente. A situação dos filmes de Hollywood é mais ou menos o oposto. Nos filmes de Hollywood, os sons não eram necessariamente fiéis: eles podem ter sido produzidos artificialmente ou “enganados” eletronicamente; os tiros podem ter sido feitos por uma bengala batendo na almofada de couro de uma cadeira, ou o som rítmico dos cascos dos cavalos pode ter sido produzido pelo barulho de cascas de coco cortadas ao meio. No entanto, as cenas são extraordinariamente inteligíveis: todos os diálogos podem ser ouvidos, as vozes se sobrepõem apenas em casos excepcionais (por exemplo, no início e no final de uma cena), apenas um único som importante para a causalidade da narrativa ocorre por vez e os sons do ambiente (em última análise) se referem a uma fonte identificável. Do ponto de vista do projeto de narrativa da indústria cinematográfica estadunidense, a ênfase na fidelidade do cinema francês implicava uma estética alternativa de filme sonoro, baseada em princípios opostos (O'Brien, 2005, p. 77).

As diferenças das equipes de som nos dois países

Na minha dissertação de mestrado eu faço uma defesa constante do trabalho do Técnico de Som Direto dentro do processo criativo de um filme. Esse profissional é envolto em uma invisibilidade advinda da imaterialidade sonora quando, diferente da imagem, o som não é visto, sendo processado através de outros sentidos. Para fazer esse processamento o Técnico de Som Direto pode ter diferentes escutas dependendo de que técnicas utiliza para gravar: seja com microfones de lapela (que ficam presos ao corpo) ou microfones aéreos (que atuam por cima do enquadramento da imagem). Assim essa pessoa pode inferir uma sonoridade distinta: o lapela suprimindo mais o ambiente e enfatizando a voz do personagem, ou o aéreo que além da voz dos personagens também incorpora o território sonoro onde esse personagem está inserido. As constantes mudanças tecnológicas, em especial hoje em dia com o uso exagerado de microfones de lapela, levaram os Técnicos de Som Direto a adquirirem novos conhecimentos técnicos, ora por uma questão de inserção no mercado de trabalho, levando-os a investirem em novas tecnologias para não ficarem defasados¹⁰, ora por um refinamento auditivo, para melhor ouvirem o que estavam captando. A compreensão histórica é importante, mas mais importante entender é que os processos criativos da função do Técnico de Som Direto são uma mistura dessa evolução e da habilidade de escuta dessas pessoas.

Mas como foram formadas, dentro do contexto histórico da junção de imagem e som assinalado, as equipes de som nos dois países que estou problematizando? Como foram incorporados a produção de filmes as novas funções no departamento de som que estavam surgindo

10, Na minha carreira comecei a gravar som direto com Nagra analógico, depois passei para o digital de duas pistas em mídia de fita Dat e finalmente cheguei a gravação multipista em cartão de memória ou HD.

com a mudança tecnológica ao final dos anos 1920? Um conceito reconhecido historicamente era a origem dos profissionais de som no cinema. Em muitos casos, os Técnicos de Som Direto haviam aprendido métodos de gravação e reprodução de som nos domínios técnicos do rádio, fonógrafo ou telefonia. Do ponto de vista dos cineastas veteranos, o pessoal de som, com sua experiência na prestigiosa ciência da eletrônica, vinha de um mundo profissional diferente, definido pelo que pareciam ser prioridades estranhas. O citado diretor Rouben Mamoulian expressa sua dificuldade em lidar com esses profissionais nas suas experiências iniciais dirigindo filmes:

Quando comecei meu primeiro filme, o Técnico de Som era o chefe. Havia um microfone pendurado no centro do palco. Você dirigia a cena, e o Técnico de Som entrava em cena como César e dizia aos atores: “Não, vocês têm que ficar aí; vocês têm que se aproximar; vocês não podem abrir essa carta, porque na trilha sonora ela soa como um trovão. Vamos amortecer a carta”. Eles eram ditadores! Colocavam os microfones pendurados, e se você ensaiasse uma cena ele dizia, não, o personagem tem que chegar mais perto, não pode sentar, tem que ficar de pé. O que quer que eu pedisse, eles diziam que era impossível (Cameron, 1980, p. 86).

A esse respeito, a situação profissional na França convida a uma comparação com a dos Estados Unidos, onde a grande maioria dos Técnicos de Som também veio de origens não cinematográficas e onde o trabalho de som cinematográfico também foi inicialmente entendido como uma tarefa técnica e não artística. De acordo com o pesquisador Donald Crafton, 80% dos cerca de mil especialistas em som que trabalhavam em Hollywood em 1930, vinham de fora da indústria cinematográfica. Por conta da concorrência inicial pelos técnicos que trabalhavam em companhias como a Bell, Western Electric e General Electric, os estúdios rapidamente estabeleceram programas informais de aprendizado que poderiam ser ensinados pelos poucos homens-chave que vieram para a

Califórnia. Assim a principal diferença entre os setores cinematográficos francês e estadunidense estava na velocidade e na uniformidade da integração da equipe de som à comunidade cinematográfica.

Em Hollywood, um esforço contínuo de integração em todo o setor começou já em 1927, quando a recém-fundada Academia de Artes e Ciências Cinematográficas (*Academy of Motion Picture Arts and Sciences*, AMPAS) criou dezenas de comitês para informar e educar a comunidade cinematográfica sobre assuntos relacionados ao som do filme. As conferências que reuniram Técnicos de Som Direto, cinegrafistas e representantes de fornecedores de tecnologia, como a *Electrical Research Products, Inc.* (ERPI) (a divisão do setor cinematográfico da Western Electric) e a RCA, facilitaram importantes desenvolvimentos técnicos relacionados ao silenciamento de câmeras, das lâmpadas de arco e à proteção acústica dos sets. A *Society of Motion Picture Engineers* (SMPE), fundada em 1916, e ampliada em 1934 sobre a sigla *Society of Motion Picture and Television Engineers* (SMPTE), iniciou em 1930 a concessão de oscars para as gravações sonoras dos filmes, estabelecendo a noção de que o trabalho com filmes sonoros era uma prática técnica e estética também. A estruturação da equipe de som logo se integrou à enorme força de trabalho corporativa de Hollywood quanto qualquer outra categoria de funcionários do estúdio. Já no caso francês, segundo Barnier, a realidade dos profissionais que gravavam som para cinema era bem diferente:

Os rápidos cronogramas de filmagem e o mínimo de planejamento, roteiro e ensaio impuseram limites severos ao papel dos Técnicos de Som na formação da qualidade artística de um filme. Em vez de abranger cada uma das fases básicas da produção cinematográfica, como roteiro, filmagem e edição, o trabalho de som na França limitava-se principalmente às tarefas realizadas apenas durante a fase de filmagem. De fato, na França, a equipe de som era normalmente designada para a produção de um filme imediatamente antes do início da filmagem e raramente recebia

uma cópia do roteiro. De acordo com um relatório da imprensa especializada de 1937, os técnicos de som e os diretores de cinema abordavam as mesmas tarefas a partir das perspectivas de mundos profissionais diferentes: “Os engenheiros¹¹ servem à produção de um filme, mas apenas como assalariados empregados, na maioria das vezes emprestados a um produtor que os engenheiros podem desafiar apenas sob o risco de antagonizar o diretor do filme, que, por sua vez, muitas vezes busca uma visão artística que não corresponde às possibilidades puramente técnicas que preocupam os engenheiros” (Barnier, 2013, p. 80).

A noção corriqueira de que o trabalho com filmes sonoros era de natureza fundamentalmente técnica e não artística condicionou profundamente a participação da equipe de som no processo de produção do filme. Os Técnicos de Som Direto eram os trabalhadores mais anônimos do cinema e, às vezes, não apareciam nos créditos dos filmes franceses. Os estúdios supostamente relutavam em identificar os Técnicos de Som pelo nome para que uma empresa concorrente não os contratasse. Até 1938, as resenhas de filmes em *La ciné-matographie française*, a principal publicação da imprensa comercial do setor cinematográfico, listavam apenas o sistema de som do filme (RCA, Philips, Tobis-Klangfilm, Marconi, etc.) em vez dos nomes do pessoal de som que realmente havia trabalhado no filme.

O pesquisador Martin Barnier aponta para o importante contexto de que os primeiros Técnicos de Som Direto franceses, pelo fato da França, naquele momento, não desenvolver tecnologias de gravação de som em locação, foram treinados tanto no contexto estadunidense através dos gravadores da Western Electric e RCA, como na tecnologia alemã da Tobis Klangfilm. Ele aponta o exemplo de Robert Ivonnet que iniciou sua carreira aos 24 anos quando ingressou no departamento de som dos estúdios Gaumont em 1929, após um estágio no labora-

11. Na França o Técnico de Som Direto é nomeado como *Ingénieur du son* (Engenheiro de Som).

tório de desenvolvimento de equipamentos de gravação da Gaumont-Pertersen-Poulsen. Desde *O fim do mundo* (*La fin du monde*, 1930) Ivonnet gravou inúmeros filmes rodados nesses estúdios, incluindo *Meu amigo Victor* (*Mon ami Victor*, 1931), *O jogador de xadrez* (*Le joueur d'échecs*, 1933), etc. Em 1935, ingressou no departamento de som da Éclair Studios, onde se tornou chefe. Como operador de som, assinou uma série de produções que inclui desde *Inferninho* (*Bas-fonds*, 1936) a *Goupi Mãos Vermelhas* (*Goupi mains rouge* 1943). Ele cita também engenheiros que exportaram o know-how tecnológico como Hermann Storr que grava as vozes de Gina Manès e Albert Préjean para *O Tubarão* (*Le Requin*, 1930), um dos primeiros longas-metragens rodados na França com papéis falados. Storr foi auxiliado pelo engenheiro Waldemar Most que, embora não aparecesse muito nos créditos cinematográficos, também permaneceu na França como “chefe do departamento de som da Tobis francesa”. Most estabeleceu a cooperação entre a Tobis e Portugal desde que foi engenheiro de som nas sequências faladas (rodadas em França) do filme *A Severa* (1931) de Leitão de Barros, o primeira longa-metragem rodado com som em Portugal. O cientista Massole (um dos três inventores do processo Tri-Ergon, no início da década de 1920, na Alemanha, do qual derivaram a maior parte dos demais sistemas ópticos de som), também trabalhou no filme francês *Barcarola do amor* (*Barcarolle d'amour*, 1930) de Carl Froelich e Henry Roussel, produzido por De Vanloo em múltiplas versões em 1930, ocasionando trocas importantes pela experiência prática deste engenheiro. Para muitos jovens engenheiros de som, a aprendizagem era feita no trabalho, através da observação tanto dos técnicos alemães como estadunidenses. O principal local de transmissão do conhecimento “sonoro” por parte dos estadunidenses são os já citados estúdios da Paramount instalados nos subúrbios de Paris que filmava múltiplas versões de um mesmo filme.

Nesse momento histórico os Técnicos de Som Direto do cinema vieram de outros ramos industriais que utilizavam tecnologias semelhantes. A partir da década de 1880, a indústria global de telecomunicações (telefone, telégrafo e depois o rádio) pressionou por melhorias na amplificação sonora. Assim os microfones foram aprimorados para fazer com que os telefones funcionassem melhor. Era comum esses engenheiros, que trabalhavam com telefonia, serem chamados para irem em um set de filmagem, no início da década de 1930, para resolverem questões da gravação sonora. Da mesma forma, a eletrificação das gravações em disco na década de 1920 explica porque a Western Electric escolheu pela primeira vez o projetor com som em disco para desenvolver o Vitaphone, com o estúdio da Warner Brothers, em 1925. Esta transferência de tecnologia é acompanhada por uma troca de competências com engenheiros de gravadoras e equipamentos de gravação, criando a profissão do Técnico de Som Direto de cinema. Nos Estados Unidos, encontramos inúmeras ocorrências desses movimentos de uma profissão para outra: discos, telefones, sistemas de alto-falantes e, especialmente, rádio, em direção ao cinema.

Principalmente treinados no trabalho, pelo menos até a década de 1940, os Técnicos de Som Direto franceses aprenderam a usar microfones com seus colegas estrangeiros. Poder-se-ia acreditar que esta formação ligada a uma marca, a uma técnica (alemã ou estadunidense) limitaria as possibilidades. Na realidade, vemos uma grande flexibilidade por parte destes técnicos: adaptam-se a todos os tipos de equipamentos e passam de uma empresa para outra, quase para cada filme. O Técnico de Som Direto Tony Leenhardt, que fez o som de cerca de dez filmes entre 1932 e 1936, enfatiza a realidade do momento quando explica que “o som do engenheiro não depende do diretor, mas do estúdio: ele é, de certa forma, parte do equipamento” (Lewis, 2019).

Na indústria cinematográfica francesa, que cresceu institucionalmente fragmentada, a integração da equipe de som ocorreu de forma notavel-

mente demorada e desigual do que aconteceu nos Estados Unidos. Um fator importante diz respeito às condições de emprego da equipe de som, que eram diferentes das de outros membros da equipe de produção: enquanto os compositores, diretores, atores e cinegrafistas normalmente trabalhavam de contrato em contrato, um filme de cada vez, o pessoal de som era assalariado, empregado em instalações específicas do estúdio. Com a captura síncrona de diálogos nas filmagens em locações, com a produção de efeitos sonoros, e a gravação e mixagem de música geralmente realizadas em instalações diferentes, a equipe de som dos filmes estava dispersa em várias empresas independentes e estúdios. De acordo com um porta-voz de 1934 do Sindicato dos Engenheiros do Som, cada instalação tendia a funcionar independentemente das outras, sem um único indivíduo responsável pela coordenação das tarefas relacionadas à trilha sonora de um filme como um todo. Uma exceção foi a empresa holandesa-alemã Tobis Films Sonores, que designou um supervisor de som que coordenava as tarefas relacionadas ao som e instruía o laboratório sobre desenvolvimento e impressão do som na película (Barnier, 2011).

Outro importante caso de similiaridade, com resultados opostos, é na arquitetura de construção dos estúdios de quando da introdução de gravação de som direto como norma. Cada país utilizou premissas acústicas diferentes na construção dos sets de filmagem que deram dimensões totalmente únicas para cada captação sonora para cinema feita nos dois países. Barnier aborda essa questão:

Uma restrição adicional à função dos Técnicos de Som estava relacionada à arquitetura dos palcos de som. Em Hollywood, durante a década de 1930, a tendência no design do palco de som era em direção a um ambiente sonoramente “morto” e à prova de som, apropriado estritamente para a gravação de diálogos. No contexto de uma abordagem de filme sonoro definida pelos métodos multitrilhas de Hollywood, que implicavam a gravação de música e efeitos sonoros independentemente do diálogo, em ambientes de gravação separados e especializados, o tipo de re-

verberação apropriado para a gravação de música não era mais desejável para os palcos principais. Assim, os palcos sonoros foram reprojatados de acordo com novos princípios acústicos específicos para diálogos. Na França, durante a década de 1930, no entanto, os palcos sonoros permaneceram configurados de acordo com os padrões da indústria musical e, portanto, tendiam a imitar a alta reverberação característica das salas de concerto do século XIX, em vez da impassibilidade acústica adequada para a gravação de diálogos. Nas instalações da Pathé-Natan em Joinville, por exemplo, os palcos sonoros eram preparados com a contribuição dos músicos, que trabalhavam para evitar as limitações estéticas características do que P. Thomas, diretor técnico da empresa, chamou de “um estúdio excessivamente amortizado”. Os engenheiros de som franceses apreciam particularmente as filmagens fora do estúdio, onde o som é de qualidade superior: “Isso se deve ao fato de a transmissão acústica não ser modificada pelas paredes do estúdio, de causar também no espectador um efeito auditivo adequado ao efeito visual (Barnier, 2011, p. 203).

Nesse contexto, a adoção do tipo de técnicas de múltiplas trilhas empregadas em Hollywood só poderia ocorrer com o custo considerável de remodelar os palcos de som de alta reverberação. Mas mudanças fundamentais na arquitetura do estúdio eram raras na França. Na verdade, o único estúdio de cinema na França que havia sido projetado, desde o início, para a produção de filmes sonoros era o complexo da Paramount-Paris em St. Maurice-Joinville, administrado pelos estadunidenses, onde as antigas instalações foram demolidas e novas foram construídas. Caso contrário, a conversão da indústria cinematográfica francesa implicou na modernização dos antigos estúdios para essa finalidade, com novas instalações relacionadas ao som inseridas na planta física existente.

Essa abordagem fragmentada para a renovação de estúdios facilitou a permanência no setor cinematográfico francês de normas acústicas derivadas do setor musical e dificultou os esforços dos reformadores

do setor cinematográfico para reorientar a prática francesa, afastando-a de um estilo de filme sonoro baseado na fidelidade. Já em 1945, os estúdios de cinema franceses eram caracterizados como “muito reverberantes” para uma gravação de som adequada. O que impedia ainda mais as forças de modernização era o atomizado setor de produção francês, com sua infinidade de pequenas empresas, formadas em alguns casos para produzir apenas um único filme. Cada produção era, muitas vezes, um projeto único, e cada instalação funcionava de forma bastante independente das outras. As ferramentas importadas eram frequentemente usadas de maneira localmente contingente e no contexto de uma abordagem improvisada ao som do filme que diferia fundamentalmente da ênfase de Hollywood em planejamento e roteiro completos. Embora as mais recentes tecnologias e técnicas de Hollywood tenham sido introduzidas na indústria cinematográfica francesa, isso ocorreu de uma maneira que as trouxe para o âmbito do sistema estabelecido e orientado para a fidelidade, para serem domesticadas de acordo com as mesmas normas estéticas que Hollywood havia abandonado recentemente.

Mais uma vez usando a experiência vivida nos sets de filmagem em Hollywood na década de 1930, o diretor de cinema de Rouben Mamoulian cita as diferenças de trabalho nos dois países, atribuindo uma qualidade artística dos filmes franceses ao fato de que na França não há grandes empresas de produção: “Os filmes franceses são o produto de grupos pequenos e individuais. O diretor é livre e não é subjugado pelo enorme e complicado maquinário de um grande estúdio industrial” (Silke, 1971). Para ele o resultado dos filmes feitos nesse contexto “tem uma qualidade profundamente individual e pessoal, que é a marca de qualquer trabalho verdadeiramente artístico.” Como sugerem comentários como o de Mamoulian, por mais desvantajosa que seja a perspectiva estritamente técnica do som, a abordagem improvisada da filmagem oferecia certas vantagens estilísticas. Particularmente

importante no contexto francês eram as preferências dos atores. Os atores treinados em palco que definiram o cinema francês durante a década de 1930 preferiam métodos de gravação que capturassem suas performances de forma holística, como um conjunto, em duração contínua e em tempo real. Além de encurtar o cronograma de filmagem e, portanto, reduzir os custos de produção, a filmagem com várias câmeras permitia que os atores interpretassem suas cenas de uma maneira familiar às suas performances no palco, facilitando assim o vínculo dos atores com seu público. Isso também ajudou os atores a manter um certo grau de controle sobre como apareceriam no filme finalizado, garantindo que suas atuações fossem gravações do que realmente aconteceu no set de filmagem, em vez de construções realizadas na sala de edição, sem consultar os atores. Quando as cenas com atores treinados no palco eram filmadas em tomadas únicas, com várias câmeras, a filmagem podia ser feita rapidamente, com um mínimo de planejamento e ensaio de pré-produção. Aqui fica evidente uma diferença nacional básica na função da técnica: enquanto a filmagem com várias câmeras em Hollywood serviu para manter as normas estéticas características da narração baseada em edição de Hollywood, na indústria cinematográfica francesa, ela apoiou rotinas de trabalho que envolviam uma quantidade incomum de improvisação no set.

Referências Bibliográficas

ALTMAN, Rick. Nascimento da recepção clássica: a campanha para padronizar o som. *Revista Imagens*, Unicamp, 1995.

BAIBLÉ, Claude. Le Son Documenté. *Revista La Revue Documentaires* n°21. Paris: Centre National du livre, 2007

BARNIER, Martin. Les premiers ingénieurs du son français. *Revista 1895*, n° 65: A História dos Trabalhadores de Cinema pré 1945, págs 200 à 207, 2011.

CÂMARA, Márcio. *Som Direto no Cinema Brasileiro: fragmentos de uma história*. Fortaleza: RDS Editores, 2019, 2^o edição.

CAMERON, Evan William. *Sound and the Cinema: the coming of sound to american film*. Nova Iorque: Redgrave Publishing Company, 1980.

CRAFTON, Donald. *The Talkies: American cinema's transition to sound 1926 – 1931*. Berkeley: University of California Press, 1997.

EYMAN, Scott. *The Speed of Sound: Hollywood and the talkie revolution, 1926-1930*. Nova Iorque: Simon & Schuster, 1997.

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.

_____. *The coming of Sound: a History*. New York: Routledge, 2005.

GUNNING, Tom (Org.). *The image of early cinema*. Bloomington: Indiana University Press, 2018.

HANDZO, Stephen. Appendix: A narrative glossary of film sound technology. In: WEIS, Elisabeth; BELTON, John (Org.). *Film sound: theory and practice*. Nova Iorque: Columbia University Press, p. 383-425, 1985.

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

KALINAK, Katryn. *Sound: dialogue, music, and effects*. New Brunswick: Rutgers, The State University, 2015.

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

LEWIS, Hannah. *French musical and the coming of sound cinema*. Oxford: Oxford University Press, 2019.

NAPPER, Lawrence. *Silent cinema: before the pictures got small. Short Cuts, an introduction to Film Studies*. Nova Iorque: Columbia University Press, 2017.

OBERFIRST, Robert. *Al Jolson: You Ain't Heard Nothin' Yet*. Londres: Barnes & Company, 1980.

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.

SCHATZ, Thomas. *O gênio do sistema: a era dos estúdios em Hollywood*. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

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

THOMSON, David. *Showman: The Life of David O. Selznick*. Nova Iorque: Knopf, 1992.

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

Referência Fílmica

Making waves, the art of cinematic sound, 2019 - 90 mins.

Do Estático ao Cinético: Saul Bass e a Revolução das Aberturas no Cinema

Raphael Sagatio

A emergência dos *motion graphics* como linguagem híbrida e autônoma no audiovisual exige uma perspectiva histórica que forneça tanto lastro simbólico quanto densidade teórica. Ao longo do tempo, a evolução das sequências de abertura — de dispositivos funcionais a prólogos narrativos — revela mais do que uma mudança de estilo: indica uma profunda transformação epistemológica sobre o papel do design gráfico em movimento na construção das experiências cinematográficas. A evolução histórica das sequências introdutórias cinematográficas renovam sua função instrumental inicial, deixando de ser meros ornamentos — marcados por molduras decorativas e tipografias convencionais — para se tornarem sistemas semióticos complexos que codificam narrativas de maneira profunda e significativa. Bordwell (2013, p. 173) destaca que “os filmes podem começar a prover informações narrativas nas sequências de crédito”, ressaltando a capacidade desses elementos liminares de construir significados antes mesmo do início da narrativa fílmica. Essa perspectiva revela o potencial discursivo das sequências introdutórias, que deixam de ser exclusivamente aberturas funcionais para se tornarem espaços narrativos ricos em significação.

Bass possuía uma extraordinária habilidade para expressar o núcleo de um projeto com imagens que se tornam glifos, ou sinais figurativos elementares dotados de grande força sugestiva (...) existe uma energia robusta em suas formas e uma qualidade quase casual em sua execução. Embora as imagens sejam simplificadas a uma expressão mínima, falta-lhes a exatidão da medida ou construção que poderia torná-las rígidas (Meggs, 2009, p. 494).

Ainda assim, uma análise genealógica das aberturas cinematográficas seria incompleta sem uma profunda reflexão sobre o legado de Saul Bass (1920–1996), cuja obra redefiniu radicalmente a morfologia dos créditos iniciais e o próprio estatuto estrutural do design gráfico como um operador narrativo intermediário. Influenciado pelo modernismo gráfico, especialmente pelo Construtivismo Russo, a Bauhaus e o Estilo Internacional, Bass consolidou uma abordagem visual que articulava síntese formal e dinamismo comunicativo.

O designer Saul Bass, seguidor de Gyorgy Kepes na New Bauhaus, de Chicago, foi o maior expoente deste período, chegando a ficar conhecido por um público maior além do público especializado. Bass criou as aberturas antológicas de filmes igualmente famosos como “Psicose” (1960), “Intriga internacional” (1959), “Um corpo que cai” (1958), “O homem do braço de ouro” (1955) e “Cassino” (1995). Nestas aberturas podia ser verificada uma série de características que mais tarde fariam parte também das vinhetas produzidas para a televisão. Havia um mix entre cenas filmadas, tipografia, animação e diversos grafismos, além de várias experimentações visuais, como palavras que se transformavam em imagens e vice-versa. (Costa, 2007, p. 55).

Seu trabalho transformou as sequências de abertura em dispositivos narrativos autônomos, estabelecendo um novo paradigma para a articulação entre design, cinema e experiência espectral e sua abordagem transformou as sequências introdutórias em dispositivos hermenêuticos que sintetizam três dimensões fundamentais: a cons-

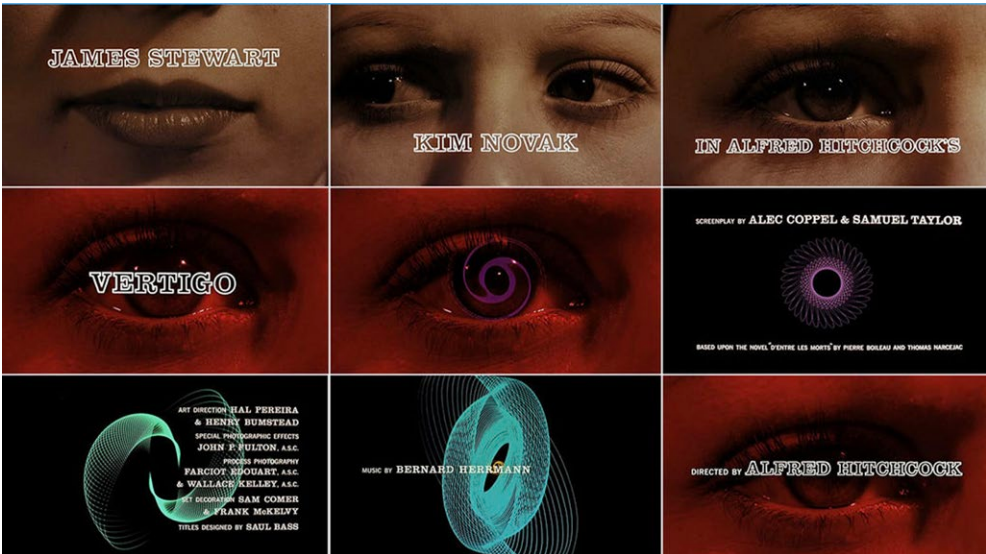
trução da identidade do texto fílmico, a arquitetura de afetos psicossensoriais, e os mecanismos de ativação cognitiva do espectador.

A redefinição da abertura cinematográfica por Saul Bass

O primeiro aspecto, a construção identitária do texto fílmico, refere-se à capacidade das sequências criadas por Bass de encapsular a essência do filme, antecipando temas, atmosferas e conflitos que serão desenvolvidos ao longo da narrativa.

Em obras como *Um corpo que cai* (Alfred Hitchcock, 1958), ou *Anatomia de um crime* (Otto Preminger, 1959), Bass utilizou elementos gráficos minimalistas — como formas geométricas, linhas e cores — para criar metáforas visuais que ressoam com os temas centrais do filme. Por exemplo, em *Um corpo que cai* (Figura 1), a espiral que domina a sequência inicial não só captura a sensação de vertigem que permeia a trama, como também sugere a ideia de obsessão e desorientação psicológica que define o protagonista.

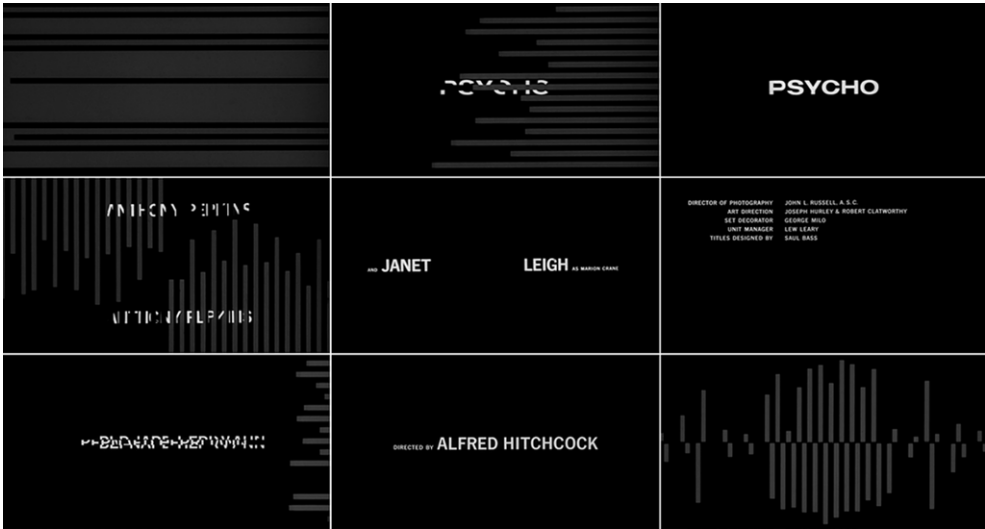
Figura 1: *Frames dos títulos de Um corpo que cai (1958)*



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/title/vertigo/>

Bass acreditava que os créditos iniciais não deveriam ser limitados a uma lista de nomes, mas uma experiência visual que preparasse o espectador para o filme. Em *Psicose* (Alfred Hitchcock, 1960), a sequência de abertura, com suas linhas quebradas e texto que parece “cortar” a tela, antecipa a violência e a fragmentação psicológica que serão exploradas na narrativa (Figura 3). Essa abordagem não se limita a capturar a atenção do espectador, mas o convida a refletir sobre os temas que serão abordados.

Figura 3: *Frames dos títulos de Psicose (1960)*



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/title/psycho/>

O legado de Saul Bass, portanto, vai além da simples inovação estética. Ele redefiniu o papel do design gráfico no cinema, transformando-o em uma ferramenta narrativa poderosa. Sua influência pode ser vista em inúmeras sequências de créditos contemporâneas, que continuam a explorar a interseção entre design, narrativa e emoção. Além disso, Bass também expandiu o campo do design gráfico para além do cinema, trabalhando em identidades visuais para empresas e instituições,

como a *AT&T* e a *United Airlines*, sempre com a mesma abordagem minimalista e simbólica que marcou seu trabalho no cinema.

De molduras decorativas inspiradas em movimentos artísticos como a *Art Nouveau* de *Viagem à lua* (George Méliès, 1902), a tipografia estilizada influenciada pelo gestaltismo em *O gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920), a apresentação como se fossem páginas de um livro em *As aventuras de Robin Hood* (Michael Curtiz, William Keighley, 1938) ou abertura animada de *Abbott e Costello contra Frankenstein* (Charles Barton, 1948), essas introduções ganharam destaque na experiência cinematográfica.

Essa renovação, no entanto, foi tem início a partir da década de 1950, quando Saul Bass, designer gráfico e cineasta norte-americano, ressignificou o conceito das aberturas e transformando-as em peças artísticas e narrativas integradas ao filme. No início dos anos 1950, a publicidade cinematográfica era geralmente baseada na celebridade dos atores. Bass, em vez disso, desenvolveu uma linguagem gráfica que reunia design moderno, música e cinema (Aynsley, 2001, p. 105).

Antes da intervenção de Saul Bass, as sequências de abertura eram utilitárias e monótonas, geralmente limitadas a títulos estáticos ou animações simples para apresentar o elenco e a equipe técnica. Elas frequentemente não recebiam grande atenção criativa ou narrativa, Bass, em entrevista para Pamela Haskins, diz que:

Então comecei a pensar no que fazer no começo de um filme. Obviamente, o objetivo de qualquer título é apoiar o filme. Como você sabe, eu criei muitas coisas que, seria justo dizer, constituíam a reinvenção do título do filme. (...). Eu vi o título como uma maneira de condicionar o público, para que, quando o filme realmente começasse, os espectadores já tivessem uma ressonância emocional com ele. Eu tinha um forte pressentimento de que os filmes realmente começaram no primeiro quadro. Isso

aconteceu, é claro, quando os títulos eram estritamente tipográficos - principalmente tipografia ruim - e constituíam o período em que as pessoas se instalavam, iam ao banheiro ou se envolviam em bate-papos (Haskins, 1996, p. 12-13).

O trabalho inicial de Bass nas aberturas cinematográficas foi em *Carmen Jones* (Otto Preminger, 1955), onde Bass combinou a imagem de uma rosa com chamas, uma representação simbólica dos temas de paixão e destruição do filme. Esse trabalho revelou características que viriam a se tornar marcantes em sua trajetória: a fusão de elementos visuais simples e metafóricos, o uso do minimalismo e a relação direta com a narrativa. Suas contribuições ao cinema foram consolidadas com *O homem do braço de ouro*. Este filme abordava o vício em heroína, um tema tabu na época, e Bass utilizou barras dinâmicas e um braço distorcido para transmitir a luta interna do protagonista. Esse design minimalista não apenas definiu o tom do filme, mas também demonstrou como as sequências de abertura poderiam preparar o público emocionalmente para a narrativa.

A abordagem estabeleceu o tom do filme e demonstrou igualmente a capacidade de Bass em integrar design gráfico e narrativa cinematográfica de maneira emocional e visualmente poderosa.

Bass propõe a “ressonância emocional” como uma forma de conectar a pseudo-independência de seus designs, como a animação gráfica minimalista de *The Man With the Golden Arm* (1955), à narrativa, funcionando como uma alegoria abstrata. Sob essa perspectiva, a sequência de abertura antecipa os eventos que ainda estão por vir, de modo que sua conexão com a narrativa só se torna plenamente coerente em retrospectiva (Betancourt, 2020, p. 13).

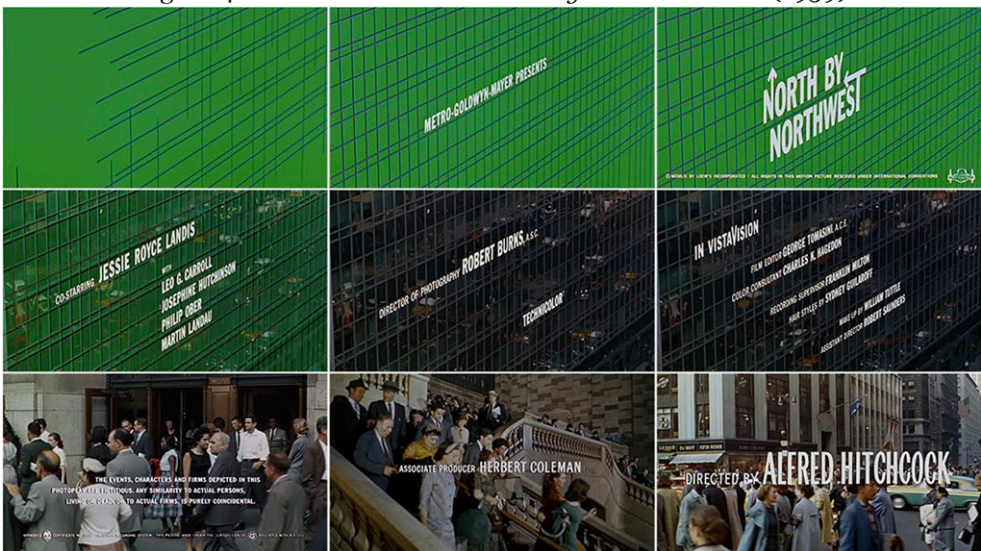
Entre as inovações técnicas introduzidas por Saul Bass está a tipografia cinética, em que os elementos tipográficos ganhavam movimento, interagindo com a narrativa visual e criando interações dinâmicas

entre tipografia e imagens. Essa abordagem ampliou significativamente o impacto das sequências de abertura, que passaram a condicionar emocionalmente o público para a história que se desenrolaria a seguir. Em *Um corpo que cai* espirais hipnóticas simbolizavam obsessão e desorientação; em *Psicose*, as linhas horizontais cortando a tela evocavam tensão e fragmentação psicológica.

O termo médico “esquizofrenia” é uma conjunção de elementos do grego e do latim que significam, individualmente, “divisão” e “mente”. A doença é caracterizada por uma ruptura mental, dramatizada por Bass como a fragmentação literal das formas das letras, visível em suas ações cinéticas (Betancourt, 2019, p. 51).

Da mesma forma, em *Intriga Internacional* (Alfred Hitchcock, 1959), Bass utilizou um *grid* geométrico que gradualmente se transforma, refletindo a tensão crescente da narrativa demonstrando como Bass utilizava elementos abstratos para espelhar a complexidade do enredo e as emoções dos personagens (Figura 4).

Figura 4: Frames dos títulos de *Intriga internacional* (1959)



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/title/north-by-northwest/>

Já em *Anatomia de um crime* (Otto Preminger, 1959), Bass utilizou formas humanas fragmentadas para explorar a complexidade moral da narrativa. Na abertura (Figura 5), as formas humanas fragmentadas não apenas representam visualmente o tema do crime, mas também exploram a complexidade moral da narrativa.

Figura 5: Frames dos títulos de *Anatomia de um crime* (1959)



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/title/anatomy-of-a-murder/>

Esse dinamismo transformava os créditos iniciais em experiências visuais. Bass também utilizava formas geométricas simples e metáforas visuais para condensar os temas centrais dos filmes.

O trabalho de Bass exibia as características que se tornariam associadas à sua marca: fortes elementos gráficos, tipografia moderna, ordenação geométrica do espaço bidimensional em vários planos espaciais, uma paleta de cores limitada (principalmente cores primárias ou pastéis coordenados) e um elemento iconográfico simples em seu centro (Horak, 2014, p. 43).

As transições no envolvimento do público, que percorrem o espectro entre a leitura literal e a interpretação alegórica — referida como uma “dimensão simbólica” —, refletem uma característica marcante das preocupações com a simbologia observadas entre designers gráficos das décadas de 1950 e 1960. Esse período foi marcado pela busca por soluções visuais que fossem além de barreiras culturais e linguísticas, evidenciando uma aspiração por gráficos e imagens que fossem universalmente compreensíveis. Esse objetivo demandava a criação de formas de comunicação visual que dispensassem os códigos formais e convencionais das linguagens escritas ou faladas, promovendo, assim, uma comunicação mais direta e acessível.

A utilização dos *motion graphics* então se enquadra como um agregador visual, sendo mais do que meramente uma animação ou uma subcategoria da mesma, a sua utilização na manipulação temporal de elementos gráficos amplia o leque de possibilidades para a caracterização e dieasege do filme, esses elementos imagéticos evocados nas aberturas cinematográficas consistem em informações pré-determinadas pela direção de arte do filme.

Essa técnica contribuiu para tornar as introduções mais impactantes, ampliando o envolvimento sensorial do espectador desde o primeiro *frame*. Como o design de animação recorre não apenas a elementos visuais simples, como texto, formas ou imagens, mas também ativa receptores auditivos para comunicar ideias, ele é mais memorável para os espectadores do que imagens estáticas sozinhas. Nas décadas de 1970, 1980 e 1990, os produtos visuais das aberturas estavam fundamentados em propostas ou releituras das décadas anteriores. Embora a computação gráfica tenha se consolidado como uma realidade, não houve inovações estéticas substanciais, apenas aprimoramentos nos processos técnicos e novas abordagens.

Com isso, vários filmes utilizaram engenhosamente a junção de diversos elementos animados por computador, fotografias, tipografias

animadas e montagem. Claro que ainda temos bons exemplos de aberturas, como a montagem rítmica, fragmentada e colorida em *Crown, o magnífico* (Norman Jewison, 1968), o minimalismo tipográfico em *Alien — O 8.º passageiro* (Ridley Scott, 1979), o passeio virtual pelo símbolo do *Batman* (Tim Burton, 1989) e a estética suja e pós-modernista de *Se7en - os sete crimes capitais* (David Fincher, 1995). *Se7en*, inclusive, foi um marco na mudança para nossas condições atuais nas aberturas cinematográficas, pois com as novas tecnologias e graças à popularização do computador e de softwares, a arte presente nos créditos foi revigorada.

O estilo de abertura que havia começado em nos anos 1960 e teve uma continuidade discreta até então, voltaria repaginado e se ramificaria para todo o audiovisual marcando uma transição para um estilo mais experimental e inovador, ampliando ainda mais as possibilidades criativas iniciadas por Bass.

O filme é uma arte visual. Designers de *motion graphics* devem pensar tanto como pintores e tipógrafos como animadores e cineastas. Uma sequência de movimento é desenvolvida através de uma série de *storyboards*, que transmitem as principais fases e movimentos de uma animação. Um quadro de referência serve para estabelecer os elementos visuais de um projeto, como suas cores, tipos de letra, componentes ilustrativos e muito mais. Esses quadros devem ser projetados com a mesma atenção à composição, escala, cor e outros princípios como qualquer trabalho de design. Além disso, o *motion designer* leva em conta sobre como todos esses componentes vão mudar e interagir uns com os outros ao longo do tempo (Lupton; Phillips, 2015, p. 232).

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 somente uma agradável visualização em uma excelente ferramenta de comunicação, dando um livre curso à ampla utilização e aos múltiplos caminhos a serem seguidos.

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 durante 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. A contribuição de Saul Bass não se limitou ao impacto estético das sequências de abertura. Ele redefiniu a maneira como o design gráfico era percebido no cinema, transformando-o em uma ferramenta narrativa indispensável. Sua visão inspirou gerações de designers e cineastas, estabelecendo padrões para o uso de tipografia, movimento e composição gráfica no cinema.

Bass acreditava que o design era uma extensão do espírito do filme, capaz de criar uma conexão emocional imediata com o público. Ele transformou o espaço antes ignorado das sequências de abertura em uma oportunidade de contar histórias, provocando reflexões e captu-

rando a essência das narrativas. As aberturas cinematográficas ou televisivas, aprimoram sua função prática de exibir nomes e cargos. Em um cenário onde o ícone “pular introdução” se tornou ubíquo, essas sequências persistem como rituais de imersão, pontes entre o mundo cotidiano e o universo ficcional. Elas não só anunciam o início de uma história, como também a encenam em miniatura, com linguagem visual e sonora que evoca atmosferas, antecipa conflitos e até esconde enigmas à vista de todos.

A opção de ignorar a abertura, embora conveniente, subestima seu papel como ato criativo autônomo. Grandes diretores e designers tratam essas sequências como obras de arte independentes. Saul Bass, por exemplo, revolucionou os créditos iniciais nos anos 1950 e 1960, transformando-os em ensaios abstratos sobre os temas do filme. Saul Bass acreditava que as sequências de abertura deveriam criar uma “ressonância emocional” no público, condicionando-o para a história que estava por vir. Para ele, o design gráfico não era somente uma ferramenta visual, mas uma forma de expressão narrativa e emocional. Esse pensamento moldou toda a sua obra e influenciou gerações de designers e cineastas.

Para Bass, o design do título é construído como um “filme antes do filme” separado que desenvolve sua própria iconografia e assunto separado do que aparece no drama ficcional. É um comentário sobre o que se segue (ou no caso do main-on-end, uma reflexão de volta sobre o que aconteceu). Essa posição secundária libera os paratextos de uma apresentação direta ou literal do texto primário, dando a eles um alto grau de liberdade para inovar e experimentar (Betancourt, 2017, p. 10-11).

Já em produções contemporâneas, a abertura muitas vezes funciona como um trailer subliminar, usando cores, tipografia e edição para transmitir a essência da narrativa sem revelar seu cerne. Pular a aber-

tura é, talvez, perder a chance de ouvir a história sussurrar seus segredos mais bem guardados antes mesmo de começar. Mesmo quando o espectador opta por pular a introdução em exibições subsequentes, ele esquece a primeira impressão da abertura que permanece é a fundacional. É nesse momento inaugural que a obra respira, se apresenta e tece suas primeiras camadas de significado. Hoje, muitas das aberturas sobrevivem à era do consumo acelerado porque são microcosmos da narrativa. Elas encapsulam, em poucos minutos, aquilo que palavras ou diálogos levariam horas para explicar: o espírito da obra. Seja por meio de metáforas visuais, leitmotifs musicais ou jogos de luz e sombra, essas sequências provam que, mesmo em um mundo de distrações, há poder em uma primeira impressão cuidadosamente orquestrada.

Voltando aos anos 1960, A era Saul Bass permanece como um marco na história do cinema e do design gráfico, consolidando seu legado como um dos maiores inovadores da área. Seus trabalhos continuam a ser estudados e referenciados, não apenas como peças visuais, mas como exemplos de como a arte e a narrativa podem se entrelaçar de maneira única e transformadora.

Como esses exemplos demonstram, Saul Bass tinha um gênio particular para criar sequências de títulos a partir de imagens de objetos cotidianos, convidando o público a olhar além de seus significados comuns e encontrar beleza em sua forma ou em seus significados simbólicos incomuns. Seja fazendo referência a eventos, fatos físicos ou estados psicológicos da mente, Bass quase sempre encontrava imagens concretas que poderiam representar questões mais complexas, assim como seus logotipos capturavam simbolicamente filmes inteiros. O fato de ele ter retornado a essa estratégia de utilizar partes para o todo ao longo de sua carreira indica o quão produtiva essa estética de design poderia ser na criação de campanhas publicitárias e sequências de títulos (Horak, 2014, p. 189).

Bass operou uma revolução silenciosa, transformando créditos em portais semióticos onde forma e narrativa se fundem. Seu trabalho não só elevou o design gráfico à condição de arte cinematográfica, mas estabeleceu um modelo de comunicação visual que permanece relevante em contextos midiáticos cada vez mais fragmentados. Em uma era onde a atenção do espectador é disputada em milissegundos, sua lição essencial persiste: o poder da simplicidade narrativa, onde um braço retorcido ou uma linha quebrada podem condensar universos inteiros de significado.

Durante a década de 1950, o pioneiro do design gráfico americano, Saul Bass, tornou-se o principal inovador em títulos de filmes da indústria cinematográfica. Suas sequências de créditos de abertura evocativas para diretores como Alfred Hitchcock, Martin Scorsese, Stanley Kubrick e Otto Preminger chamaram a atenção do público e eram consideradas como filmes em miniatura por si só (Krasner, 2008, p. 21).

Ao rejeitar a passividade das aberturas convencionais, Bass legou ao uma linguagem que se eleva às dimensões do simbólico — uma linguagem de formas em movimento, capaz de habitar o limiar entre a tela e a psique. Seu exemplo desafia designers e cineastas a verem cada quadro não como um espaço vazio a ser preenchido, mas como um campo de possibilidades narrativas, onde até os créditos podem contar histórias.

Herdeiros de Bass: aberturas contemporâneas e linguagem visual

Atualmente, as sequências de abertura continuam a desempenhar um papel fundamental na experiência cinematográfica, criando uma conexão inicial com o espectador, definindo o tom e a essência da narrativa.

Animação narrativa é mais eficaz quando imagem e som participam plenamente na contação de histórias. (...) A associação psicológica de áudio e visual faz parte de nossas experiências cotidianas. As pessoas visualizam enquanto ouvem dramas de rádio, e escutam enquanto leem. Se privadas de qualquer um dos elementos, as audiências criarão os seus próprios, redefinindo, em última instância, a obra. Na animação narrativa, tentamos orientar as percepções da audiência por meio do uso eficaz de todos os elementos narrativos. Para guiar a audiência, primeiro devemos entender a relação única entre som e imagem (Beauchamp, 2005, p. 17).

Sua herança cultural foi lembrada diversas vezes, como nas séries *Archer* (Adam Reed, Matt Thompson, 2000) e *FEUD: Bette and Joan* (Ryan Murphy, Jaffe Cohen, Michael Zam, 2017), e em filmes como *Monstros S.A.* (Pete Docter, 2001), *Prenda-me se for capaz* (Steven Spielberg, 2002) *As Aventuras de Tintin: o segredo do Licorne* (Steven Spielberg, 2012) e tantos outros. A utilização dos *motion graphics* como ferramenta de comunicação visual e narrativa demonstra como o legado de Saul Bass permanece vivo, influenciando tanto o cinema quanto outras áreas do design.

A sequência de título de *Archer* (2000) estabelece uma ilusão artística de um programa de espionagem sério, prestando homenagem direta ao estilo de recorte de Saul Bass, proeminente na década de 1960. Embora tenha evoluído ao longo das primeiras quatro temporadas para refletir mudanças temáticas, de cenário e de elenco, a sequência manteve seu estilo e metáforas visuais essenciais. A influência de Saul Bass é notável no design de recorte e nas metáforas visuais, demonstrando a persistência de sua estética em produções contemporâneas, adaptando-se a novos contextos narrativos e visuais (Figura 6).

Figura 6: *Frames dos títulos da série Archer (2000)*



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/title/archer/>

Em *Feud: Bette and Joan* (Figura 7), A série dramatiza os eventos que cercam a produção do filme *O Que Terá Acontecido a Baby Jane?* (Robert Aldrich, 1962) e rivalidade nos bastidores entre as estrelas Bette Davis e Joan Crawford. Ambientada na década de 1960, a abertura animada altamente estilizada de *Feud: Bette and Joan* segue as referências visuais da época, inspirando-se particularmente no design de títulos de Saul Bass e no trabalho do diretor Alfred Hitchcock.

A abertura apresenta referências diretas a *Baby Jane* e a vários thrillers de Hitchcock, como *Janela Indiscreta* (1954) e *Psicose* (1960). Com cenas que sugerem tentativas de homicídio e caos, as imagens sinistras e as correntes que permeiam a sequência deixam claro aos espectadores que a inimizade entre Davis e Crawford vai muito além de ciúmes profissionais ou pessoais. Trata-se de uma verdadeira luta de vida ou morte entre essas duas lendas de Hollywood, capturando a intensidade e a dramaticidade de sua rivalidade.

Figura 7: Frames dos títulos da série *FEUD: Bette and Joan* (2017)



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/title/feud-bette-and-joan/>

Os créditos de abertura de *Monstros S.A.* (Figura 8), são um exemplo notável de como o design gráfico pode definir o tom de um filme, mesclando influências clássicas com uma abordagem moderna e orgânica. No filme, criaturas diversas se escondem em armários e debaixo de camas de crianças humanas, assustando-as para coletar gritos, que são então engarrafados e utilizados como fonte de energia. O portal entre o universo paralelo desses personagens coloridos e o mundo humano é uma porta simples, e é exatamente nesse elemento que a sequência de abertura se concentra.

Figura 8: *Frames dos títulos do filme: Monstros S.A (2001)*



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/title/monsters-inc/>

Em *Prenda-me se for capaz* (Figura 9), a genialidade da sequência está em sua simplicidade: sem diálogos ou *spoilers*, ela resume visualmente o conflito central — perseguição, identidades mutáveis e a nostalgia de uma época em que a esperteza podia desafiar sistemas. É uma celebração do design como narrativa, provando que os créditos iniciais podem ser tão cativantes quanto o próprio filme.

Figura 9: *Frames dos títulos do filme: Prenda-me se for capaz (2001)*



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can/>

A abertura de *As Aventuras de Tintin: O Segredo do Licorne* (Figura 10) se destaca pela sua originalidade e pela forte conexão com o universo de Hergé, criador de Tintin. A animação inicial faz um tributo aos quadrinhos clássicos, funcionando quase como um curta-metragem que prepara o espectador para a aventura que se desenrolará. Além disso, a sequência faz referências visuais a elementos-chave da história, como o navio *Licorne* e personagens como Milu e o Capitão Haddock, sem revelar demasiado do enredo.

Figura 10: *Frames dos títulos do filme: As Aventuras de Tintin: o segredo do Licorne (2012)*



Fonte: <https://www.artofthetitle.com/title/the-adventures-of-tintin-2011/>

A obra de Saul Bass é um testemunho do poder da simplicidade e da síntese visual. Ele demonstrou que até os elementos mais aparentemente insignificantes de um filme — como os créditos iniciais — podem carregar profundos significados e emoções, desde que concebidos com intencionalidade narrativa e sensibilidade artística. Sua abordagem transformou o design gráfico em uma forma de arte autônoma, capaz de renovar sua função utilitária e se tornar uma parte essencial da experiência cinematográfica.

Saul Bass (1920–1996), figura paradigmática no campo do design gráfico e cinematográfico, não empregou a terminologia *motion design* ou *motion graphics* durante sua trajetória profissional — expressão que apenas adquiriu proeminência terminológica décadas posteriores —, contudo, sua obra revolucionária estabeleceu os fundamentos epistemológicos e estéticos do que contemporaneamente conceituamos como design em movimento.

Bass concebia o *motion design* (ainda que não categorizado sob esta nomenclatura) como uma extensão ontológica do design gráfico, integrando forma, movimento e narrativa em uma síntese audiovisual que transcendia a mera função introdutória, constituindo prólogos visuais que não apenas apresentavam a obra cinematográfica, mas imergiam o espectador em seu universo semântico-emocional. Seu legado teórico-prático persiste em princípios fundamentais com uma síntese visual eficiente (onde cada elemento cinético incorpora significação deliberada), a sincronização entre ritmo e estrutura narrativa (a montagem como entidade narratológica) e a integração orgânica entre concepção gráfica e linguagem fílmica.

Outros pioneiros dos *motion graphics*

Não obstante, Bass não constituiu figura isolada neste movimento de ressignificação visual. Outros designers contemporâneos também redefiniram paradigmaticamente a função dos créditos introdutórios, estabelecendo trajetórias estéticas singulares no âmbito do design cinematográfico.

Maurice Binder (1918–1991), por exemplo, imortalizou a sequência icônica do cano da arma na franquia James Bond, desenvolvendo uma estética sensual-fotográfica mediante silhuetas femininas que se movimentam sobre composições abstratas.

Pablo Ferro (1935–2018), com sua tipografia caligráfica manual e utilização vanguardista da técnica de tela dividida (*split screen*) em *Crown, o Magnífico* (Norman Jewison, 1968), introduziu uma abordagem experimental-fluida, quase visceral, à concepção de sequências de títulos, como se articulasse fragmentos de linguagem visual diretamente sincronizados com o ritmo cinematográfico. Sua produção estabelecia diálogos intertextuais com a contracultura dos anos 1960 e antecipou configurações estéticas posteriormente consolidadas em videocliques e trailers contemporâneos.

Robert Brownjohn (1925–1970) implementou metodologias projetivas inovadoras ao projetar imagens diretamente sobre corpos humanos, como exemplificado em *007 contra Goldfinger* (Guy Hamilton, 1964), antecipando discussões teóricas contemporâneas sobre corporalidade, imagética e suporte material.

Stephen Frankfurt (1931–2012) introduziu uma poética minimalista às sequências introdutórias, evidenciada em *O Sol é para todos* (Robert Mulligan, 1962), onde o dispositivo cinematográfico contempla objetos da infância com uma delicadeza quase documental-etnográfica.

Wayne Fitzgerald (1930–2019), por sua vez, orquestrou uma revolução paradigmática silenciosa ao sistematizar a excelência técnico-formal dos títulos de centenas de produções cinematográficas, demonstrando empiricamente que o design de sequências introdutórias poderia simultaneamente incorporar dimensões artesanais e industriais.

Cada um destes profissionais, mediante abordagens metodológicas e estéticas idiossincráticas, contribuiu para a construção epistemológica do que atualmente denominamos *motion design*, mesmo anteriormente à consolidação terminológica do conceito. Como denominador comum, manifestavam uma inquietação formal-narrativa, uma proposição estética de transcender a funcionalidade protocolar dos créditos, transformando-os em componentes orgânicos da narrativa cinematográfica, constituindo convites estéticos à imersão espectral.

Se Bass articulasse uma definição contemporânea do *motion graphics*, possivelmente o caracterizaria como a arte de insuflar vitalidade ao design estático, metamorfoseando elementos gráficos fundamentais — linhas, cores e formas — em construções narrativas que se desenvolvem temporalmente — uma filosofia que continua a desafiar designers contemporâneos a conceptualizar além das limitações bidimensionais, onde cada quadro constitui um fragmento poético de uma narrativa mais ampla.

Sua produção — assim como as contribuições de Binder, Ferro, Brownjohn, Frankfurt e Fitzgerald — continua a inspirar gerações subsequentes de profissionais criativos, evidenciando que o design gráfico, quando articulado com movimento e narratividade, pode transcender fronteiras disciplinares e consolidar-se como modalidade de expressão artística universal e atemporal.

Na contemporaneidade, o legado destes pioneiros encontra-se reconfigurado e expandido por estúdios e profissionais que estabeleceram novos paradigmas estético-narrativos no campo dos *motion graphics*. Kyle Cooper, fundador do estúdio *Prologue Films*, revolucionou as sequências de abertura cinematográficas com sua abordagem tipográfica disruptiva em *Se7en: Os Sete Crimes Capitais* (David Fincher, 1995), inaugurando uma estética digital-analógica que dialoga com a fragmentação pós-moderna. Paralelamente, o estúdio *MK12* desenvolveu uma linguagem híbrida que integra técnicas analógicas, animação tradicional e processamento digital em obras como *007: Quantum of Solace* (Marc Forster, 2008), enquanto o *Elastic Studio*, sob direção de Patrick Clair, redefiniu as aberturas televisivas com sequências metafóricas densamente simbólicas para produções como *True Detective* (2014) e *Westworld* (2016).

A trajetória de Saul Bass reconfigurou os limites da linguagem cinematográfica e inaugurou uma nova ontologia para o design gráfico em movimento, consolidando o *motion graphics* como arte narrativa por excelência.

Conclusão

Ao transformar os créditos iniciais em experiências sensoriais, simbólicas e cognitivas, Bass não apenas ampliou as funções tradicionais da abertura, mas propôs uma nova lógica de comunicação audiovisual, onde cada elemento — tipografia, cor, ritmo, metáfora visual — opera em sintonia para criar sentido. Como demonstrado ao longo deste capítulo, seu legado extrapola a dimensão estética e se projeta como um campo epistemológico autônomo. Bass não apenas antecipou muitas das discussões contemporâneas sobre design, animação e narrativa transmídia, como também estabeleceu um modelo de atuação que exige do designer um repertório histórico, uma sensibilidade narrativa e uma consciência simbólica profundas.

Na era da aceleração do consumo audiovisual e da presença constante do botão “pular introdução”, a permanência das aberturas como rituais de imersão narrativa — e sua capacidade de condensar universos complexos em poucos segundos — atestam a relevância contínua do paradigma inaugurado por Bass. Seus ensinamentos ainda ecoam nas produções que, com coragem e criatividade, tratam as sequências iniciais como campo de experimentação estética e dispositivo narrativo legítimo.

Estas entidades contemporâneas, operando na intersecção entre arte, tecnologia e comunicação, não apenas expandem as possibilidades técnico-expressivas dos *motion graphics*, mas também problematizam suas dimensões ontológicas, estabelecendo um diálogo crítico-reflexivo com o legado histórico dos pioneiros enquanto respondem às complexidades semióticas e tecnológicas do ecossistema midiático contemporâneo. Portanto, reconhecer e estudar o legado de Saul Bass é mais do que um exercício de memória histórica: é um gesto de resistência simbólica e uma aposta na potência narrativa do design em

movimento. É afirmar que, mesmo em tempos de atenção fragmentada, ainda há espaço — e necessidade — para que as imagens contem histórias desde o primeiro *frame*.

Referências

- AYNSLEY, Jeremy. *A Century of Graphic Design*. Londres: Mitchell Beazley, 2001.
- BEAUCHAMP, Robin. *Designing Sound for Animation*. Burlington: Focal Press, 2005.
- BETANCOURT, Michael. *Ideologies of the Real in Title Sequences, Motion graphics and Cinema*. New York: Routledge, 2020.
- BETANCOURT, Michael. *Synchronization and Title Sequences Audio-Visual Semiosis in Motion graphics*. New York: Routledge, 2017.
- BETANCOURT, Michael. *Typography and Motion graphics: The 'Reading-Image'*. New York: Routledge, 2019.
- BORDWELL, David. THOMPSON, Kristin Thompson. *A Arte do Cinema: Uma Introdução*. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2014.
- COSTA, Carla Cristina Da. Videodesign e pós-modernidade: o universo de criação das vinhetas de televisão. *Actas de Diseño*, Universidad de Palermo, Buenos Aires, v. 1, n. 2, p.55-61, mar. 2007.
- DONDIS, A. Dondis. *Sintaxe da Linguagem Visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- HASKINS, Pamela. Saul, Can You Make Me a Title? Interview with Saul Bass. *Film Quarterly*, [S. l.], v. 50, n. 1, p. 10-19, outono 1996.
- HORAK, Jan-Christopher. *Saul Bass: Anatomy of Film Design*. Lexington: University Press of Kentucky, 2014.
- KRASNER, Jon. *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. 2ed. Burlington: Focal Press, 2008.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer C. *Graphic design: the new basics. Second edition, revised and expanded*. New York: Princeton Architectural Press. 2015.

MEGGS, Philip B. *História do Design Gráfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

Um museu de grandes novidades?

Reflexões sobre o papel da inteligência artificial na recriação do filme *O Mágico de Oz* (1939) na arena *Sphere*

Vitor Celso Melo de Faria Junior

As pessoas veem a tecnologia como, às vezes, o fim das coisas, e em certos casos, não é um fim [...] muitos pintores do passado eram muito hábeis em misturar cores e criar novas cores, para que pudessem expressar as coisas de novas maneiras. A tecnologia dos pincéis e todas essas coisas eram muito importantes para a forma como eles aplicavam sua arte. A mesma coisa no cinema, só que é cem vezes maior [...] O que temos feito desde então, seja adicionando som, cor ou tecnologia digital, é simplesmente uma forma de ampliar a tela, para que tenhamos mais cores para trabalhar (Lucas, 1999, tradução nossa¹).

1. No original: “People look at technology as sometimes an end to things, and it isn’t an end in certain cases [...] a lot of painters in the past were very adept at mixing colors, and coming up with new colors, so that they could express things in new ways. The technology of brushes and all those things were very important to how they applied their craft. Same thing in movies, only it’s a hundredfold [...] What we’ve been doing ever since then, whether we add sound, or whether we add color, or whether we use digital technology, is simply a way of broadening the canvas, so that we have more colors to work with” (LUCAS, 1999).

Afirmar que nossa história recente está marcada por intensas mudanças tecnológicas não é novidade e nem um indicativo de qualquer presságio. Contribuindo ou não para o sentimento de impossibilidade que somos atravessamos hoje, o uso direcionado da tecnologia é nada mais que a extensão visível de nossas dinâmicas de vida e dos ecossistemas de poder em que vivemos. Buscar investigar a importância da tecnologia, bem como sua presença em nossas manifestações culturais, não é organizar um inventário de possibilidades técnicas do seu uso ou mesmo favorecer um ponto de vista utilitarista da história, mas, sim, desvendá-la a partir de suas raízes conosco, da nossa teia de diálogos com o mundo, da nossa arena estética.

Envolvida por críticas e afagos, o tema da inteligência artificial (IA) como geradora de imagens e vídeos se tornou uma das principais questões a serem debatidas na atualidade, seja pela urgência de uma devida regulação pelo risco político de manipulação por terceiros ou mesmo o incentivo a crimes cibernéticos como o impulsionamento de imagens de abuso na internet², ou pela liquidação de toda uma cadeia de produção artística e audiovisual eminente.

Em meio a uma profusão de tutoriais de replicação de comandos de geração de imagens, de vídeos curtos que recordam o formato de esquetes de humor e de manifestos político-partidários (Figura 1), meu interesse pelo assunto da Mídia Generativa (IA) geralmente transita entre o medo e o fascínio. Sendo meu principal ofício de sobrevivência o do trabalho audiovisual como editor de vídeo, me soa inevitável confrontar a impossibilidade que sinto e investigar, para além de qualquer pré-julgamento e imediatismo, o cerne dessa tecnologia e seus impactos na minha área do audiovisual.

2. <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2024-02/inteligencia-artificial-tem-impulsionado-imagens-de-abuso-na-internet>

Figura 1 - Exemplo de vídeo direcionado a manifestos político-partidários



Fonte: <https://www.instagram.com/p/DLbNy5oSXNK/>

Como também acadêmico, um acontecimento foi o responsável por mobilizar a minha vontade de escrita do presente ensaio por refletir diretamente conceitos e ciclos históricos que eu já havia pesquisado durante meu período de mestrado em Comunicação na UFPE na linha de estética e culturas da imagem e do som. O episódio em questão foi o anúncio de uma versão recriada do filme *O Mágico de Oz* (dir. Victor Fleming, 1939) que será exibida no final de 2025 na chamada *Sphere*, uma arena imersiva no formato esférico projetada para eventos de

entretenimento localizada em Las Vegas (Figura 2)³. O diferencial do lançamento, porém, está na aplicação da inteligência artificial generativa para recriar os espaços fora do quadro 4:3 do filme, que completam a área restante da tela esférica da arena (Figura 3). Transitando por temas que vão desde a tradição histórica do cinema estadunidense em buscar uma maior profundidade de campo até provocações sobre a questão da autoria em obras recriadas por inteligência artificial, apresento a seguir uma trilha de pesquisa que se inicia com a compreensão preliminar do termo e dos funcionamentos dessa tecnologia.

Figura 2 - Anúncio da exibição do filme O Mágico de Oz (1939) na tela externa da *Sphere*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=pqn1xtoefTg>

3. Evento de anúncio da recriação do filme O Mágico de Oz (1939) na *Sphere*, publicada pela página tabGeeks No YouTube em 9 de abril de 2025: <https://www.youtube.com/watch?v=-fo1dsTigSmw>

Figura 3 - Prévia da exibição do filme O Mágico de Oz (1939)
na tela interna da *Sphere*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=vahcnzExTbQ>

Apesar de sua recente inclusão no vocabulário popular, o termo inteligência artificial não possui uma definição única e já vem sendo trabalhado a algum tempo em nosso imaginário em obras cinematográficas de grande repercussão, a exemplo dos filmes *A.I. - Inteligência Artificial* (dir. Steven Spielberg, 2001) e *2001: Uma Odisseia no Espaço* (dir. Stanley Kubrick, 1968), fora outras de igual profundidade, porém de menor apelo à época, como o fracasso de público *O Passageiro do Futuro* (dir. Brett Leonard, 1992). Para além de todo um campo da ficção científica literária e cinematográfica, sementes da AI já habitam nosso ecossistema digital como fragmentos invisíveis, sobretudo para aqueles que trabalham com ferramentas automatizadas de ilustração, edição de vídeo e animação em motion graphics, sem contar todo um universo de algoritmos que incita seleções e escolhas pré-programadas de conteúdo em redes sociais e plataformas de streaming.

Sobre essa tendência de camuflagem da IA, Manovich (2018) descreve o fenômeno como um efeito IA constante em nossa percepção coletiva que, de início, se deslumbra com a capacidade de simulação de específicas habilidades humanas, mas, com o tempo, é assimilada à execução de tarefas cotidianas simples, tornando-se algo dado, automático e garantido. Gradualmente, a inteligência artificial deixa de ser percebida como tal e torna-se invisível e esquecida em sua natureza tecnológica: “Ou seja, depois que a área da IA resolve um problema e a solução é implementada na indústria, ela deixa de ser vista como parte da área” (Manovich, 2018, p. 3, tradução nossa⁴).

Compreendido como um subcampo da Ciência da Computação (Ponte, 2025), o segmento da inteligência artificial é bastante dinâmico e amplo, não é tratado como um único sistema ou metodologia de aprendizagem, engloba um conjunto de diferentes técnicas, métodos e abordagens de exploração de dados e cálculo de correlações inspirados na lógica e nas redes neurais e dentro da sua variabilidade de aplicação, possui duas tradições históricas que assumem diferentes pontos de vista de funcionamento: uma chamada de simbólica-dedutiva, que predominou dos anos de 1950 até o início de 1990, e outra conexionista-indutiva, na qual presenciamos hoje nos atuais modelos de geração de texto e imagem.

De forma breve, a primeira envolve a reprodução de símbolos do cérebro humano por sistemas físicos a partir da adoção de “[...] um modelo de ‘mundo’ em que o raciocínio possa ser aplicado por regras definidas em um espaço específico de cálculo” (Silva, 2021, p. 61), a exemplo de modelos desenvolvidos para competir no limite interno de áreas e comandos pré-determinados como em jogos de xadrez, damas ou gamão; já a segunda, é resultado de avanços no desenvolvimen-

4. No original: “That is, after the AI field solves a problem and the solution is implemented in the industry, it is no longer seen as part of the field” (Manovich, 2018, p. 3).

to de algoritmos e na capacidade computacional aplicada a dados em grande escala (big data) e trata do conhecido aprendizado de máquina (machine learning)⁵, onde algoritmos são abastecidos de dados externos de treinamento formados por um grupo de instâncias (input) e exemplos de resultados (output), como rótulos de termos, palavras e objetos visuais, para que o sistema treine a correlação dos dados para realizar cálculos e, ao final, aprenda a identificar tais padrões e tomar decisões preditivas sobre novos dados. É com base no valor externo (input/output) atribuído ao sistema de aprendizagem que consiste o funcionamento da mídia generativa (IA).

Também conhecida pelos termos de mídia sintética, mídia de IA, IA generativa e GenAI (Manovich, 2024), a mídia generativa se refere a produção de novos artefatos de mídia - que incluem imagens, animações, vídeos, músicas, textos, modelos e cenas 3D, códigos, dados sintéticos etc. - através de softwares que utilizam modelos computacionais de aprendizado profundo (deep learning): um tipo mais avançado de aprendizado de máquina inspirado no funcionamento do cérebro humano e no conceito de redes de neurônios (redes neurais artificiais), ao vez de baseado em algoritmos padrão.

Treinada com extensos catálogos de mídias preexistentes, a mídia generativa, sob um olhar mais atento, revela um funcionamento que contraria o discurso promovido pela mídia tradicional e pelos grandes conglomerados de tecnologia: o de que esses sistemas seriam capazes de criar algo a partir do nada. Para Donnarumma (2022, p. 8, tradução nossa⁶), seus resultados são, nada mais, que um conjunto de

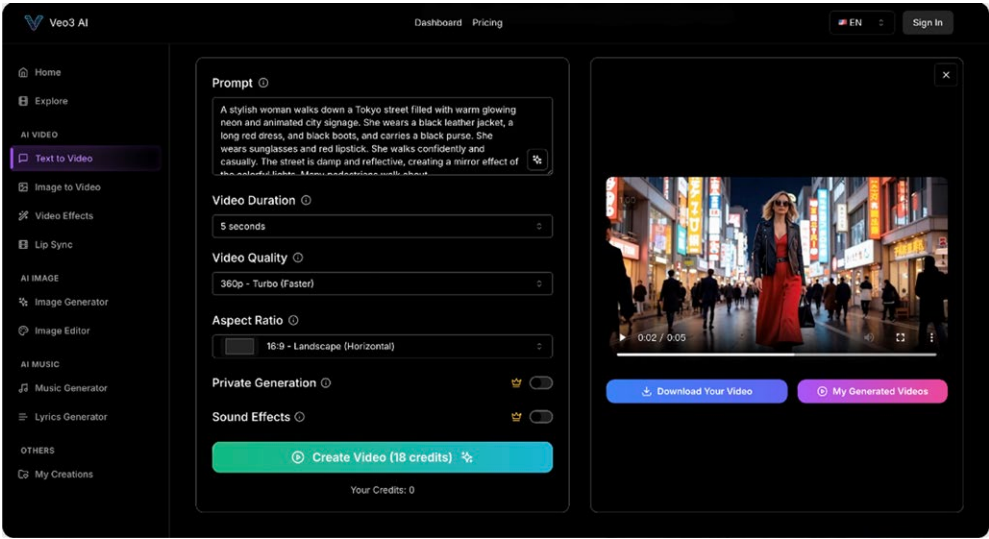
5. O aprendizado de máquina consiste em “[...] uma área da ciência da computação focada em métodos que permitem que computadores aprendam com dados e melhorem seu desempenho ao longo do tempo, sem a necessidade de programação manual para cada tarefa específica. Ou seja, em vez de seguir regras fixas, os algoritmos analisam grandes volumes de informações, identificam padrões e ajustam suas respostas” (Ponte, 2025, p. 19).

6. No original: “[...] these systems are crowded assemblages of algorithms and models that are compounded most often according to empirical experiments” (Donnarumma, 2022, p. 8).

dados probabilísticos: “[...] esses sistemas são conjuntos amontoados de algoritmos e modelos que são compostos, na maioria das vezes, de acordo com experimentos empíricos”.

Um dos modos mais usuais de se produzir mídia generativa hoje é por meio de um processo chamado tradução (Figura 4), que opera uma conversão automática de conteúdo entre tipos de mídia, como é o caso de quando se insere um comando de texto (*prompt*) em softwares que empregam redes neurais artificiais e se gera uma ou mais imagens em resposta: “O texto é ‘traduzido’ em uma imagem” (Manovich, 2024, p. 81, tradução nossa⁷).

Figura 4 - Exemplo na plataforma da Google Veo3 AI apresentando o processo de tradução, do texto (*prompt*) para vídeo



Fonte: <https://veo3ai.ai/pt>

Na tentativa de agrupá-la por fases, Donnarumma (2022) organiza a produção da mídia generativa em três principais estágios antes do seu resultado final, sendo: o primeiro envolvido na coleta e rotulação de dados

7. No original: “Text is ‘translated’ into an image” (Manovich, 2024, p. 81).

extraídos da web, onde textos, imagens e vídeos são combinados com legendas em pares de dados para que o modelo consiga em seguida rastrear o conteúdo previamente elencado e estabelecer vínculos entre a semântica textual e a representação visual - operação que, na maior parte das vezes, atua sem o consentimento dos autores e artistas; o segundo compreendido no processo de codificação do conteúdo, que estabelece relações entre o conteúdo semântico do texto e o conteúdo visual das imagens a partir de um conjunto de dados que calculam estatisticamente a sua probabilidade; e o terceiro abrangido na vinculação de um determinado prompt escolhido por um usuário a conteúdos visuais específicos encontrados em conjunto de dados por meio de operações também probabilísticas: “[...] as amostras são selecionadas aleatoriamente a partir dos dados relevantes disponíveis; é por isso que um modelo com o mesmo texto sempre gerará um resultado diferente” (Donnarumma, 2022, p. 11, tradução nossa⁸). Para o autor (2022, p. 13, tradução nossa⁹), a inconsistência dos resultados é até o momento a principal problemática a ser superada por esses sistemas:

As imagens mais atraentes são obtidas apenas por meio de inúmeras tentativas com diferentes maneiras de formular prompts e iterar variações de resultados inicialmente rudimentares. A curadoria dos resultados dos geradores de IA para selecionar imagens úteis exige mais trabalho humano do que a produção das imagens. Eventualmente, uma imagem de IA refinada pode demonstrar controle de composição, estilo e paletas de cores, aliado a uma aparência refinada e delicadas complexidades visuais. Nesses casos, a capacidade de

8. No original: “[...] the samples are randomly selected from the relevant data available; this is why a model prompted with the same text will always generate a different result” (Donnarumma, 2022, p. 11).

9. No original: “Most appealing images are obtained only through numerous trials with different ways of phrasing prompts and iterating variations on initially crude outputs. Curating the output of AI generators in order to select useful images is more human-labour intensive than producing the images. Eventually, a refined AI image may show a control of composition, style and colour palettes, coupled with a polished look and delicate visual intricacies. In these cases, the models’ capacity for mimicry is so uncanny that, at first, it may even suggest that the system is actually creating something new” (Donnarumma, 2022, p. 13).

mimetismo dos modelos é tão extraordinária que, a princípio, pode até sugerir que o sistema está, na verdade, criando algo novo.

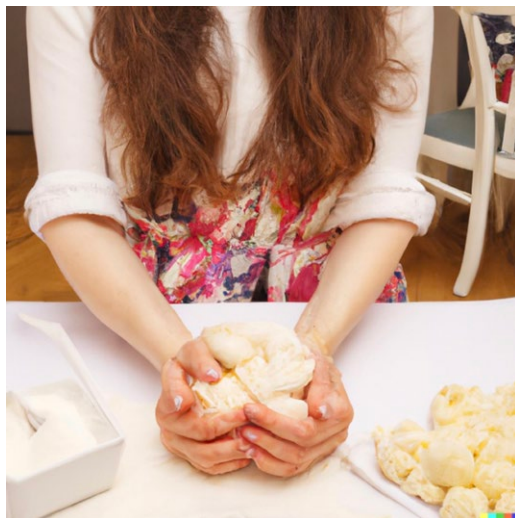
A vasta disparidade de resultados não é apenas fruto de um limite técnico dos modelos generativos e da necessidade de aperfeiçoamento das redes neurais, mas também de uma condição intrínseca que compõe esse funcionamento: a lógica da predição. Diferentemente do sentido de representação, que para teóricos como Spivak (2000) pode envolver tanto ações de alteridade política quanto atos artísticos e filosóficos que buscam recriar a aparência de uma realidade experimentada ou sugerida, a mídia generativa é trabalhada segundo um método preditivo, que somente prevê imagens e vídeos que melhor correspondem à sua entrada de texto e, por isso, não tem a real consciência do que se trata seu conteúdo, meramente sua forma visual, e não possuem a percepção de inteireza do seu referente, a natureza do fato representado: “Este é um exemplo de formalismo computacional, em que se presume que uma representação visual forneça informações suficientes sobre a natureza da coisa representada” (Wasielwski, 2023, p. 79, tradução nossa¹⁰). Esse tipo de fundação gera, por exemplo, algumas das aberrações fotográficas que percebemos nas imagens geradas por inteligência artificial, sendo uma das mais célebres a de dedos das mãos distorcidos, duplicados ou suprimidos (Figura 5).

A forma pode ser definida como as propriedades visuais e materiais de uma imagem ou objeto. No entanto, nem a aparência da superfície nem o volume tridimensional de um objeto podem produzir significado por si só. Em vez disso, a forma é o local ou o locus do contexto e da experiência [...] Um observador humano provavelmente estará ciente de que sua experiência com um

10. No original: “This is an example of computational formalism, where a visual representation is assumed to provide enough information on the nature of the thing represented” (Wasielwski, 2023, p. 79).

objeto é mediada por, por exemplo, uma fotografia, e que esta fotografia tem sua própria forma e suas próprias propriedades, separadas daquelas dos objetos ou da cena retratada [...] Os geradores de imagens, no entanto, não processam imagens dentro de uma estrutura que leve em conta ou utilize tais mediações. Em vez disso, eles devem produzir imagens com base em relações entre formas representacionais, que foram concretamente definidas. Muito pouca ou nenhuma consideração é dada ao espaço real em tais construções (Wasielewski, 2023, p. 80, tradução nossa).¹¹

Figura 5 - Exemplo de imagem com aberração fotográfica (mãos distorcidas) gerada por inteligência artificial da OpenAI, com o seguinte comando-prompt - amassar massa¹²



Fonte: <https://www.newyorker.com/culture/rabbit-holes/the-uncanny-failures-of-ai-generated-hands>

11. No original: “Form can be defined as the visual and the material properties of an image or object. However, neither the surface appearance nor the three-dimensional volume of an object can produce meaning on its own. Rather, form is the site or the locus of context and experience [...] A human viewer will likely be aware that their experience of an object is mediated by, for example, a photograph, and that this photograph has its own form and its own properties that are separate from those of the objects or scene depicted [...] Image generators, however, do not process images within a framework that accounts for or uses such mediations. Instead, they must produce images based on relationships between representational forms, which have been concretely defined. Very little if any consideration is given to real space in such constructs” (Wasielewski, 2023, p. 80).

12. Prompt original em inglês: Prompt: kneading dough.

Por consequência desse método preditivo e de uma certa convergência de amostragem, há uma padronização visual das mídias generativas, uma estética da IA, própria por ser altamente reconhecível e replicável. Concentrada no escopo de poucas empresas de tecnologia de grande porte, como a Google, Nvidia, Meta, OpenAI, Kling AI, entre outras, o estímulo a essa normatização visual também deve ser encarado como parte de um complexo da IA (Donnarumma, 2022): uma teia intrincada de diferentes poderes, sejam privados ou governamentais, que atuam sobre o sujeito e a sociedade de modo a persuadir visões de mundo específicas e a ofuscar as que divergem delas. “O que se torna normalizado é uma visão que postula a computação probabilística e as plataformas por meio das quais ela habita o mundo como a chave para prever - e, portanto, controlar - qualquer tipo de fenômeno [...]” (Donnarumma, 2022, p. 4, tradução nossa¹³). Apesar de ausentes de intenção, os sistemas de IA são construções humanas e, sim, geram consequências no mundo: “Em vez de serem ferramentas neutras ou agentes independentes descontextualizados da vida social, eles são imbuídos de uma agência precisa e pluripotente” (Donnarumma, 2022, p. 17, tradução nossa¹⁴).

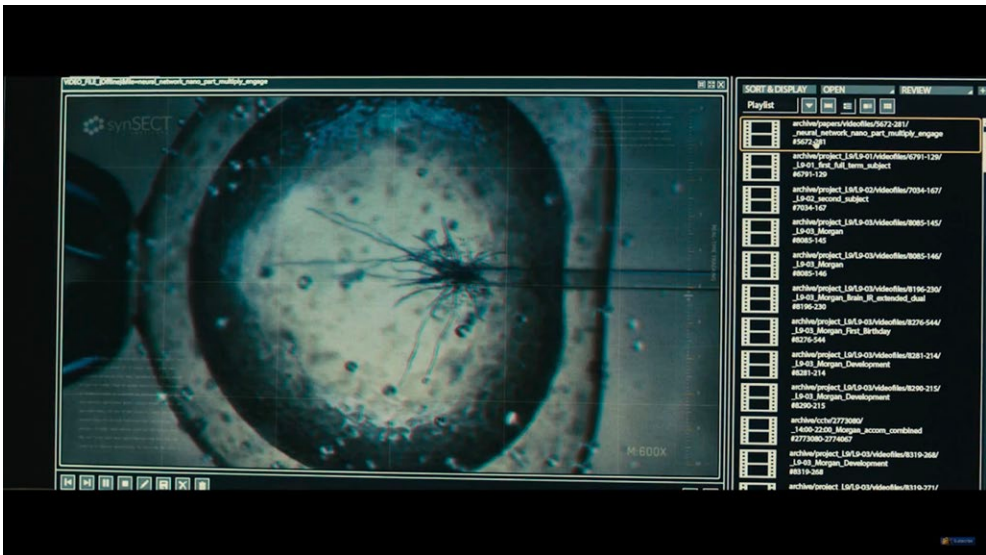
É justamente nessa arena neoliberal que o interesse pela IA no cinema vêm à tona no sentido de intensificar esse jogo de atenções pelo público. Um movimento inicial desse tipo já pode ser percebido na década de 2010 no caso da criação do trailer da ficção científica de terror Morgan (dir. Luke Scott, 2016), obra que por sua vez também aborda o tema da inteligência artificial, onde um sistema de IA da IBM Research analisou centenas de trailers de filmes de terror/suspense,

13. No original: “What becomes normalized is a view that posits probabilistic computation and the platforms through which it inhabits the world as key to predict – hence, control – any type of phenomena [...]” (Donnarumma, 2022, p. 4).

14. No original: “Rather than being neutral tools or independent agents decontextualised from social life, they are imbued with a precise and pluripotent agency” (Donnarumma, 2022, p. 17).

rotulou suas cenas por emoção em um banco de dados e, ao final, após o aprendizado, selecionou um total de dez cenas que melhor se encaixariam com a estrutura de um trailer desse gênero e que poderiam ser montadas pelo cineasta contratado da IBM para editar o material. Passados quase dez anos desse experimento, somos lançados ao anúncio da *Sphere* (Figura 6).

Figura 6 - Making-of do processo de seleção de cenas feito pela IA da IBM Research para o trailer de Morgan (2016)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=gJEzuYynaiw>

Inaugurada em 2023 na cidade de Las Vegas (EUA) pela Madison Square Garden Company, *Sphere* é uma arena esférica com 112 metros de altura e 157 metros de largura voltada para eventos de entretenimento que buscam dirigir uma experiência multissensorial ao espectador com sua tela curvilínea de resolução de 16K - superfície de LED, que envolve a parte interna e externa do empreendimento esférico -, seus alto-falantes com tecnologias de formação de feixe e síntese de campo de onda e seus efeitos físicos 4D nos assentos (Figura 7).

Figura 7 - Apresentação da tela esférica da *Sphere* na área interna



Fonte: <https://www.vulture.com/article/sphere-las-vegas-u2-residency-review.html>

Contando com uma programação formada unicamente por eventos e filmes imersivos captados por um novo tipo de câmera chamada The Big Sky desenvolvida exclusivamente para esse fim, a exemplo do show ao vivo *V-U2: An Immersive Concert Film at Sphere Las Vegas* (dir. Edge e Mogleigh Steinberg, 2024 / Figura 8) e do documentário *Postcard from Earth* (dir. Darren Aronofsky, 2023), a exibição do longa-metragem *O Mágico de Oz* (dir. Victor Fleming, 1939) prevista para 28 de agosto de 2025 marca a primeira obra audiovisual fora desse padrão a ser apresentada no espaço. A iniciativa de projetá-la surge inicialmente de um acordo de propriedade intelectual com a Warner Bros. Entertainment e de algumas parcerias no ramo da inteligência artificial com empresas da Google: a Google Cloud, sua unidade de negócios corporativa, e a Google DeepMind, sua unidade de pesquisa.

Figura 8 - Concerto da banda U2 apresentado em 2024 na *Sphere* com a adição de elementos visuais imersivos



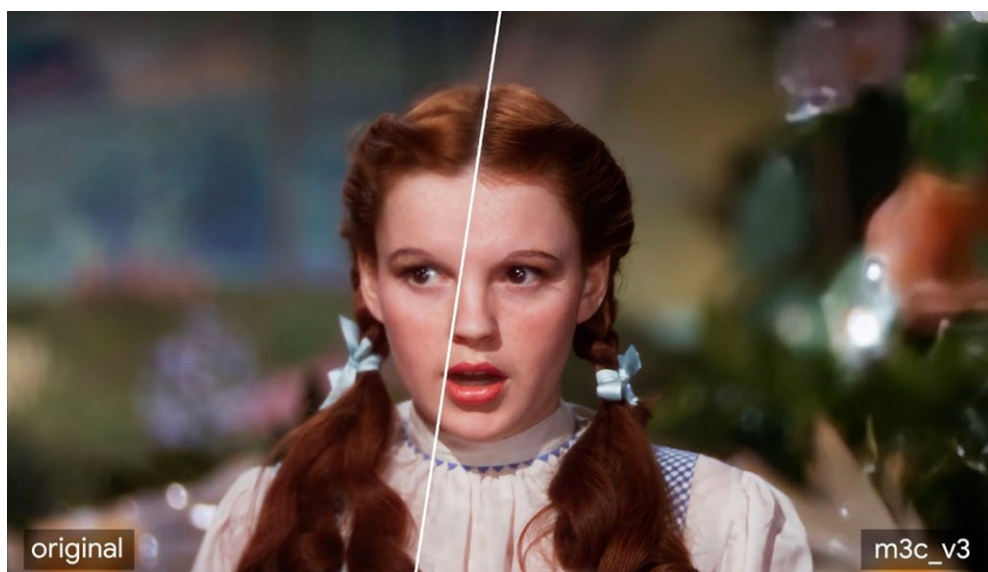
Fonte: <https://news3lv.com/news/local/immersive-u2-concert-film-coming-to-sphere-las-vegas>

Para que fosse possível a exibição do filme em questão dentro dos parâmetros e extensões da arena esférica, foi necessário por parte dos engenheiros do Google, o desenvolvimento de novos métodos de IA para melhorar a resolução da imagem e ampliar o escopo do quadro 4:3 para revelar personagens e cenários que não estavam nas cenas da projeção original, além de incluir outros elementos sensoriais ainda não divulgados. Sobre os desafios de ampliar a resolução do filme (Figura 9), Bousquette (2025, tradução nossa¹⁵) destaca: “As técnicas tradicionais envolvem a multiplicação dos pixels existentes em uma tomada. Em vez disso, o Google usou IA para gerar novos pixels à me-

15. No original: “Traditional techniques involve multiplying a shot’s existing pixels. Google instead, used AI to generate new pixels as it increased the size of the visuals” (Bousquette, 2025).

dida que aumentava o tamanho dos visuais”. Denominada por eles de técnicas de geração de performance (*performance generation*) e pintura artificial (*outpainting*), a inteligência artificial foi aplicada na maior parte da duração do filme - certa de 90%, afirma Ravi Rajamani, diretor administrativo e chefe global de engenharia de IA generativa do Google Cloud (Bousquette, 2025).

Figura 9 - Técnica de ampliação da nitidez aplicada na recriação do filme O Mágico de Oz (1939) - à direita, a imagem original; à esquerda, a versão recriada por inteligência artificial (m3c_v3)



Fonte: <https://www.androidauthority.com/google-wizard-of-oz-sphere-3542846/>

Para recriar os espaços além do quadro 4:3 do filme, que completam o restante da tela esférica da arena, foram aplicados os modelos de IA generativa Veo 2 e Imagen 3 da Gemini, empresa do segmento do Google, para incluir novos elementos de cenário e atuação (Figuras 10 e 11). Para isso, a equipe da Google consultou profissionais do audiovisual para ajudar a decidir ações, expressões e atuações, além de contratar a produtora indicada ao Oscar Jane Rosenthal para colaborar no projeto.

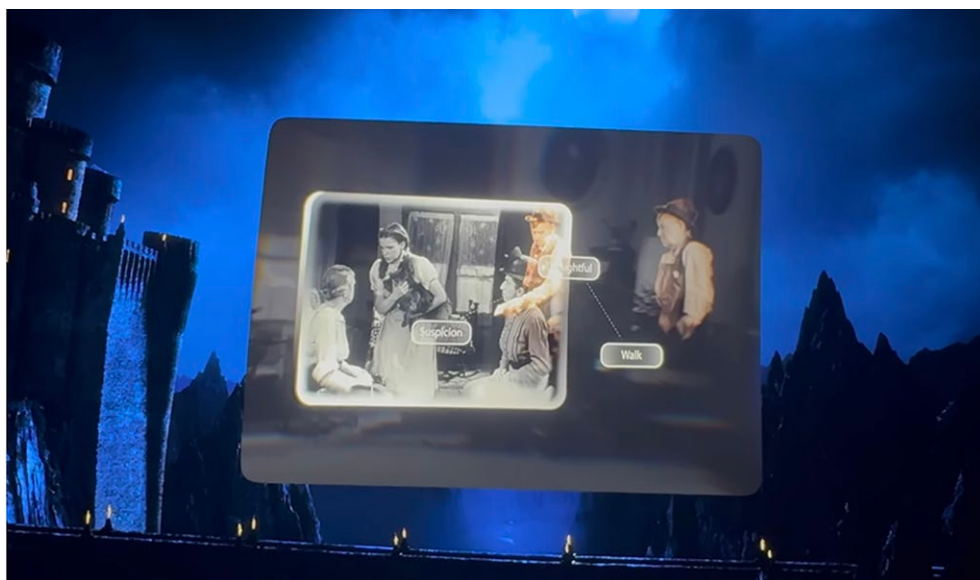
[...] a equipe recorreu à IA não só para ampliar as cenas em altíssima resolução, mas também para preenchê-las com o que não estava visível - recriando, por meio de outpainting e técnicas de performance generativa, tudo o que foi cortado ou deixado fora do quadro original. Na etapa final, entra em cena a chamada geração de performance: um processo que mescla as atuações clássicas com os novos ambientes expandidos. Combinadas, essas inovações permitem movimentos naturais, encenação fluida e riqueza de detalhes (Chalegra, 2025).

Figura 10 - Trecho que apresenta a técnica de recriação dos cenários (*outpainting*) além do quadro 4:3 do filme *O Mágico de Oz* (1939), prévia projetada em anúncio na *Sphere*



Fonte: <https://www.androidauthority.com/google-wizard-of-oz-sphere-3542846/>

Figura 11 - Técnica de recriação da performance dos atores (*performance generation*) além do quadro 4:3 do filme O Mágico de Oz (1939), prévia projetada em anúncio na *Sphere*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=fo1dsTigSmw>

O diferencial dessa recriação, porém, reside no amplo acervo de mídia do filme mantido pela Warner Bros. Entertainment, incluindo fotos e vídeos de bastidores, fotografias still, artes conceituais e outros arquivos de produção, que foram fundamentais para garantir a coerência estética da obra diante da inevitável variabilidade dos resultados gerados pela inteligência artificial.

A equipe reuniu um vasto acervo de materiais originais do longa-metragem de 1939: roteiros de filmagem, ilustrações de produção, fotos de bastidores e anotações técnicas. Tudo isso foi inserido em um processo de ajuste fino e enviado ao Veo e ao Gemini. Assim, com referências detalhadas, os modelos passaram a treinar cada detalhe dos personagens originais. Um exemplo? As sardas de Dorothy agora se tornam mais nítidas e Toto corre mais livremente - e perfeitamente (Chalegra, 2025).

Encerrada a apresentação dos pormenores da recriação do filme, surgem algumas reflexões que gostaria de compartilhar. Considerar o emprego da inteligência artificial, combinada a uma base de dados do próprio filme (como seu acervo de produção, por exemplo) para atualizar sua estética, abre um vasto campo de possibilidades. Essa prática permite intervir em aspectos fundamentais da dimensão diegética, como a extensão da profundidade de campo, a ampliação da proporção de tela e até a superação dos limites tradicionais da continuidade. No que se refere a esse último aspecto, um exemplo recente é o do cineasta David Fincher, que em 2025 relançou seu longa-metragem *Se7en* (1995) em 4K, empregando ferramentas de inteligência artificial tanto para realçar a nitidez da imagem quanto para efetuar correções pontuais de continuidade (Figura 12).

Agora, de cada lado, tínhamos a plenitude do ombro do personagem, e conseguimos recriá-lo usando IA - recriar aquele ombro e o tipo de ondulações ou movimentos da luz na superfície do couro. E conseguimos compor isso de forma que não tivéssemos o que eu considerava movimentos distrativos e desnecessários (Fincher *apud* Welk, 2025, tradução nossa¹⁶).

16. No original: “Now, on either side of it, we had the fullness of the character’s shoulder, and we were able to kind of recreate using AI - recreate that shoulder and the kind of ripples or motions of the light on the surface of the leather. And we were able to sort of composite that so that we didn’t have what I considered to be distracting and unnecessary movement” (Fincher *apud* Welk, 2025).

Figura 12 - Correção de continuidade realizada com inteligência artificial no relançamento em 4K do filme *Se7en* (1995), substituindo digitalmente o rosto do dublê pelo do próprio Kevin Spacey - À direita, a imagem original presente no lançamento em Blu-ray; à esquerda, a versão recriada por IA



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=MefOqERjJJA>

Direcionar o funcionamento da inteligência artificial para esse fim, colabora com a afirmação de Manovich (2018) de que a IA atua, em certa medida, como um teórico e historiador do cinema, entrelaçando padrões e modelos recorrentes de associação: “Suas descobertas se tornam parte da história e da teoria dessa área” (Manovich, 2018, p. 12). Sua principal distinção em termos de ofício, comparada à de um teórico e historiador humano, reside no fato de essencialmente desconhecermos seu percurso de aprendizagem, ou seja, como sua rede neural alcançou determinado resultado e segundo quais critérios analíticos. Essa opacidade constitui o que Manovich (2018) chama de caixa-preta, cuja falta de transparência evidencia a urgência de esforços por parte da ciência da computação para que esses sistemas sejam auditáveis no futuro.

Somada à crítica sobre sua falta de transparência, outra questão frequentemente levantada diz respeito ao modo como os grandes conglomerados de tecnologia expropriam dados digitais sem o consentimento de usuários comuns da internet e, sobretudo, de artistas vivos

e mortos: “[...] em particular aquelas que trabalham com imagens bidimensionais” (Donnarumma, 2022, p. 9, tradução nossa¹⁷). Essa problemática abre espaço não apenas para debates sobre os contornos éticos dessa apropriação de informações de terceiros, bem como o próprio avanço da tecnologia na atualidade, uma vez que seus resultados são comprovadamente aprimorados à medida que seus bancos de dados disponíveis são continuamente alimentados, mas também para reflexões sobre como a questão da autoria de obras que incorporam inteligência artificial vem sendo discutida e assimilada.

Desde a promoção da teoria do autor no contexto da *Nouvelle Vague* francesa por textos e manifestos de revistas como a *Cahiers du Cinéma*, a definição de autoria como teoria e prática de ofício, em que o diretor deixa de ser visto apenas como operário para se afirmar como realizador criativo, foi internacionalizada, especialmente sob a influência do cinema estadunidense, e ainda hoje orienta nossa percepção e mediação com os filmes.

Na conjuntura da IA, esse conceito de autoria se vê tensionado sob diversas frentes. Entre elas, a apropriação de dados de terceiros e a necessidade de perceber o que, de fato, diferencia o aprendizado de máquina do aprendizado humano. Para Donnerumma (2022), o termo aprendizagem, aplicado à prática da IA, é estritamente um eufemismo, porque: o sistema não aprende no sentido convencional da palavra e diferentemente de um artista, não desenvolve habilidades nem acumula um conhecimento transferível pela troca de experiências no campo sensível.

Embora seja verdade que, diante de tal tecnologia, a definição histórica de arte possa ser expandida, é importante manter o foco na exploração da qual esses sistemas dependem; o que esses

17. No original: “[...] in particular those working with two-dimensional imagery” (Donnarumma, 2022, p. 9).

modelos realizam, técnica e conceitualmente, é uma apropriação bruta e uma exploração aleatória do capital cultural e dos ecossistemas culturais. Sua capacidade de mimese está mais próxima de um feliz acidente do que de um estímulo criativo ou de uma qualidade emergente de software, pois esses algoritmos são projetados para recriar um amálgama do que já existe (Donnarumma, 2022, p. 13, tradução nossa¹⁸).

Seu significado artístico, diante disso, configura-se como um pastiche: o resultado de um cálculo probabilístico extraído de milhares de obras de terceiros, que descontextualiza seus conteúdos originais e desloca “[...] as aspirações e os modos de expressão das obras de arte” (Donnarumma, 2022, p. 13, tradução nossa¹⁹). Fora todo um contexto de participação de artistas na curadoria de acervos de produção, como se observa, em especial, na recriação de *O Mágico de Oz* (1939) na *Sphere*, admitir a noção de autoria ou coautoria da inteligência artificial na produção de mídia generativa significa ignorar aquilo que fundamenta seu funcionamento programado: uma capacidade fantasmática de reprodução indeterminada, que gera recombinações infinitas, destituídas de intencionalidade, marcadas por um maneirismo excessivamente autorreferencial, no qual “[...] os geradores de IA fazem referência apenas à sua própria capacidade de fazê-lo” (Donnarumma, 2022, p. 15, tradução nossa²⁰).

18. No original: “While it is true that, in view of such a technology, the historical definition of artistry may be expanded, it is important to remain focused on the exploitation that these systems rely on; what these models perform, technically and conceptually, is a brute appropriation and a chancy exploitation of cultural capital and cultural ecosystems. Their capacity for mimesis is closer to a happy accident than to a creative stimulus or an emergent quality of software, for these algorithms are designed to recreate an amalgam of what already exists” (Donnarumma, 2022, p. 13).

19. No original: “[...] the artworks’ aspirations and modes of expression” (Donnarumma, 2022, p. 130).

20. No original: “[...] AI generators make reference only to their own capacity to do so” (Donnarumma, 2022, p. 15).

Resquícios alienados de expressão artística são então repetidos, sobrepostos a si mesmos inúmeras vezes, até perderem a expressividade e se tornarem meros signos, traços fantasmagóricos de intenção artística. Como signos desprovidos de intenção, eles carregam um distanciamento sinistro da criatividade humana. É um processo que cria, parafraseando livremente Gilles Deleuze (1968, 1994), indiferença por meio da repetição (Donnarumma, 2022, p. 13, tradução nossa²¹).

Retomando a experiência da *Sphere*, é inevitável reconhecer que, apesar das problemáticas elencadas aqui, o alcance da inteligência artificial no mercado audiovisual internacional tornou-se predominante. E é justamente na medida em que se busca uma participação mais ativa de artistas na mediação dessas ferramentas que alguns de seus resultados podem se revelar verdadeiramente impactantes. Como se observa, por exemplo, no uso da IA para a ampliação da profundidade de campo no cinema presente na recriação do *O Mágico de Oz* (1939).

Antes do apogeu da economia neoliberal e da disputa contemporânea por atenções no terreno do cinema industrial, seja pelos streamings, pelo formato de exibição e captação IMAX, ou mesmo pela arena *Sphere* recém-chegada, o desejo por captar o senso de espetáculo sempre atravessou a tradição do cinema comercial estadunidense e uma das formas de alcançá-lo foi por meio do desenvolvimento de novas tecnologias em câmeras e lentes capazes de registrar uma profundidade de campo elevada.

Ao longo do século XX, o cinema estadunidense assinalou a busca pela representação visual de ações simultâneas a partir de inovações técnico-estratégicas, que, em direção a uma trajetória

21. No original: “Alienated remains of artistic expression are then repeated, superimposed on themselves times and times over, until they lose expressivity and become mere signs, ghostly traces of artistic intention. As signs devoid of intention, they bear an eerie detachment from human creativity. It is a process that creates, freely paraphrasing Gilles Deleuze (1968 [1994]), indifference through repetition” (Donnarumma, 2022, p. 13).

histórica, carregavam o desejo de afirmação do princípio da linguagem fílmica e o início da formalização da gramática imagética no audiovisual (Faria Junior, 2023, p. 29).

Ao tratar, de maneira geral, da região de foco de uma imagem, a profundidade de campo (*depth of field*) corresponde ao intervalo de distância entre o ponto mais próximo e o mais distante que aparecem nítidos no quadro. Quando utilizada para manter em foco todo o horizonte visual, e não apenas uma zona específica, considera-se que a imagem apresenta uma profundidade elevada (*deep focus*). Ampliar a profundidade de campo significa, em outras palavras, dialogar diretamente com o sentimento de espetáculo: ao permitir que o espectador explore a totalidade do enquadramento com clareza e investigue seus detalhes, cria-se um terreno fértil para o registro de geografias amplas, paisagens naturais e multidões.

Essa perspectiva ocular, que antes mesmo de se consolidar no início do século XX a partir do período conhecido como Primeiro Cinema (1894-1915), já se manifestava no teatro, por exemplo, nas composições visuais dos *tableaux vivants*. Nessas encenações, buscava-se, por meio da estaticidade do corpo, um efeito dramático capaz de envolver o espectador em uma cartografia visual navegável pelo olhar: “[...] cinema se baseou nas práticas de performance dos tableaux vivants desde o início, transferindo assim a beleza como atração para um novo contexto de mídia” (Wiegand, 2018, p. 19, tradução nossa²²).

No cinema, a busca por alcançar essa trilha visual assumiu variadas facetas e estratégias ao longo do tempo. No período do Cinema de Atração (1894-1907), isso se expressou no emprego de quadros fixos que valorizavam a coreografia perfilada dos atores em composição horizontal (Xavier, 2005), como em *Viagem à Lua* (dir. Georges Méliès, 1902), e no uso de

22. No original: “Film drew on the performance practices of tableaux vivants early on, thus transferring beauty-as-attraction to a new media context” (Wiegand, 2018, p. 19).

apetrechos ópticos que lembravam as placas de lanterna mágica (Costa, 2006), como em *Life of an American Fireman* (dir. Edwin Porter, 1903).

Na década de 1930, ocorre o desenvolvimento, por Hal Mohr, do acessório óptico *swing-mount* (lente de montagem giratória ou oscilante) (Salt, 2009), a adoção da técnica de retroprojeção e o uso pontual do *rack focus*, recurso que desloca progressivamente a zona de nitidez ao longo do plano.

Nos anos 1940, as inovações do *pan-focus*, aprimoradas pelo diretor de fotografia Gregg Toland em *Cidadão Kane* (Orson Welles, 1941) (Bordwell, 2013), redefiniram a capacidade técnica da profundidade de campo, enquanto as primeiras composições em *chroma key* ampliavam as possibilidades de sobreposição de planos.

Entre as décadas de 1950 e 1960, o anúncio do formato *widescreen* e a multiplicação de diferentes janelas de projeção estimularam o surgimento de sistemas ópticos como o Cinerama, que registrava simultaneamente uma cena com três câmeras emparelhadas, além do CinemaScope e do VistaVision, baseados no uso de lentes e projetores analógicos. Nesse período, a lente *split field diopter* surge também como solução alternativa para captar, em um único enquadramento, elementos em diferentes distâncias focais - uso que se manteve frequente até o início dos anos 1980.

Nas décadas seguintes, novas abordagens expandiram ainda mais o potencial expressivo da profundidade de campo, resultando nos avanços contemporâneos da tecnologia IMAX, tanto em captação quanto em projeção. Mais recentemente, inovações como a tecnologia *the volume*, uma tela de LED de 270º semicircular de alta resolução que circunda todo o cenário do set com ambientes tridimensionais pré-gerados por computação gráfica e renderizados em tempo real durante as filmagens (Cardoso, 2020 / Figura 13), exemplificam o contínuo esforço do cinema em intensificar a sensação de espetáculo visual e transformar a experiência do espectador em uma imersão cada vez mais completa.

Figura 13 - Tecnologia *the volume* aplicada na série The Mandalorian (2019)



Fonte: <https://techcrunch.com/2020/02/20/how-the-mandalorian-and-ilm-invisibly-reinvented-film-and-tv-production/>

Culminando na experiência recente da *Sphere* e em seu uso de inteligência artificial (Figura 14), há, em comum nessa tradição de busca por um horizonte visual amplificado, aquilo que Carrega (2013) entende, dentro de um contexto específico da década de 1950 e 1960²³, por efeito travelogue: a procura pela experiência máxima da visualidade em profundidade, alcançada por meio da inovação de elementos formais de captação e projeção, de modo a reter a atenção da audiência e interpelá-la esteticamente e sensorialmente de forma direta.

23. Período marcado por uma alta profusão de filmes de gênero de um elevado escopo de produção.

Figura 14 - Potencial de exploração da profundidade de campo presente na recriação dos cenários além do quadro 4:3 do filme *O Mágico de Oz* (1939), prévia projetada em anúncio na *Sphere*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=fo1dsTigSmw>

Somado ao acúmulo histórico de acervos e dados registrados em pinturas, fotografias e filmes que consolidaram nosso paradigma da perspectiva, o uso da inteligência artificial, como continuidade dessa tradição de aprofundamento visual, tem o potencial de redefinir, em suas devidas proporções, tanto a forma como consumimos o espetáculo da imagem quanto, enquanto realizadores, a maneira como compreendemos a fronteira cada vez mais convergente entre o humano, o digital e o cinema em expansão (Machado, 1997).

Sem dúvida, nosso período é muito mais massivamente ‘informado’ pelo paradigma da perspectiva, graças à fotografia, ao filme e agora ao vídeo, do que o século XV, que podia se gabar de pouquíssimas construções de perspectiva ‘correta’ (Damisch, 1994, p. 28, tradução nossa²⁴).

24. No original: “Without any doubt, our period is much more massively ‘informed’ by the perspective paradigm, thanks to photography, film, and now video. than was the fifteenth century, which could boast of very few ‘correct’ perspective constructions” (Donnarumma, 2022, p. 19).

O alcance desses objetivos de espetáculo não apenas segue a trilha histórica que percorremos, mas também incorpora os ecossistemas de poder atualmente disputados por empresas que integram o complexo da IA. Nesse cenário, em plena arena neoliberal, intensifica-se a competição pela atenção permanente, pautada pelo consumo e pelo engajamento, por meio da reprodução incessante de uma mesma imitação probabilística padronizada.

Pode ser entendida como um esquema operacional parasitário da produção cultural: utiliza a repetição e a imitação para promover uma normalização estética e conceitual de um novo que é uma cópia barata do presente - e do passado (Donnarumma, 2022, p. 19, tradução nossa).

Entre o medo e o fascínio, compreendo, por fim, que a inteligência artificial é, em grande medida, ‘um museu de grandes novidades’. Apesar de seus inegáveis potenciais na construção de novas alternativas de profundidade, ela permanece ancorada em nossa história particular. Por se basear na lógica da predição, não cria propriamente um futuro, mas reconstrói repetidas vezes o mesmo passado com seus exatos vícios e injustiças.

Referências

BORDWELL, David. *Sobre a história do estilo cinematográfico*. Trad. Luís Carlos Borges. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2013.

BOUSQUETTE, Isabelle. How Google Used AI to Re-Creat ‘The Wizard of Oz’ for the Las Vegas Sphere. *The Wall Street Journal*, Nova York, EUA, 8 de abril de 2025. Disponível em: <https://www.wsj.com/articles/how-google-used-ai-to-re-create-the-wizard-of-oz-for-the-las-vegas-sphere-004ee6d6>. Acesso em: 29 jul. 2025.

CARDOSO, Carlos. A incrível e antiga tecnologia usada em The Mandalorian. *MeioBit*, 2025. Disponível em: <https://meiobit.com/417910/a-incrivel-e-antiga-tecnologia-usada-em-the-mandalorian/>. Acesso em: 29 jul. 2025.

CARREGA, Jorge. O cinemascope e o efeito travelogue no cinema de Hollywood nas décadas de 1950 e 1960. In: BAPTISTA, Tiago; MARTINS, Adriana (Ed.). *Atas do II Encontro Anual da AIM*. Lisboa: AIM, 2013.

CHALEGRA, Jessica. O novo “Mágico de Oz”: IA levará clássico de 1939 para o futuro. *Consumidor moderno*, 9 abr. 2025. Disponível em: <https://consumidormoderno.com.br/magico-oz-ia/>. Acesso em: 29 jul. 2025.

COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro cinema. In: MASCARELLO, Fernando (Org.). *História do cinema mundial*. Campinas, SP: Papirus, 2006.

DAMISCH, Hubert. *The origin of perspective*. Massachusetts, USA: Massachusetts Institute of Technology, 1994.

DONNARUMMA, Marco. Against the norm: othering and otherness in AI aesthetics. *Journal of Digital Culture & Society*, v. 8, n. 2, p. 39-66, 2022. DOI: <https://doi.org/10.14361/dcs-2022-080205>.

FARIA JUNIOR, Vitor Celso Melo de. *Split Field Diopter: possibilidades de geração de tensividade na filmografia do cineasta Brian De Palma durante a década de 1980 no gênero Thriller de Suspense*. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, p. 156. 2023.

GEORGE Lucas. Cinematic Phenomenon: entrevista. *Academy of Achievement*, 19 jun. 1999. Disponível em: <https://achievement.org/achiever/george-lucas/#interview>. Acesso em: 25 jun. 2025.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas, SP: Papirus, 1997.

MANOVICH, Lev. AI Aesthetics. *Strelka Press*, Moscou, p. 1-22. 21 dez. 2018. Disponível em: <https://www.strelkapress.com/book/ai-aesthetics>. Acesso em: 27 jun. 2025.

MANOVICH, Lev. From Representation to Prediction: Theorizing the AI Image. In: ARIELLI, Emanuele; MANOVICH, Lev (Org.). *Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media*. 17ed. Chicago (EUA): Lev Manovich e Ekaterina Maslova, 2025. p. 71-94.

PONTE, Elizabeth. *Inteligência artificial e cultura: material de estudo*. Santo Amaro, BA: Centro de Cultura, Linguagens e Tecnologias Aplicadas - CECULT/UFRB, 2025.

SALT, Barry. *Film style and technology: history and analysis*. London: Starword, 2009.

SILVA, Tarcízio. *Racismo algorítmico: inteligência artificial e discriminação nas redes digitais*. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2021.

SPIVAK, Gayatri. *Pode o Subalterno Falar?* Belo Horizonte: Editora UFMG, 2000.

WASIELEWSKI, Amanda. Midjourney can't count: questions of representation and meaning for text-to-image generators. *IMAGE - The Interdisciplinary Journal of Image Sciences*, v. 37, n. 1, p. 71-82, 2023. DOI: <https://doi.org/10.1453/1614-0885-1-2023-15454>.

WELK, Brian. David Fincher Details Using AI to Fix 'A Lot of Little Stuff' on 4K Remaster of 'Se7en'. *IndieWire*, 3 jan. 2025. Disponível em: <https://www.indiewire.com/news/general-news/david-fischer-ai-4k-remaster-se7en-1235081870/>. Acesso em: 29 jul. 2025.

WIEGAND, Daniel. Tableaux Vivants, early cinema, and beauty-as-attraction. *Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies*. Transylvania, RO, v. 15, p. 9–32, 2018. e-ISSN: 2066-7779. Disponível em: https://www.zora.uzh.ch/id/eprint/163060/1/%5B20667779_-_Acta_Universitatis_Sapientiae%2C_Film_and_Media_Studies%5D_Tableaux_Vivants%2C_Early_Cinema%2C_and_Beauty-as-Attraction.pdf. Acesso em: 9 jan. 2023.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

Zé do Caixão versus Barrabás: análise de um *leitmotiv* intertextual em *À Meia-Noite Levarei Sua Alma*

Ruan Leandro Sommer Galvão

De Barrabás a Zé do Caixão

O personagem Zé do Caixão, criado e interpretado por José Mojica Marins, tem sua primeira aparição cinematográfica em *À Meia-Noite Levarei Sua Alma*, lançado em 1964. O filme, também dirigido por Mojica, foi uma produção de baixo orçamento, financiada de forma independente pelo cineasta, com suporte de seus familiares e de seus estudantes de atuação – que participavam com diversas funções nas realizações do grupo. A produção do filme contou com a criatividade e inventividade de Mojica e de sua equipe para superar as limitações econômicas em todos os setores, incluindo a trilha sonora – tema de nossa investigação.

Uma característica do som de *À Meia-Noite Levarei Sua Alma* e da maioria dos filmes independentes da década de 1960 era o uso do som pós-sincronizado - o som dublado. Como explica Rodrigo Carreiro (2013), grande parte das produções brasileiras da época, que eram feitas fora do sistema de estúdios da Vera Cruz, não contava com o som direto (com captação de diálogos e efeitos durante as filmagens), sobretudo em razão do alto custo dos gravadores sincronizados.

Somamos ainda, ao preço dos equipamentos, as dificuldades técnicas para aplicação da tecnologia nas produções “a toque de caixa”,

como nos filmes da equipe de Mojica, uma vez que eventuais erros de fala demandariam regravações e o prolongamento das filmagens - algo que poderia ser corrigido com a dublagem posterior dos diálogos.

Outra estratégia criativa empregada por Mojica foi a reciclagem sonora, na forma que entendemos como reaproveitamentos e citações - recurso artesanal que consistia da apropriação e reutilização de faixas sonoras existentes. Esta estratégia se dissemina no contexto independente do cinema brasileiro da década de 1960 e 1970 a partir de necessidades a princípio econômicas, mais conhecidas pelo uso de gravações musicais pré-existentes.

A prática, também chamada de *compilation music*, foi adotada especialmente por realizadores do Cinema Novo e do Cinema Marginal que não podiam financiar composições e gravações originais - em sua maioria peças orquestrais e de alto custo -, sendo favorecida pelo avanço e pela disseminação da mídia do vinil, cuja qualidade sonora se mantinha quase sem perdas quando reproduzida nos cinemas. Ainda, como poucas vezes se creditavam as obras musicais, as produções economizavam no pagamento de direitos autorais (Guerrini Jr, 2009).

A trilha sonora de *À Meia-Noite Levarei Sua Alma*, e da maioria dos filmes dirigidos por Mojica, conta com recortes sonoros de diferentes fontes, sobretudo oriundos dos chamados filmes B. A seleção musical do filme foi realizada pelo próprio Mojica, e por Hermínio Gimenez (segundo dados da Cinemateca Brasileira) - compositor na época vinculado à Odil Fono Brasil, estúdio que sonorizou os primeiros filmes de Zé do Caixão. Contudo, além do material musical, notamos também o reaproveitamento de efeitos sonoros extraídos de outros filmes, assim ocorre com as sonoridades retiradas de *Barrabás* (dir. Richard Fleischer, 1961).

Barrabás foi uma realização italiana dos estúdios da Cinecittà, produzido pelo renomado Dino de Laurentis. O projeto fez parte do segmento cinematográfico *sword-and-sandal* (“espada e sandália”) - nome do ciclo de filmes italianos feitos na esteira de sucessos de Holly-

wood com produções do gênero épico bíblico, como *Sansão e Dalila* (1951) e *Os Dez Mandamentos* (1956). Com orçamento muito inferior ao dos norte-americanos, os filmes *sword-and-sandal* buscavam replicar o espetáculo dessas superproduções com estratégias inventivas, inspiradas por produções B, como Faroestes e seriados de matinês populares nas décadas anteriores (Kinnard; Crnkovich, 2017).

Os efeitos sonoros retirados do filme *Barrabás* foram originalmente empregados durante a cena impactante do flagelo de Jesus por soldados romanos, antes de sua crucificação. O som é uma representação estilizada dos golpes dos chicotes, acompanhado de gritos de dor e por uma sonoridade ambiente de vento. Em *À Meia-Noite Levarei Sua Alma*, a mesma gravação sonora foi reutilizada em quatro cenas distintas, associadas ao horror produzido e vivenciado por Zé do Caixão.

Supomos que o caráter expressivo e “horrorífico” (sons de gritos, vento e golpes violentos) destes efeitos sonoros tenha apelado aos ouvidos dos realizadores do filme de Zé do Caixão, fato que já justifica a escolha desta sonoridade em especial. Contudo, notamos a existência de ao menos um vínculo temático entre os dois filmes: a religiosidade. Por um lado, temos um filme sobre um personagem errático, atormentado por dilemas da fé cristã (uma espécie de culpa por ser salvo pelo povo no lugar do profeta), por outro, temos um vilão sádico, assumidamente anticristão, lidando com conflitos reprimidos de moral religiosa.

Partindo dessa conexão a princípio deturpada entre as mensagens dos filmes, e dos afetos gerados pelos efeitos sonoros, nos perguntamos quais seriam as implicações intertextuais entre o horror do iconoclasta Zé do Caixão, com os temas do épico bíblico *Barrabás* e a possibilidade do engendramento de uma narrativa alternativa ou subliminar dentro do filme dirigido por Mojica.

Deste modo, investigamos os procedimentos de citação fílmica sob a perspectiva da intertextualidade com base no trabalho de Zanuzzo e Bona (2023), em seguida, comentamos a questão do religioso no dra-

ma bíblico de *Barrabás*, e no horror brasileiro de *À Meia-Noite Levarei Sua Alma*. Por último, com base nos estudos sobre o *leitmotiv* sonoro (Coutinho, 2021), propomos o conceito e a aplicação de um *leitmotiv* intertextual, a fim de compreender como os efeitos sonoros de *Barrabás*, quando transpostos para o filme de Zé do Caixão, adquirem *status* de condutores narrativos próprios. Deste modo, refletimos que há o engendramento de uma linha narrativa com uma ideia de castigo, que pode ter um subtexto religioso conectado aos dramas do personagem Zé do Caixão, em paralelo ao contexto do filme de *Barrabás*.

Citações sonoras em *À Meia-Noite Levarei Sua Alma*

Como apresentamos, a compilação sonora oriunda de filmes já existentes é um aspecto de destaque do estilo sonoro de *À Meia-Noite Levarei Sua Alma*, e parte da construção estética e narrativa do longa dirigido por Mojica. O material extraído destes filmes estrangeiros remete à sonoridade do chamado cinema B – estilo originado das produções *hollywoodianas* de baixo orçamento das décadas de 30 e 40, voltadas para gêneros de horror e ficção científica, de onde saíram clássicos como os filmes de Drácula e Frankenstein dos estúdios da Universal - obras que geraram derivações ao longo das décadas seguintes em vários ciclos de produtoras independentes ao redor do mundo.

Embora o uso de músicas e efeitos sonoros derivativos evoque uma sonoridade familiar, que dialogava com gosto do público brasileiro contemporâneo a Mojica, podemos ponderar sobre outras motivações para as escolhas do diretor e dos realizadores da Odil Fono Brasil. Tomando alguns exemplos das obras citadas em *À Meia-Noite Levarei Sua Alma*, acreditamos que o processo de tomada de decisão pertinente ao material sonoro apropriado resulta de algum vínculo, em maior ou menor grau, entre os filmes – portanto, de uma relação intertextual.

Curiosamente, o estudo em intertextualidades é significativo no período histórico que nos concentramos. Como explica Zani (2003), o termo foi adotado por Julia Kristeva na década de 1960 a partir do dialogismo criado por Bakhtin nos anos 1920, saindo da literatura e se espalhando por outras mídias, como filmes e diferentes narrativas discursivas.

Para Verônica Zanuzzo e Rafael Bona (2023, p. 3), intertextualidade “[...] é a presença de um discurso em um posterior, ou seja, é a presença de elementos duma obra, noutra obra”. E complementam: “é uma releitura de algo, como uma citação/referência, seja de um livro em uma peça teatral, de um quadro em um conto ou, [...] de um filme em um filme” (2023, p. 2). As ideias de interação, diálogo, referência, apropriação, citação ou conexões similares que representam a intertextualidade são o que investigamos nas obras encontradas na trilha sonora do filme dirigido por Mojica.

Logo nos créditos iniciais de *À Meia-Noite Levarei Sua Alma*, temos um primeiro exemplo de citação musical. A faixa de estilo sinfônico é original do filme *O Filho de Drácula* (dir. Robert Siodmak, 1943), composta por H. J. Salter – sua sonoridade romântica dá o tom dramático para a história de Zé do Caixão nos moldes dos filmes de vilões clássicos do gênero. Além da estética comum nos filmes de horror, podemos ainda refletir sobre outras interações entre os filmes.

Como o título já sugere, o longa dirigido por Siodmak está ambientado no universo do vampiro criado por Bram Stoker, e é uma das inúmeras derivações do personagem, essa ainda realizada nos estúdios da Universal. Algumas aproximações já foram feitas entre Conde Drácula e o vilão brasileiro, a mais óbvia se dá no aspecto visual: a vestimenta negra, com a capa e aparência cadavérica. Ou até mesmo a postura aristocrática adotada por Zé do Caixão, em sua aura de superioridade que destoa na ambientação rural do filme, pode ser um traço em comum com o monstro da Transilvânia.

A obsessão com sangue e uma filosofia de imortalidade (a continuidade do sangue, como o próprio reitera), são outros elementos que dialogam com o vampírico, embora o conteúdo sobrenatural seja colo-

cado no campo ambigüidade quando tratamos do cético e iconoclasta Zé do Caixão - o que demarca uma ideia de releitura na intertextualidade na obra de Mojica, com relação ao material original.

Autores observam a ironia no discurso do coveiro, e apontam mais associações com o filme estrangeiro: a exemplo da lógica por trás do nome do filho do vampiro (chamado de Alucard, Drácula ao contrário), que pode ter sido inspiração para Mojica ao pensar no sobrenome do Josefel Zanatas, verdadeiro nome do vilão brasileiro. O mesmo pensamento pode ter sido adotado na criação do professor Oaxiac Odez, personagem muito semelhante a Zé do Caixão, interpretado por Mojica em *O Estranho Mundo de Zé do Caixão* (1968) (Prinati, 2005; Tugny, 2021).

Outro uso musical emblemático foi feito com trechos da faixa *Completely Insane*, composta por Les Baxter para o filme *O Solar Maldito* (dir. Roger Corman, 1960). A música também possui textura orquestral, mas tem uma estética mais dissonante e de ritmo irregular, menos “clássica” que a composição de 1942, mencionada antes. A faixa climática surge com destaque nos momentos finais do filme, durante a ruína de Zé do Caixão, que sofre com visões fantasmagóricas remissentes da maldição anunciada pela personagem da Bruxa (interpretada por Eucaris de Moraes).

A música de Les Baxter vem acompanhada de efeitos sonoros com vozes ululantes, que são incorporados no filme brasileiro para representar os mortos que assombram o vilão. A obra original é uma adaptação do conto *A Queda da Casa de Usher*, escrito por Edgar Allan Poe em 1839. O clássico do horror gótico traz elementos sobrenaturais ambíguos, tal qual no filme de Zé do Caixão, tendo a maldição como uma de suas temáticas.

Na adaptação de Corman, o vozerio lúgubre surge em sequências estilizadas de pesadelos, nas quais o herói tem alucinações com a noiva, supostamente morta no início do filme. A figura vilanesca é interpretada pelo icônico Vincent Price, irmão da noiva e proprietário da mansão sinistra onde a história se passa.

Em *À Meia-Noite Levarei Sua Alma*, temos a mesma incerteza com relação aos eventos fantásticos do filme, pois nunca sabemos se de fato resultam da praga de Terezinha (uma das vítimas de Zé do Caixão), ou de manifestações das crises morais reprimidas pelo vilão. Contudo, é curioso como na transposição intertextual realizada por Mojica, o alvo das assombrações não é mais o herói, como habitualmente ocorre nas obras de horror, mas o próprio vilão, colocado na posição de vítima.

Elementos do religioso nos filmes *Barrabás* e *À Meia-Noite Levarei Sua Alma*

As citações de *Barrabás*, assim como em *O Solar Maldito*, são de materialidades musicais e de efeitos sonoros, ambas fazem parte da trilha musical do filme, assinada por Mario Nascimbene. Inspirado pela temática moderna do roteiro, o compositor italiano seguiu uma abordagem inovadora para a criação musical de *Barrabás*, buscando arranjos atípicos até então no gênero épico, além de fazer experimentações com técnicas eletrônicas e sonoridades texturais, encontradas sobretudo nos trechos que mesclam música com efeitos diegéticos (MEYER, 2015) - ainda que o tema apoteótico utilizado ao final de *À Meia-Noite Levarei Sua Alma* remeta à estética orquestral que associamos aos filmes de época.

Em *Barrabás*, esta faixa em estilo de fanfarra é um tema associado às batalhas de gladiadores e ao poderio do Império Romano – nas cenas de arena, sua melodia é reproduzida por trombetas que sinalizam o início dos combates. Contudo, o arranjo em questão, que foi reciclado no filme de Zé do Caixão, é utilizado em uma das cenas finais do épico bíblico, quando o personagem se depara com o incêndio em Roma e decide intervir pelo povo cristão. A variação da faixa de certo modo sinaliza uma virada de chave narrativa, como se fosse uma nova batalha travada pelo então céptico Barrabás - A ideia de revelação também pode servir para a situação de Zé do Caixão, como comentaremos ao final.

Já os efeitos sonoros foram retirados de outra cena impactante do filme dirigido por Richard Fleischer. Como mencionamos no início, os sons correspondem à ação da cena na qual Jesus é açoitado por soldados romanos. Embora os golpes estilizados das chicotadas sejam o efeito mais marcante desta trilha, podemos perceber que se trata de uma composição sonora que envolve gritos de sofrimento hiper-realistas e uma sonoridade ambiente de vento. Todos os elementos enfatizam a atmosfera surreal, de teor “horrorífico” da cena. Mario Nascimbene descreve os procedimentos que empregou na faixa - intitulada *The Whipping Of Christ* (“O Flagelo de Cristo”):

Na [cena que retrata] a flagelação de Cristo, a frustração da multidão se transforma em uma sonoridade obtida com a gravação de um bloco de madeira deslizando em atrito com as cordas graves de um piano. Essa gravação é então reproduzida em velocidade dobrada e ao contrário. Um vento surreal – criado pelos pedais do órgão - e os gritos perturbadores do coro completam o quadro sônico [‘il quadro sonoro’] de onde emerge, majestosamente, o tema fundamental do filme inspirado pelo canto Gregoriano (Nascimbene, 2004 *apud* Meyer, 2015, p. 199, tradução nossa)¹.

Na apresentação do título do filme, escutamos gritos com efeito bastante similar aos da cena de flagelação, e nesse primeiro caso, parecem remeter ao vozerio do povo, gritando de fora da prisão de Barrabás. Embora ainda não esteja associada aos elementos significantes que analisaremos, as vozes já se destacam pelo caráter estilizado e um senso de surrealismo, que será reforçado na cena de tortura.

1. Do original: *In [the scene that depicts] the scourging of Christ, the frustration of the crowd mutates into a sonic timbre obtained by recording a wooden block scraping along the low strings of a piano. This recording is then reproduced at double speed and in reverse. A surreal wind—created by the pedals of the organ—and the haunting screams of the chorus complete the sonic framework [“il quadro sonoro”] from which rises, majestically, the fundamental theme of the movie inspired by Gregorian chant* (Nascimbene, 2004 *apud* Meyer, 2015, p. 199).

Quanto ao ponto de interação entre os filmes, não temos um vínculo tão aparente como nos exemplos anteriores, uma vez que estes são filmes do gênero de horror, e *Barrabás*, por sua vez, é um épico bíblico. A intersecção com o filme dirigido por Mojica é temática, mais precisamente na questão da religiosidade presente nas obras.

Em *Barrabás*, temos a história do personagem condenado pela lei romana, mas que em um julgamento público realizado pelo imperador Pôncio Pilatos é salvo pelo povo no lugar de Jesus de Nazaré. O filme explora as consequências deste episódio: a vida de Barrabás como prisioneiro e gladiador, e seus conflitos com a fé cristã. Ao longo da narrativa, o personagem é perseguido e cobrado por seu vínculo com o Nazareno, mas mantém uma relação tortuosa com a crença, mesmo demonstrando certa empatia pela causa do povo cristão. Eventualmente, obtém sua redenção com um ato de sacrifício e a crucificação, mas, mesmo em seus momentos finais, não fica clara sua conversão plena ao cristianismo.

Figura 1 – Iconografia do cristianismo em *Barrabás* (1961)



Fonte: DVD

O tema do conflito religioso é bastante presente em *À Meia-Noite Levarei Sua Alma*, sendo mais enfatizado por meio dos impactantes atos de blasfêmia do iconoclasta Zé do Caixão. O personagem, assumido anticristão, horroriza o supersticioso povoado do filme com diversas afrontas ao credo popular: com seus discursos contra a religião, com atos de heresia (como na clássica cena em que se delicia com um pedaço de carneiro durante uma cerimônia de Sexta-Feira Santa) ou com outros gestos simbólicos, tal qual quando agride o rosto de um incauto com uma coroa de espinhos retirada de uma imagem de Cristo (figura 2).

Figura 2 – Iconoclastia de Zé do Caixão em *À Meia-Noite Levarei Sua Alma* (1964)



Fonte: DVD

Em contrapartida, no decorrer do filme o vilão se encontra em situações de crise, que sugerem culpa, medo, ou até mesmo punição divina. A natureza ambígua e contraditória do filme e do personagem deixa num terreno cinzento a real natureza dos eventos, mas fica sempre implícita a questão da moral religiosa pairando sobre Zé do Caixão. Supomos que os efeitos sonoros de chicotadas são um dos elementos que assina-

lam estes conflitos narrativos no filme, hipótese que se reafirma quando confrontamos a interação com a obra de onde os sons foram retirados.

Assim, nos termos propostos neste trabalho, compreendemos que os efeitos sonoros são como disparadores dos diálogos entre as obras, deste modo, são o que chamamos de *leitmotiv* intertextual.

○ *leitmotiv* sonoro

A partir do trabalho de Roberta Coutinho (2021), nos propomos a investigar as potências do *leitmotiv*, um recurso originado do contexto da ópera, enquanto elemento estético-narrativo criado com efeitos sonoros. Embora a autora faça a análise de um *sound effect*, entendemos que devemos fazer a distinção para os sons como os percebemos no filme dirigido por Mojica, sem perder a lógica proposta em sua pesquisa.

Em linhas gerais, a diferença entre efeitos sonoros e *sound effects* está na estruturação dos processos de criação sonora no cinema, de acordo com a classificação seguida em produções comerciais contemporâneas. Segundo essas etapas, os efeitos sonoros correspondem a todos os sons criados em categorias chamadas de *foley*, sons ambientes, *hard effects* e *sound effects* (Opolski, 2009). Resumidamente, estamos falando de sons produzidos por personagens, das sonoridades que caracterizam espaços e lugares, de sons produzidos por fontes não-humanas e outros sons não-figurativos (que não existem no mundo real).

Vale ressaltar também que no período em que *À Meia-Noite Levarei Sua Alma* foi produzido, as tipificações para a criação do som conforme entendemos hoje ainda não existiam. Os processos de sonorização no Brasil herdaram grande parte das técnicas empregadas em programas de rádio, como as chamadas sonoplastias, e algumas das funções eram realizadas por profissionais não ligados necessariamente aos departamentos de som – a exemplo do trabalho de edição sonora, em muitos casos realizado pelos montadores dos filmes.

Deste modo, vamos notar que os sons de filmes do período, quando os analisamos, às vezes não se enquadram em uma ou outra classificação padronizada. A natureza ambígua da fonte sonora é uma característica dos sons de chicotadas no filme de Zé do Caixão, já que de uma cena a outra a configuração sonora se perde nas classificações convencionais - ora o efeito se percebe diegeticamente, ora extra-diegeticamente, por exemplo. A percepção dúbia acerca da origem som é uma das potências do *leitmotiv* sonoro, conforme aponta Coutinho. Aproveitando os termos de Flueckiger (2001), a autora chama seu *leitmotiv* de *objeto sonoro não identificado*, ou seja, “[...] um fenômeno acústico cinematográfico potencialmente ambíguo e sensório [...]” (Coutinho, 2021, p. 55).

O termo *leitmotiv* surge no contexto da música Romântica do século XIX, a partir das reflexões do pesquisador alemão Friedrich Wilhelm Jähns em torno das óperas do maestro Carl Maria von Weber, e o recurso que identificou em padrões de sua obra (Constantini, 2001 *apud* Coutinho, 2021, p. 56). Entretanto, o conceito passa a ser mais associado a outro compositor da escola Romântica - o alemão Richard Wagner. Como explica Coutinho, Wagner ganha reconhecimento da crítica ao aprimorar e popularizar o *leitmotiv* em suas óperas: o compositor emprega o recurso para identificar personagens, situações e objetos diversos. Além disso: “Revela, por exemplo, sentimentos futuros ou recorda situações já sentidas, mesmo que apenas no inconsciente” (Pereira, 2008, p. 25).

A elaboração complexa mas eficiente desenvolvida por Wagner para o *leitmotiv* resultava da habilidade do compositor em organizar elementos musicais com conotações familiares ao público, a fim de evocar sensações específicas quando atribuídas aos objetos da narrativa:

[...] A associação reiterada da composição, e de suas variações harmônico e melódicas, com o elemento diegético escolhido, possibilita a codificação de significados determinantes para a conexão da plateia com o universo ficcional proposto (Coutinho, 2021, p. 57-58).

A capacidade do *leitmotiv wagneriano* em promover o engendramento do espectador a nível narrativo e emocional é uma potência do recurso assimilada posteriormente por compositores para o cinema, sendo uma das bases fundantes para a inserção da música no início dos filmes sonoros. O *leitmotiv* cinematográfico é considerado menos sofisticado que na sua forma operística, de modo que simplificou sua função a duas categorias gerais: nos temas musicais que identificam e conjuram personagens arquetípicos (heróis, mocinhas e vilões) e aos *leitmotivs* que servem para descrever situações típicas das convenções de gêneros fílmicos, como em casos de ação, horror, melodramas e afins (Coutinho, 2021).

Quanto ao *leitmotiv* sonoro (nome dado à ferramenta quando produzida com efeitos sonoros), é menos comum que na sua forma musical, e mais encontrada em trilhas sonoras de horror e suspense. Como explica Carreiro (2023), é comum que no gênero de horror o *leitmotiv* seja empregado para provocar o medo por meio da associação dos sons à figura do monstro. Deste modo, muitas vezes se utiliza do recurso para evocar a presença monstruosa sem necessariamente precisar mostrá-la ao espectador. O autor analisa casos interessantes do *leitmotiv* sonoro no cinema de horror, como nos filmes *Atividade Paranormal* (dir. Oren Peli, 2007) e *Ringu* (dir. Hideo Nakata, 1998), filmes que utilizam sonoridades ruidosas para sugerir a ameaça encarnada em dispositivos tecnológicos, ao mesmo tempo que provocam sensações incômodas na plateia (Carreiro, 2023).

Diferente dos *leitmotivs* tradicionais, em sua maioria temas musicais extra-diegéticos, os *leitmotivs* sonoros podem ter caráter ambíguo, oscilando ou se confundindo com regiões de dentro e fora de campo. A exemplo dos filmes citados antes, e outros que se utilizam de sonoridades figurativas, como no filme *Suspiria* (dir. Dario Argento, 1977), no qual temos efeitos sonoros vocais conectados à figura da bruxa (a presença maléfica da história), sem que haja a sua representação diegética (Carreiro, 2023).

Percebemos a aplicação semelhante nos efeitos sonoros de chicotadas em *À Meia-Noite Levarei Sua Alma*, ainda que este seja um exemplo atípico para o gênero de horror. Por um lado, a combinação estilizada dos sons cumpre uma das funções básica do *leitmotiv*, pois possui qualidades expressivas familiares ao audioespectador de horror, como os sons de gritos e vento, e sons de golpes, que apesar de associados num primeiro momento a chicotadas, remetem a gestos violentos de punição. Ao mesmo tempo, o emprego dos efeitos sonoros se distingue dos padrões recorrentes no gênero.

No filme, o *leitmotiv* não representa a instância do monstro, no sentido clássico dos padrões de horror, pois não é utilizado em situações envolvendo a vítima - ponto de identificação com o espectador. Pelo contrário, os efeitos sonoros estão associados aos horrores gerados e vivenciados pelo próprio vilão, efeito engendrado pela natureza ambígua do som, que como analisaremos, flutua entre os planos diegético, não-diegético e meta- diegético. Segundo a explicação de Barbosa e Dizon (2020), o conceito do som meta-diegético, introduzido por Claudia Gorbman em 1976², trata os sons a partir da percepção individual de determinado personagem de acordo com seu estado mental, portanto representa uma alteração da realidade sonora em questão.

Assim, por meio da repetição dos efeitos sonoros durante o filme e da relação narrativa-afetiva estabelecida pelo espectador, podemos identificar significados específicos para o uso do *leitmotiv* de chicotadas dentro das fronteiras do filme. Contudo, quando propomos a leitura intertextual da obra que origina o material sonoro, entendemos que é possível ampliar o sentido do *leitmotiv*, eventualmente seu efeito dramático, narrativo e estético no filme.

2. No artigo *Teaching the soundtrack*, publicado na revista *Quarterly Review of Film Studies*, vol. 1, n. 4., 1976.

Análise do *leitmotiv* intertextual em *À Meia-Noite Levarei Sua Alma*

Tomemos então a referida materialidade sonora em seu contexto original. O trecho em questão é recortado de uma única cena do filme *Barrabás*, localizada nos minutos iniciais do filme. Como comentamos, estes eventos ocorrem logo após o veredito do povo de Jerusalém pela libertação do então condenado protagonista do filme, em detrimento do perdão a Jesus de Nazaré, que é açoitado por soldados romanos antes da crucificação (figuras 3, 4 e 5).

Figuras 3, 4 e 5 - Fotogramas da cena dramática do flagelo de Jesus em *Barrabás* (1961)



Fonte: DVD

É bastante perceptível a ênfase no teor expressivo da cena, seja pela escolha dos enquadramentos dramáticos, pela fotografia barroca, e sobretudo pelo uso estilizado do som. Todos os elementos soam exageradamente manipulados, como que feitos para intensificar os sentimentos da cena e impactar o audioespectador. A sonoridade eletrônica de vento, gritos e chicotadas ressalta uma gama de afetos da representação do flagelo de Cristo: crueldade, dor, tristeza, e até um certo sadismo (vide a postura levemente cômica do homem preparando a coroa de espinhos na figura 5). A combinação do “horrorífico” com o sacrilégio é a tônica dos efeitos sonoros transpostos para o filme de Zé do Caixão.

Em *À Meia-Noite Levarei Sua Alma*, o pedaço da trilha sonora de *Barrabás* é reeditado e reaproveitado com diferentes combinações ao longo do filme. Logo nos créditos iniciais, escutamos pela primeira vez os característicos efeitos sonoros de golpes, editados em sincronia à apresentação de parte do elenco principal da história. O nome do protagonista José Mojica Marins, o Zé do Caixão, é seguido de Magda Mei, Nivaldo de Lima, Valeria Vasquez e Idílio Martins - intérpretes das personagens Terezinha, Antônio, Lenita e Dr. Rodolfo. Ambas aparecem em fragmentos do filme nos quais são agredidos ou intimidados por Zé do Caixão, mas é nas três primeiras que notamos a ênfase maior dos efeitos sonoros (figuras 6, 7 e 8).

Figuras 6, 7 e 8 – Primeiras incidências do *leitmotiv* intertextual em *À Meia-Noite Levarei Sua Alma* (1964)



Fonte: DVD

Em parte, a aplicação dos efeitos sonoros na montagem de abertura cumpre uma das funções acessórias do *sound effect* no cinema, que inclui “[...] sublinhar títulos e créditos finais, e reforçar o impacto acústico de efeitos referenciais e figurativos” (Opolski *apud* Coutinho, 2021, p. 63). Em outra análise, a repetição da sonoridade violenta, vinculada às imagens de Zé do Caixão e suas vítimas já pode ser um indício da codificação do *leitmotiv*. Essa ideia é reforçada com a sugestão da sincronia dos golpes aos planos de Terezinha sendo agredida (figura 7). No plano intertextual, podemos também refletir que a sonoridade

herda muito da expressividade desoladora da cena de *Barrabás*, ainda que num nível sensorial, mas que dá o tom dramático do filme.

A próxima incidência dos sons é talvez a mais memorável do filme, possivelmente em razão da combinação impactante entre a trilha visual e sonora. Ela ocorre na sequência ambientada na taberna, quando o sádico Zé do Caixão, após horrorizar os frequentadores do local, é desafiado por um deles. A briga entre os dois culmina com o coveiro açoitando violentamente o homem.

Agora escutamos os efeitos sonoros de *Barrabás* em sincronia aos golpes de Zé do Caixão - junto ao som de vento atmosférico da faixa original. Dessa vez, os gritos estão ausentes da trilha, o que reforça o caráter diegético da sonoridade e a ambiguidade característica do *leitmotiv* sonoro (Coutinho, 2021). A aplicação sonora sincronizada ao gesto de açoitar é ainda um espelhamento audiovisual da cena de *Barrabás*, e que demarca, portanto, o diálogo intertextual entre as obras (figuras 9 e 10).

Figura 9 – Uso diegético do *leitmotiv* em *À Meia-Noite Levarei Sua Alma* (1964)



Fonte: DVD

Figura 10 – A aplicação original dos efeitos sonoros do Flagelo de Cristo em *Barrabás* (1961)



Fonte: DVD

Voltando aos estudos em intertextualidade, podemos considerar que ocorre aqui a apropriação do discurso original por meio da citação (Zanuzzo; Bona, 2023). Assim, a ação evoca os sentimentos de horror e crueldade nos atos de Zé do Caixão presentes na cena de *Barrabás*, e aproxima o vilão à figura dos soldados romanos que estão a torturar Cristo. Como observamos antes, a postura destrutiva de Zé do Caixão em relação aos símbolos religiosos é bastante explorada na série de filmes com o personagem, e a aproximação intertextual dá uma nova camada para esse elemento do monstruoso presente em sua caracterização.

Ainda, comparando com a cena analisada anteriormente, temos a reiteração da sonoridade associada à agressão, agora se confirmando como um *leitmotiv* ligado ao horror perpetrado por Zé do Caixão, e imbuído da conotação religiosa por meio do intertexto.

Depois da cena da taberna, o *leitmotiv* é reutilizado em um momento avançado na história do filme, após Zé do Caixão ter cometido a sequência de crimes centrais da trama – o vilão matou a esposa Lenita, o amigo Antônio e violentou sua noiva Terezinha (alvo dos interesses do

vilão, que se suicida após o episódio). A cena em questão se dá justamente após o assassinato do Dr. Rodolfo (um dos médicos que suspeitava que o coveiro estaria por trás das mortes de Terezinha e Antônio), e começa com Zé em seus aposentos, em uma noite de tempestade.

Os conflitos desta cena se desdobram de uma elaboração sonora em sua maioria composta por sons fora de campo. Os sons ambientes de tempestade estabelecem uma atmosfera “horrorífica” contínua e crescente, acentuada por falas fantasmagóricas das vítimas de Zé do Caixão. A cena explora uma espécie de crise moral do vilão e sua forma de lidar com os fantasmas, ou com as manifestações de remorso reprimidas: primeiro em negação, passando momentos de lamentação, até culminar em um embate histriônico do vilão contra as forças sobrenaturais que ele se recusa a crer (em uma situação contraditória típica dos dilemas do personagem).

É possível escutar o *leitmotiv* no trecho em que o coveiro se dirige em tom provocativo à Terezinha, desafiando-a para que leve a sua alma. Os sons de chicotadas e gritos se alternam aos pedidos de punição e tortura do descrente Zé do Caixão (figuras 11 e 12), remetendo aos códigos atrelados ao *leitmotiv* nas situações anteriores.

Figuras 11 e 12 – O *leitmotiv*, aplicado com caráter sobrenatural/psicológico em momento de crise do vilão em *À Meia-Noite Levarei Sua Alma* (1964)



Fonte: DVD

Apesar da significação do *leitmotiv* se manter, percebemos que nesta cena o recurso é empregado em um sentido narrativamente inverso, pois não mais expressa a opressão do vilão contra outros, mas coloca o próprio na posição do torturado. A ironia ainda fica mais contundente se lembramos da primeira aplicação do *leitmotiv*, quando é associado à imagem de Terezinha sendo agredida por Zé do Caixão - a codificação do som e imagem que permite a subversão implícita nos momentos de fraqueza do coveiro.

Dado o contexto meta-diegético da trilha sonora desta sequência, fica bastante pronunciada a ambiguidade dos eventos e a incerteza quanto a origem da punição de Zé do Caixão, pois a fonte dos sons fora quadro fica numa zona cinzenta entre o sobrenatural e o psicológico.

Refletimos que, simultaneamente, a sonoridade pode simbolizar os sentimentos de culpa do vilão, manifestados pelos sons como uma forma de autopunição, assim como pode sinalizar a instância do sobrenatural, materializada na trilha sonora. Sobretudo, a intertextualidade do *leitmotiv* aponta para a temática religiosa, engendrando questões como penitência divina ou conflitos de moralidade cristã (ideias também sugeridas na presença das imagens de crucifixos nos planos em questão).

O *leitmotiv* retorna pela última vez na sequência final do filme, quando o vilão sucumbe à maldição lançada por Terezinha e narrada pela personagem da Bruxa (Eucaris de Moraes). Depois de sair aparentemente ileso de todos os crimes, Zé já está planejando retomar seus planos de gerar o filho perfeito, tendo como alvo uma jovem que acabara de chegar ao local. Enquanto reflete, caminhando pelo pântano até a sua casa, o coveiro começa a notar todos os sinais da praga tal qual a premonição da cartomante. Então, aterrorizado com as assombrações, busca abrigo em uma cripta.

A composição sonora do clímax no túmulo é semelhante a última cena que analisamos, mas sua textura é adensada e intensificada, sublinhando o estado mental do personagem. Inclusive, é possível ouvir a mesma faixa musical reproduzida ao fundo – um coral com caráter

de marcha fúnebre, acompanhado por sons pulsantes e contínuos que remetem a sinos. Além, é claro, dos efeitos sonoros de *Barrabás*.

Figuras 13, 14, 15 e 16 - Zé do Caixão reage aos nomes nos nomes nos caixões enquanto sons de gritos e chicotadas refletem seu horror e mobilizam a narrativa do castigo do vilão em *À Meia-Noite Levarei Sua Alma* (1964)



Fonte: DVD

Primeiro ouvimos os gritos de horror quando o vilão se depara com a placa em um dos caixões, que mostra o nome de “Antonio de Andrade”, e, ao que o vilão diz “não”, os efeitos sonoros de chicotadas retornam (figuras 14 e 16). O *leitmotiv* de golpes e gritos se repete de forma insistente e bem evidenciada na mixagem da trilha sonora, enquanto o vilão nega e se debate pela cripta – em certos pontos, inclusive, parece

que está sendo golpeado por uma força invisível (figura 16). A sonoridade se intensifica quando o coveiro vê, no caixão ao lado, o nome de “Terezinha de Oliveira”. O clímax da cena acontece com o vilão, ainda descrente de sua sina, abrindo os caixões e reagindo em uma expressão de grito e loucura com a confirmação dos cadáveres de suas vítimas Antônio e Terezinha.

A aplicação do *leitmotiv* na sequência final continua e reforça a codificação engendrada no decorrer do filme, concluindo a temática da penitência de Zé do Caixão. O caráter meta-diegético das sonoridades ainda permanece (se pensarmos também nos outros sons “impossíveis” no ambiente diegético, como a forte ventania), contudo, a ambiguidade é enfatizada pela montagem, que aproxima as informações sonoras e imagéticas – por exemplo, quando os sons de gritos acompanham a aparição dos nomes nos caixões, e com o som de chicotadas por vezes refletido nos movimentos de Zé do Caixão.

Novamente se estabelece a relação direta do *leitmotiv* com as personagens de Terezinha e Antônio, iniciada já nos créditos iniciais, sugerindo de novo uma ideia de culpa ou autopunição, alinhada à narrativa da praga jogada por Terezinha antes de sua morte, e que dá nome ao filme. Consideramos que a última hipótese é confirmada ao final da obra, com os dois caixões de fato presentes na cena. Nesse sentido, o *leitmotiv* nos créditos iniciais pode ser compreendido também como um recurso do *foreshadowing* – a adição de algum elemento fílmico que antecipa um acontecimento importante da obra.

Sobretudo, ao resgatarmos o lado intertextual do *leitmotiv*, podemos refletir que além da dimensão psicológica e do horror sobrenatural, a temática do cristianismo é reafirmada no subtexto fílmico.

Os sons que expressam o horror ao flagelo de Cristo são associados no decorrer do filme ao mal perpetrado por Zé do Caixão, primeiro na montagem de abertura, com a vinculação às imagens do vilão e do sofrimento de Terezinha e Antônio, e, posteriormente, com a cena de

agressão ao homem na taberna. Nas duas ocorrências finais do *leitmotiv*, a dinâmica se inverte, colocando o vilão como a vítima dos golpes – nos mesmos exemplos, ainda temos imagens de crucifixos distribuídas nos planos em questão (figuras 11, 12 e 15).

Assim, por mais que a natureza ambígua do som deixe dúvidas quanto à sua origem (se é de fato fruto da consciência do personagem ou intervenção divina), sugerimos que o tema da penitência se cumpre, enfatizando uma mensagem de cunho moralista-cristão nas entrelinhas do filme, como os elementos imagéticos e sonoros sugerem.

Para encerrarmos a análise intertextual, cabe um adendo: no ápice da loucura de Zé do Caixão na cripta, ouvimos o fatídico tema de Mario Nascimbene para o épico de “espada e sandália”, elemento que aproxima novamente os dois discursos fílmicos. A música conecta dois momentos críticos para seus respectivos personagens, que se confrontam com revelações importantes de seus conflitos dramáticos (da missão religiosa de Barrabás, à maldição de Zé do Caixão). Apesar das diferenças entre os protagonistas de cada filme, lembramos ainda que o destino de Barrabás e do vilão são de algum modo similares, pois se conectam aos episódios bíblicos da Paixão de Cristo: considerando que o personagem do épico morre à cruz assim como Jesus, enquanto o coveiro perece sob o flagelo simbólico gerado no *leitmotiv*.

Figura 17 – O episódio da crucificação de Jesus revivido pelo protagonista de *Barrabás* (1967)



Fonte: DVD

Figura 18 – Possível paralelo simbólico com o flagelo de Jesus em *À Meia-Noite Levarei Sua Alma* (1964)



Fonte: DVD

Considerações finais

Neste artigo, investigamos os processos de reciclagem sonora do filme *À Meia-Noite Levarei Sua Alma* enquanto forma de discurso intertextual e, tomando os exemplos de efeitos sonoros extraídos do filme *Barrabás*, fizemos a análise de um *leitmotiv* potencializado pela interação entre as obras.

A partir de Zanuzzo e Bona (2023), compreendemos que os processos de reciclagem, nos termos que colocamos, são uma forma de apropriação do discurso da obra citada, nesse sentido, apontamos relações diversas entre o filme dirigido por Mojica e algumas das obras referenciadas por meio do som – especialmente oriundas do contexto do cinema B. O mesmo ocorre com *Barrabás*, que por meio do uso de efeitos sonoros e da música, interage com o filme brasileiro em dois níveis gerais: no sensório (pelo caráter “horrorífico” do som) e narrativo, ou semântico (com a temática da religiosidade cristã).

Estas são duas dimensões características do *leitmotiv*, assim entendemos a partir de Coutinho (2021). Aplicamos o estudo da autora sobre o *leitmotiv* sonoro para nosso objeto de pesquisa, e consideramos que os efeitos sonoros empregados no filme dirigido por Mojica representam o uso do recurso sonoro-musical clássico, ao evocar reações emocionais e a codificação de significados por meio da repetição e da associação com elementos diegéticos. No contexto do horror, contudo, o *leitmotiv* de Zé do Caixão tem suas diferenças, uma vez que não busca substituir ou sugerir a ameaça do vilão, como normalmente ocorre no gênero.

Assim, sugerimos que o uso do *leitmotiv* em *À Meia-Noite Levarei Sua Alma* manifesta o horror produzido e vivenciado pelo vilão ao longo da narrativa, engendrando o tema do castigo de Zé do Caixão. O caráter ambíguo dos efeitos sonoros (mais uma das características do

leitmotiv sonoro) coloca a natureza da punição do personagem em um lugar incerto entre o psicológico e o sobrenatural.

Sobretudo, quando propomos a análise do *leitmotiv* intertextual, a narrativa da punição do vilão ganha ênfase na dimensão religiosa. Deste modo, investigando as intersecções com *Barrabás*, refletimos que o *leitmotiv* está mobilizando uma noção de punição baseada no cristianismo, hipótese reforçada por outros elementos fílmicos.

Por fim, a partir deste estudo em específico, concluímos que análise do *leitmotiv* a nível intertextual possibilita a investigação dos aspectos expressivos e narrativos do som em diferentes caminhos que podem ser descobertos quando exploramos as singularidades dos processos criativos das obras, como é o caso da reciclagem sonora empregada em *À Meia-Noite Levarei Sua Alma*.

Referências

BARBOSA, Álvaro; DIZON, Kristine. The Film Sound Analysis Framework: A Conceptual tool to Interpret the Cinematic Experience. *Journal of Science and Technology of the Arts*, v. 12, n. 2, p. 81-96, 2020.

CARREIRO, Rodrigo. O problema do estilo na obra de José Mojica Marins. *Galaxia*, n. 26, p. 98-109, 2013.

CARREIRO, Rodrigo. *O Som no Cinema de Horror*. Curitiba: Ed. UFPR, 2023.

COUTINHO, Roberta Ambrozio de Azeredo. A potência subjetiva do som: um estudo do *sound effect* como *leitmotiv* no cinema. In: CARREIRO, Rodrigo (org.). *Ruído, corpo e novas tendências na narrativa audiovisual*. Paraíba: Marca de Fantasia, 2021.

GUERRINI JR, Irineu. *A música no cinema brasileiro: os inovadores anos sessenta*. São Paulo: Terceira Imagem, 2009.

KINNARD, Roy; CRNKOVICH, Tony. *Italian Sword and Sandal films, 1908 – 1990*. Estados Unidos: McFarland Incorporated Publishers, 2017.

MEYER, Stephen C. *Epic Sound: Music in postwar Hollywood biblical films*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 2015.

OPOLSKI, Débora Regina. *Análise do design sonoro no longa-metragem Ensaio Sobre a Cegueira*. Dissertação (Mestrado em Música) - Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2009.

PEREIRA, Miguel. Da ópera wagneriana à estética cinematográfica: aproximações possíveis. *Alceu – Revista de Comunicação, Cultura e Política*, v. 9, n. 17, p. 21-46, 2018.

PRIMATI, Carlos. O horror universal de Zé do Caixão. *Portal brasileiro de cinema*, 2005. https://www.portalbrasileirodecinema.com.br/mojica/ensaios/04_01.php. Acesso: 19/06/2025.

TUGNY, Constantin Gondallier. Paródia barroca: Reminiscência e citação na construção da personagem de Zé do Caixão. *Revista Barroco Digital*, ano 1, n. 1., p. 150-167, 2021.

ZANI, Ricardo. Intertextualidade: considerações em torno do dialogismo. *Em questão*, v.9, n. 1, p. 121-132, 2003.

ZANUZZO, Verônica Abreu; BONA, Rafael José. Intertextualidade e Cinema: breve análise dos filmes *De Volta Para o Futuro* e suas influências intertextuais em *Efeito Borboleta* e *O Homem do Futuro*. In: *XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul*, 2012, Chapecó.

Representações do horror em *Zona de Interesse* (2023)

Stephanie Borges Vieira

O horror social tem se consolidado como uma vertente crítica e instigante dentro das narrativas cinematográficas contemporâneas e permite explorar, por meio de recursos estéticos e simbólicos, questões profundas ligadas às tensões sociais, políticas e econômicas. Em seu livro *Danse Macabre*, Stephen King (2011) afirma que os filmes de horror são como um barômetro extremamente preciso que aponta os elementos que aterrorizam uma sociedade. Nesse sentido, pode-se destacar que essas obras cinematográficas são ferramentas importantes de confronto do público com os aspectos mais sombrios da natureza humana e da conjuntura social.

Vencedor dos Oscars de melhor filme internacional e melhor som, além do Grand Prix do Festival de Cannes, *Zona de Interesse* (Jonathan Glazer, 2023) pode ser classificado também como uma obra significativa do horror social, um subgênero denominado por Laura Cánepa (2013) que utiliza elementos estilísticos do horror para abordar questões sociais e históricas de maneira crítica. A obra reflete analiticamente o cenário contemporâneo, no qual a memória histórica tem sido relegada à invisibilidade e é continuamente atravessada por formas renovadas de barbárie que revelam os mecanismos de naturalização da violência. A proposta do diretor, inspirada livremente em um livro homônimo de Martin Amis (2016) e com semelhanças com o livro clássico *A Morte é Meu Ofício* (Robert Merle, 1952), é apresentar a miséria e o horror de

um campo de concentração sem mostrar imagens diretas. Tal abordagem torna a experiência ainda mais terrível, pois a narrativa é a perspectiva banal dos que vivem do “lado bom do muro”.

Os protagonistas são Rudolf Höss (Christian Friedel), comandante de Auschwitz, e Hedwig (Sandra Hüller), sua esposa, uma dona de casa que passa seus dias envolvida com o cuidado dos filhos e sempre preocupada com a beleza do jardim. Enquanto isso, do outro lado, pessoas são assassinadas em massa de forma brutal a tiros e nas câmaras de gás. Desse modo, o filme de Glazer se distancia demasiadamente das representações tradicionais das obras sobre o Holocausto, nas quais há uma certa espetacularização da violência, evidenciando o sofrimento dos judeus nos campos de concentração nazistas. Neste filme, tal abordagem ganha força ao articular um confronto com os horrores da história, particularmente no contexto do nazismo, ao mesmo tempo que propõe uma reflexão sobre a banalização do mal e a normalização de atrocidades em cenários cotidianos. Então, investigar como o horror é construído nessa obra contribui para assimilar os mecanismos utilizados no cinema para evidenciar as dinâmicas de poder, opressão e desumanização que permeiam tanto os contextos históricos quanto os contemporâneos. Além disso, é fundamental compreender o impacto das narrativas de horror na formação do imaginário coletivo e na conscientização sobre questões históricas e éticas.

O paraíso à beira do Sheol¹

No filme, a tensão se estabelece já nos minutos iniciais com o uso prolongado da tela preta associada a uma música dissonante que funciona como um convite sensorial ao espectador para adentrar um es-

1. O termo *sheol* vem do hebraico e faz referência ao reino ou a morada dos mortos, bem como ao local em que eles são sepultados (Suriano, 2018).

paço de estranhamento. No cinema, a tela preta é uma ferramenta empregada para criar uma sensação de suspensão, introspecção ou ruptura na experiência de visionamento. Aqui, ela traz desconforto, uma sensação que permeia praticamente todo o filme e leva o público a confrontar o vazio e imaginar o que o espera:

Deleuze designa as telas pretas ou brancas como um “corte extensivo” em um cinema cerebral, uma função autônoma e um valor ativo em si mesmo, não mais relacionado à sua prévia função transicional ou de ligação das imagens. Ele aponta que, em uma linha de tonalidade de imagens e interstícios (Anton Webern, Arnold Schönberg, que poderiam ser marcados por John Cage como descansos e silêncios na música), “a série de imagens anteriores não tem fim, tal como a série das imagens seguintes não possui começo; as duas séries convergem para a tela branca ou preta como seu limite comum.” (Deleuze apud Shilina-conte, 2018, p. 9).

Em contraste com a tela preta, um *hard cut* traz a primeira cena: em um plano geral, vê-se a família Höss aproveitando uma manhã ensolarada de verão. Os pássaros cantam ao fundo e tudo parece em perfeita harmonia. Ao saírem do local, os vemos através de um plano traseiro que estabelece uma tensão, enquanto o som de algo não identificado contrapõe o cenário bucólico. É interessante notar que todos são filmados a uma certa distância, sem uso de closes, conferindo também um distanciamento do espectador em relação aos personagens. Assim, é estabelecido um estranhamento continuamente guiado pela tensão entre som e imagem e aquilo que está em quadro e fora dele. Essas características são preponderantes na narrativa e permitem que Glazer construa uma estética do horror baseada na sugestão. Ao optar por essa abordagem, ele produz um terror psicológico que inquieta não pelo que mostra, mas pelo que sugere. Tem-se, desse modo, uma inquietação gerada pela frieza e pela normalização do horror em meio à rotina familiar. Em *Zona de Interesse* (2023), a perversidade é re-

presentada através de elementos sonoros e sugestões imagéticas sutis que fazem o espectador imaginar a atrocidade, tornando-a ainda mais presente e perturbadora:

Essa opção de “negar” a imagem do horror é tudo menos uma negação; em vez disso, torna quase ainda mais insuportável e real a ignomínia que sentimos a cada momento. O filme passa a negar essas imagens mais cruas e insuportáveis que todos nós conhecemos, e se torna uma simples tela para projetar os espectros que nos assombram (Joly, 2024, p. 47, tradução nossa).

O público não é confrontado diretamente com as imagens que já fazem parte do imaginário coletivo do que foi o Holocausto, tal como é possível observar na Figura 1 em que, por intermédio de um plano geral (enquadramento bastante explorado no filme), nota-se, em primeiro plano, a família e os convidados se divertindo em uma manhã de verão. Ao fundo, com um pouco de atenção, é possível notar a fumaça proveniente da câmara de gás. Dessa forma, ao optar por uma abordagem indireta da violência, Glazer coloca o foco na indiferença da família Höss diante das atrocidades ocorridas em Auschwitz. Essa escolha estética traz desconforto ao espectador e o convida a questionar como seres humanos comuns podem se tornar cúmplices de tamanha crueldade. Em uma entrevista ao *The Guardian* (2023), o diretor, que é judeu, falou sobre o choque que sentiu ao olhar fotos da Segunda Guerra Mundial quando mais novo:

Eu lembro de ter ficado muito impressionado com os rostos dos espectadores. Eles eram coniventes, sabe? Eram alemães comuns. Eu comecei a me questionar como seria possível ficar parado e assistir aquilo. Alguns dos rostos realmente pareciam gostar da espetacularização daquilo. Quase um tipo de circo (Glazer, 2023, tradução nossa).

Figura 1 - A indiferença em *Zona de Interesse*



Fonte: Blu-Ray

Ao longo das cenas, percebe-se que o centro da discussão do filme está na banalidade do mal, conceito bastante discutido por Arendt (2003) após a cobertura realizada por ela no julgamento do nazista Adolf Eichmann. Essa naturalização da crueldade, tão central na análise de Hannah Arendt, não se expressa apenas nas atitudes dos personagens, mas também na construção estética da obra. Por exemplo, nas cenas que retratam o jardim e a natureza, o filme evoca aspectos da estética romântica, posteriormente apropriados e distorcidos pela ideologia nazista. Ao longo da narrativa, esses elementos associados à ordem, à pureza e à harmonia são sistematicamente contrastados com as práticas brutais de extermínio que marcaram aquele período. O jardim, cultivado com esmero, torna-se uma representação idealizada de um mundo civilizado, mas também um símbolo perverso da tentativa nazista de camuflar inúmeras crueldades sob uma fachada de beleza e superioridade cultural.

Preservar a natureza e preservar a raça, cuidar dos animais domésticos e dos escravos eslavos considerados sub-humanos, arrancar as ervas daninhas e aniquilar os judeus, tudo isto era integrado pelos nacionais-socialistas numa esfera ideológica única. As primeiras reservas naturais na Europa foram criadas pelo Terceiro Reich, que levou a cabo um conjunto de medidas que qualquer ecologista dos nossos dias não deixaria de aplaudir (Bernardo apud Cunha et al., 2024, p. 118).

Nesse sentido, a proximidade entre o cotidiano pacífico e a barbárie evidencia uma convivência inquietante de dois mundos totalmente opostos. A *mise-en-scène* acentua esse contraste ao construir um abismo vertiginoso entre o microcosmo aparentemente feliz da família Höss e as atrocidades invisíveis que sustentam seu modo de vida. Frequentemente, o primeiro plano e o plano de fundo colocam em paralelo dois mundos heterogêneos, mas intrinsecamente ligados. Por trás dos muros ensolarados do jardim, percebe-se a muralha fortificada do campo; atrás do chuveiro brilhante de uma piscina, desenham-se as chaminés dos fornos e suas fumaças escuras. O horror se instaura mais uma vez após o diálogo entre Hedwig e sua mãe sobre a exuberância do jardim: há um *dissolve* da flor vermelha em *close-up* para o vermelho sangue que revela o preço daquela perfeição. O espaço sonoro é preenchido por gritos de dor que se misturam aos latidos do cachorro, criando um contraste desconcertante. Essa ausência de estímulos visuais ou auditivos muito marcantes e dos clássicos *jumpscare*s, elemento característico dos filmes de horror, faz com que cada pequeno som se torne um sinal de alerta para o público.

A escolha narrativa de subverter a tendência de filmes dessa temática que explicitam a violência e o sofrimento faz com que o verdadeiro horror seja o próprio ser humano inserido em estruturas de poder que naturalizam o extermínio. O horror, portanto, se materializa na normalização da barbárie e na estética limpa e controlada de uma vida que se sustenta so-

bre o sofrimento alheio. É nesse sentido que o filme redefine as fronteiras do horror contemporâneo, pois ao invés de provocar medo no outro, ele convoca o espectador a olhar para si mesmo e para as formas sutis e, muitas vezes, confortáveis, pelas quais a violência se perpetua no cotidiano.

O horror invisível

O horror é, em sua essência, um gênero cinematográfico profundamente fundamentado no uso do som. No filme, este elemento desempenha um papel fundamental na construção dessa atmosfera de horror e tensão. Prova disso é que, ao longo das 76 páginas do roteiro, a palavra “som” é mencionada 26 vezes e, com frequência, há a descrição de sons *off screen*, um indicativo claro de sua importância na diegese.

Um exemplo marcante dessa utilização pode ser observado na cena em que Rudolf aparece no ramal ferroviário de Auschwitz. Nesse momento, há um nível de detalhamento sonoro particularmente expressivo, concentrado sobretudo nos elementos *off screen* responsáveis por amplificar a tensão e evocar a violência sem que ela precise ser visualmente exposta. Em associação a isso, o protagonista é filmado de perfil em um contra-plongée, um ângulo de câmera que transmite força, poder, dominação e frieza. Então, o espectador é imerso numa cacofonia angustiante de gritos de mulheres e crianças, latidos de cães, ordens gritadas em alemão, o silvo opressivo da locomotiva e, mais perturbador ainda, um tiro seco seguido do súbito silêncio da criança. Em seguida, Rudolf olha para baixo rapidamente, mas logo reaparece impassível e os sons de crianças chorando de terror continuam enquanto a tela se desvanece gradualmente para o branco.

Outro aspecto interessante é a utilização de cenas com a câmera de visão noturna e em preto e branco, uma escolha que cria uma atmosfera onírica e rompe completamente com a estética visual predominante no filme. Essas cenas apresentam uma menina espalhando frutas

em uma área próxima ao campo de concentração. Para Glazer, esse momento de resistência funciona como uma tentativa de encontrar, mesmo que em pequena escala, algo de bom em um mundo tomado pela brutalidade. Esses momentos são acompanhados por badaladas graves e densas, que mais uma vez reforçam pelo *sound design* a tensão sensorial que transpassa a narrativa e destacam o contraste entre o gesto compassivo da menina e o ambiente opressor que a cerca.

De forma geral, a paisagem sonora dessas cenas é cuidadosamente construída a partir de elementos mínimos, mas altamente expressivos. O som grave e ritmado das badaladas estabelece uma atmosfera fúnebre e ritualística, enquanto a narração em off do protagonista adiciona uma camada de tensão simbólica. Ele lê, com entonação neutra, o conto infantil João e Maria, especificamente o trecho em que a bruxa é empurrada para dentro do caldeirão e queimada viva: “A bruxa se sentou na pá e Maria a empurrou para dentro do forno, o mais fundo possível. Depois ela fechou a porta de ferro do forno e a travou com uma barra. A bruxa foi queimada e assada viva como punição por seus atos abomináveis [...]”.

Figura 2 - Câmera térmica de visão noturna em *Zona de Interesse*



Fonte: Blu-Ray

Essa sobreposição entre o imaginário infantil e a lógica de aniquilação evidencia um dos aspectos centrais do horror em *Zona de Interesse*: não o horror espetacularizado, mas aquele que se infiltra nos discursos cotidianos, nas estruturas simbólicas, nos gestos mais simples e aparentemente inofensivos. A escolha de inserir essa cena no registro da visão noturna transforma a menina quase em uma aparição etérea e acentua a dimensão fantasmagórica do gesto solidário, como se o ato de resistência estivesse condenado à invisibilidade, apagado pela maquinaria opressora que domina o espaço ao redor. O horror que emerge dessas cenas é sustentado pela dissociação entre o que se vê e o que se sabe. A menina encarna uma tentativa frágil e silenciosa de manter viva alguma forma de humanidade. No entanto, essa ação é inserida em um ambiente onde o bem não apenas é raro, mas também precário, quase irreconhecível.

Nesse contexto, a tensão instaurada por Glazer não se orienta pelos recursos tradicionais do horror, como os sustos repentinos ou imagens grotescas, mas sim por uma inquietação persistente construída a partir da sugestão. Ao invés de apresentar seu monstro de forma explícita, o diretor o desloca para uma presença invisível, porém constante em toda a narrativa. Temos, aqui, um medo que não decorre do desconhecido, mas do que é reconhecidamente humano. O filme confronta o público com a capacidade que estruturas sociais têm de normalizar o inaceitável, fazendo do horror uma prática ordinária. Dessa forma, ele reinscreve o horror no campo do cotidiano e da banalidade, recusando os códigos tradicionais do gênero para elaborar uma crítica contundente sobre a forma como a violência pode ser absorvida, legitimada e, sobretudo, esquecida. O espectador torna-se também cúmplice não porque compactua diretamente com os eventos retratados, mas porque é levado a ocupar uma posição desconfortável de observador impotente.

Enquanto a menina deixa comida para os prisioneiros judeus, ela se depara com uma partitura. Mais tarde, enquanto ela toca a canção no

piano, vemos a letra de Sunbeams (Joseph Wulf, sobrevivente de Auschwitz) que aparece de forma surpreendentemente silenciosa: “Raios de sol/ radiantes e quentes/ Corpos humanos/ Jovens e velhos/ E nós/ aqui aprisionados/ Nossos corações/ ainda não estão frios/ Almas em chamas/ como o sol escaldante/ Rasgando, dilacerando/ com toda a dor/ Pois logo veremos/ aquela bandeira tremulante/ A bandeira da liberdade/ que um dia virá”. A partitura, resgatada como vestígio de humanidade em meio ao horror, transforma-se em uma espécie de lamento coletivo, ecoando o desejo de liberdade de quem foi silenciado pela história. A justaposição entre a música delicada tocada pela menina e a brutalidade evocada pelos versos de Wulf torna-se um ato de rememoração e resistência.

Nas cenas finais, há uma transição sensível entre passado e presente, transportando o espectador para o interior de uma das câmaras de gás de Auschwitz. Contudo, o acesso visual a esse espaço é severamente restringido por um olho mágico pequeno e claustrofóbico, que fragmenta e limita a visão. Inicialmente, o espaço sonoro é preenchido por um silêncio inquietante, abruptamente rompido pelo som seco do portão de ferro da câmara de gás. Em seguida, sobressaem-se o ruído áspero e ritmado da vassoura sendo arrastada sobre o piso de cimento e o som sutil do pano deslizando sobre a superfície metálica do forno. Através de um *hard cut*, o som oco do aspirador desligado riscando o chão evoca os disparos ouvidos ao longo do filme. Nessa construção, ruídos que seriam triviais em outro contexto assumem um caráter profundamente perturbador à medida que são inseridos em um espaço marcado pelo extermínio em massa. A sequência obriga o espectador a confrontar a memória do horror, evidenciando como até os menores sons carregam o peso da violência ali praticada.

Após esse lapso temporal, o filme retorna subitamente ao passado e reencontra Höss, que desce lentamente as escadas de um palácio numa *mise-en-scène* austera. Ele está sozinho, em silêncio, ca-

minhando em direção à escuridão, como se mergulhasse lentamente em uma dimensão subterrânea. Então, a tela preta surge novamente anunciando o fim e a introdução da música *Sinew Splitter* do grupo tcheco Murder Rape Amputate invade o espaço sonoro de forma densa e desconcertante. O horror, contudo, não se encerra com a imagem e, como afirmou Glazer em entrevista ao jornal *The Guardian* (2023), o passado ainda assombra o presente: “A estrada que tantas pessoas percorreram está a poucos passos de distância. Está sempre a poucos passos de distância”.

Referências

ARENDT, Hannah. *Eichmann em Jerusalém: uma reportagem sobre a banalidade do mal*. Tradução de Ana Corrêa da Silva. Coimbra: Tenacitas, [1963], 2003.

CÁNEPA, Laura. “Terror incidental?”. *Revista Interlúdio*. São Paulo, 2013.

CUNHA, Maria de Lourdes Carneiro et al. A narrativa do jardim no filme “Zona de Interesse”. In: *iCom*, p. 107-127, 2024.

ESCOREL, Eduardo. A poucos passos do horror. *Piauí*, 15/02/2024. <https://piaui.folha.uol.com.br/poucos-passos-do-horror/>. Acesso: 26/06/2025.

JOLY, Fabien. L’horreur au négatif: Petite notule psychanalytique et subjective sur « La Zone d’intérêt » de Jonathan Glazer. *Le Carnet PSY*, n. 4, p. 46-48, 2024.

KING, Stephen. *Danse macabre*. Simon and Schuster, 2011.

O’HAGAN, Sean. Jonathan Glazer on his Holocaust film *The Zone of Interest*: ‘This is not about the past, it’s about now’. *The Guardian*, 10/12/2023. <https://theguardian.com/film/2023/dec/10/jonathan-glazer-the-zone-of-interest-auschwitz-under-the-skin-interview> . Acesso: 25/06/2025.

SHILINA-CONTE, Tanya. A máquina fílmica e a tela preta/branca como ferramentas de desterritorialização. *Leitura: Teoria e Prática*, v. 36, n. 72, p. 15-28, 2018.

SURIANO, Matthew J. *A history of the death in the Hebrew Bible*. Oxford-New York: Oxford University Press, 2018.

Sobre os autores

Adriano Reis

Mestre em Comunicação pelo PPGCOM da UFPE. Possui graduação em Comunicação Social pela Universidade Estadual de Campinas (2017). Atua nas áreas de cinema, video-arte, *vídeo mapping* e produção cultural.

Amanda Luna

Mestre em Comunicação pelo PPGCOM da UFPE. É graduada em Cinema e Audiovisual pela UniAESO e em Direito pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). É especialista em Escrita Criativa por meio de Pós-Graduação *lato sensu* da Universidade Católica de Pernambuco, em conjunto com a Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS).

Ian Costa

Doutor pelo PPGCOM da UFPE e mestre pelo PPGCOM da Universidade Federal da Paraíba. 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).

Márcio Câmara

Doutor em Comunicação pelo PPGCOM da UFPE, com bolsa da FACCPE, pesquisando o som no cinema brasileiro. Mestre em Estudos de Cinema e do Audiovisual pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e Bacharel em Cinema, *cum laude*, pela San Francisco State University (EUA). Produtor, diretor e técnico de som direto com mais de três décadas 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).

Raphael Sagatio

Doutor em Comunicação pela UFPE (2025), mestre em comunicação pela UFPB (2018) e graduado em Jornalismo pela Universidade Católica de Pernambuco (2008). É técnico em audiovisual do Instituto Federal de Pernambuco. Atuou como professor convidado na especialização *Narrativas Contemporâneas da Fotografia e do Audiovisual* da Universidade Católica de Pernambuco.

Rodrigo Carreiro

Professor do PPGCOM e do Bacharelado em Cinema e Audiovisual da UFPE, com pós-doutorado na Universidade Federal Fluminense (RJ). É bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq. Pesquisa sobre *sound design* e gêneros fílmicos populares, especialmente horror e *thriller*. Escreveu mais de 60 artigos científicos e sete livros autorais, além de ter organizado nove coletâneas.

Ruan Leandro Sommer Galvão

Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Universidade Estadual do Paraná (Unespar). Graduado em Licenciatura em Música pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC-PR). Tem como interesses principais temáticas ligadas à educação musical, às práticas de improvisação, bem como às intersecções entre música, som e cinema.

Stephanie Borges

Graduada em Ciências da Linguagem, com especialização em Língua, Mídias e Comunicação, pela Université de Montpellier (França), mestre em Didática do Francês – Língua Estrangeira e Língua Segunda, na mesma instituição, e graduada em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal de Pernambuco, com foco em pesquisa sobre *sound design* e cinema de horror.

Thiago Rodrigues de Almeida

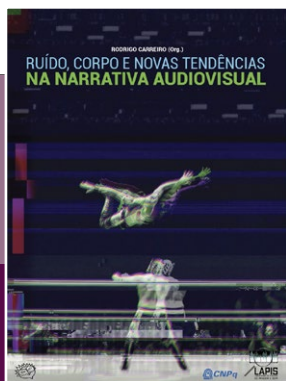
Mestrando em Comunicação pelo PPGCOM da UFPE, com pesquisa sobre cinema de horror e animação *stop motion*. Graduado em Cinema e Audiovisual pela mesma instituição.

Vitor Celso

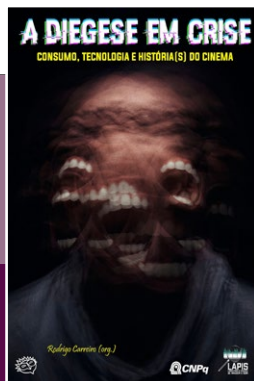
Mestre em Comunicação pela PPGCOM da UFPE, bacharel em Arte e Mídia (UFCG). Foi bolsista Pibic do CNPq. Realizador dos filmes *Não moro mais em mim* (Melhor Filme e Melhor Direção na Mostra Agreste do 8º Festival de Cinema de Caruaru), *Palito* (Melhor Montagem na Mostra Parahybana do 3º Cine Açude Grande), *[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).

A quinta coletânea anual do Laboratório de Pesquisa de Imagem e Som (LAPIS) reúne uma amostra vibrante da produção intelectual de um grupo diverso e colaborativo, vinculado ao PPGCOM da UFPE, e certificado pelo CNPq. Fruto de uma parceria com a editora Marca de Fantasia, que disponibiliza de forma gratuita os quatro livros anteriores, o volume reflete os debates plurais que marcam os encontros do grupo. Os capítulos exploram temas como história do cinema, estudos de som e gêneros fílmicos, estética e inteligência artificial, sempre com rigor e criatividade. Mais que uma reunião de artigos, esta obra é testemunho do pensamento crítico e da troca coletiva que definem o LAPIS, um espaço colaborativo onde o cinema é analisado com paixão, método e múltiplos olhares.

Mais edições LAPIS pela Marca de Fantasia



Ruído, corpo e novas tendências na narrativa audiovisual



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



O corpo sensorio: cinema, imersão e sentidos



O mal-estar contemporâneo: cinema, horror e decolonialidades

