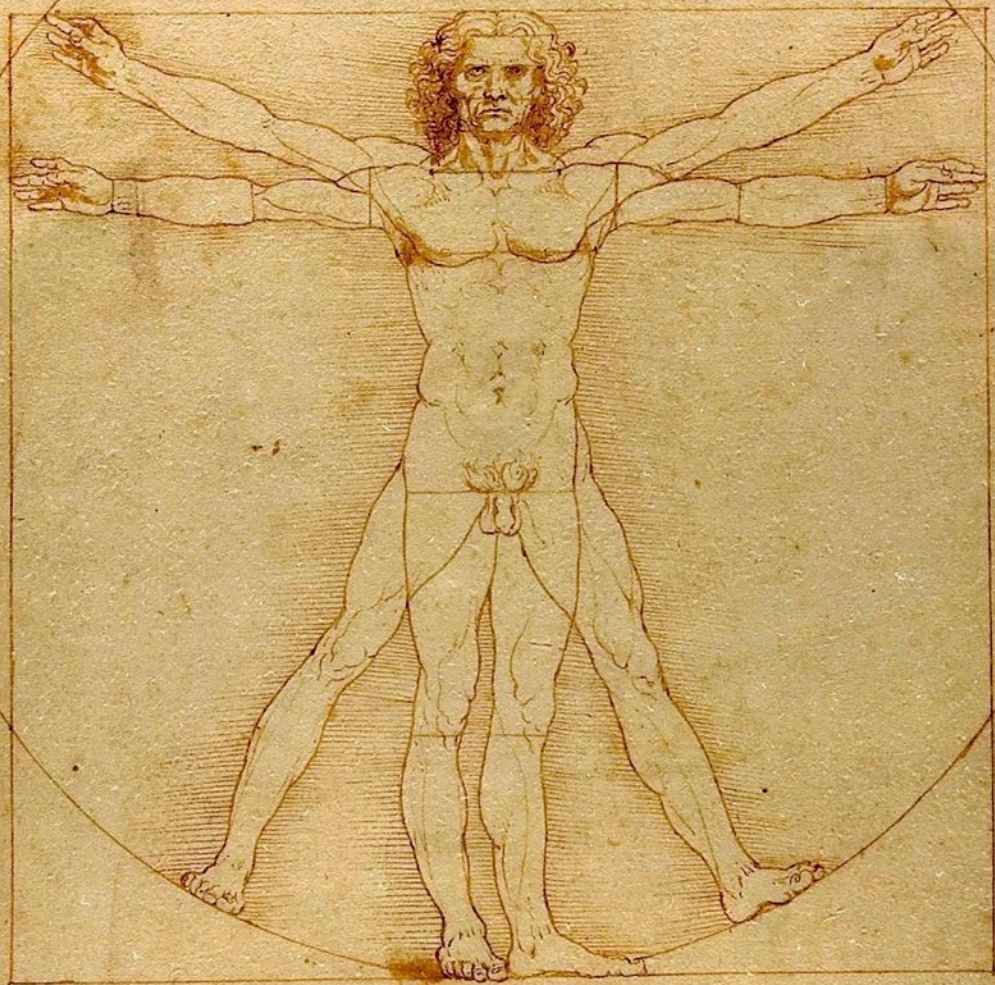


Rodrigo Carreiro (org.)



O corpo sensório

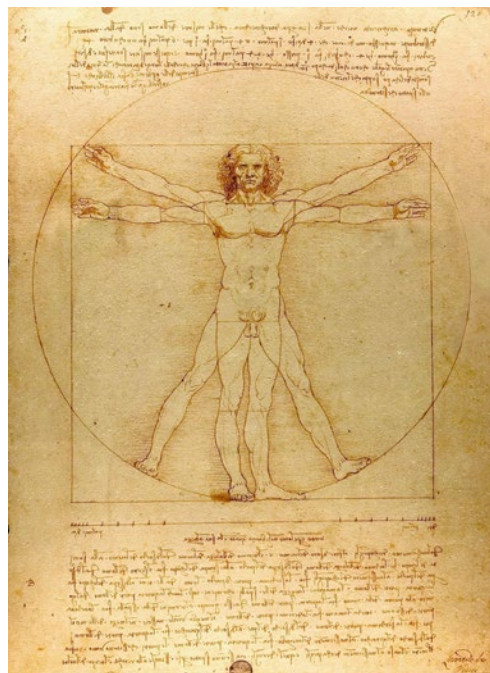
Cinema, imersão e sentidos



Rodrigo Carreiro (org.)

O corpo sensório

Cinema, imersão e sentidos



Marca de Fantasia

Parahyba, 2023

O corpo sensorio: cinema, imersão e sentidos

Rodrigo Carreiro (org.)

Série Socialidades, 14. 2023, 214p.



MARCA DE FANTASIA

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

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

Editor/designer: Henrique Magalhães

Conselho editorial

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



Uma publicação do Grupo de Pesquisa CNPq
Laboratório de Pesquisa de Imagens e Sons (LAPIs)

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

Capa: Rodrigo Carreiro sobre imagem “O homem vitruviano”, de Leonardo da Vinci, cerca de 1490

Revisão: Luiz Philippe Fassarella e Ludimilla Carvalho Wanderley

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



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

C822

O corpo sensório: cinema, imersão e sentidos / Rodrigo Carreiro (Organizador).
– João Pessoa: Marca de Fantasia, 2023.

(Socialidades, V. 14)

Livro em PDF

ISBN ISBN 978-85-7999-095-3

1. Cinema. 2. Corpo humano. I. Carreiro, Rodrigo (Organizador). II. Título.

CDD 778

Índice para catálogo sistemático
I. Cinema

Sumário

Introdução Rodrigo Carreiro	7
1. Inteligibilidade da voz e customização da escuta: primeiras impressões do <i>Dialogue Boost</i> Rodrigo Carreiro e Débora Opolski	13
2. Afro-surrealismo, uma encruzilhada onírica no audiovisual Marília de Orange e Libia Castañeda	55
3. Apontamentos a respeito das definições históricas de gênero fílmico e seu potencial sensorio e háptico em <i>thrillers</i> de suspense Vitor Celso Melo de Faria Junior	83
4. Sobre ursos e excessos: hiper-realismo sonoro à beira do fogão Ian Costa	112
5. Zoom e construção estilística: um estudo da direção de fotografia de Pedro Sotero nos longas de Kleber Mendonça Filho Filipe Falcão	135



6. Espectatorialidade performática: as teorias do cinema frente o paradigma do cinema digital	148
Juliana C. Borges Monteiro	
7. Homem, monstro ou ambos?	
<i>Darkman, Fragmentado e os corpos de excesso</i>	173
Matheus Arruda	
8. Enterrado vivo, um sufocante exercício da forma	191
Paulo Souza dos Santos Jr	
Sobre os autores	210



Introdução

Rodrigo Carreiro

A etimologia nos mostra que o termo *sensorium* veio do latim *sensorialis*, que nomeava as experiências humanas relacionadas aos sentidos. No século V, foi cunhado pelo filósofo romano Boécio, com o objetivo inicial de batizar o local do cérebro humano onde ocorre a integração de todos os sentidos fisiológicos – ou, em outras palavras, onde a experiência sensível do indivíduo se completa. Portanto, o *sensorium* pode ser definido como a soma de todas as percepções, interações e interpretações do ambiente e dos acontecimentos que envolvem um corpo animal.

Na literatura médica, psicológica e fisiológica, onde o uso da palavra se popularizou, ela costuma se referir ao caráter totalizador dos ambientes sensoriais únicos, e permanentemente móveis, percebidos por cada indivíduo. Essa soma inclui sensações, percepções e interpretações de informações sobre o mundo ao redor, usando as faculdades da mente, os sentidos, a cognição, a psicologia e a inteligência. Portanto, a noção de *sensorium* se refere à experiência sensorial, emocional e fisiológica completa de um indivíduo, incluindo percepções visuais, auditivas, olfativas, gustativas, táteis, afetivas, cognitivas, e outras. Se o corpo é a interface entre a consciência e o mundo, então o *sensorium* é a parte dele que aciona (e é acionado por) essa interface. O corpo sensório.

Desde o final do século passado, a noção de *sensorium* começou a ser explorada na teoria contemporânea do cinema. Pesquisadores de todas as partes do mundo e de variadas tendências teóricas, como o estadunidense David Bordwell (2009) e o alemão Thomas Elsaesser (2018, em conjunto com Malte Hagener), escreveram livros influentes demonstrando que a experiência cinematográfica constitui uma experiência sensorial completa, que envolve muito mais do que a mera percepção visual e auditiva do espectador. Todo o *sensorium* é mobilizado por filmes, novelas, séries de TV e *streaming*, videoclipes, *games*. O corpo inteiro do homem é sensível aos eventos visuais e sonoros exibidos em uma obra audiovisual.

No cinema, a combinação de imagens e sons é capaz de criar experiências sensoriais completas, que podem ser imersivas e envolventes. Através da utilização de técnicas como a iluminação, o uso de cores, a montagem e o *sound design*, entre outras, um filme é capaz de criar uma experiência sensorial que envolve o corpo inteiro do espectador, não apenas emocional e psicologicamente, mas também da perspectiva fisiológica. Ao vermos uma cena que nos impacta, o coração bate mais forte, a respiração acelera, sentimos arrepios. Choramos, sorrimos. Lágrimas correm, por causa de um episódio de tristeza comovente, ou devido a gargalhas que provocam câimbras. Podemos mesmo sentir frio, fome, dor, tristeza ou felicidade.

Pesquisadores como Noel Carroll (1999) e Angela Ndalians (2012) já detalharam meticulosamente como uma cena de filme (nos casos descritos por ambos, obras vinculadas ao gênero horrorífico) é capaz de usar sombras, luz, efeitos sonoros, música e enquadramento para criar uma atmosfera assustadora, modular a tensão e criar, ou enfatizar, afetos como o medo. O raciocínio também se aplica a todos os

outros modelos genéricos de produtos audiovisuais. Vemos um videoclipe e somos tomados por uma euforia que nos faz querer pular e gritar, ou por uma melancolia que paralisa. Nos casos mais imersivos, o uso de ferramentas de estilo pode criar uma experiência sensorial de imersão, fazendo com que o espectador se sinta presente na cena.

Nos últimos dois anos, durante os debates nos encontros quinzenais dos membros do Laboratório de Pesquisa de Imagens e Sons (LAPIS), grupo de pesquisa vinculado ao CNPq que tenho a honra de coordenar, dentro do Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal de Pernambuco, esse tema tem aparecido com bastante destaque. Nos últimos anos, fomos percebendo aos poucos que ele tem sido um fio condutor capaz de aglutinar todas as nossas pesquisas, às vezes bem distintas, que versam sobre temas como filmes mexicanos de luta livre, cinema nórdico, técnicas de fotografia, *motion graphics* e *sound design*.

Nessas pesquisas, abordagens teóricas, conceituais ou metodológicas podem ser bem distintas, mas todos os objetos compartilham este dado em comum: o *sensorium* de cada pessoa transmutará nossos objetos de pesquisa em experiências customizadas, individuais. Por isso, decidimos que este terceiro livro, que sintetiza o estado da arte atual das pesquisas realizadas dentro do LAPIS, teria o *sensorium* e sua relação com o cinema – o corpo sensível – como tema central. Cada pesquisador ganhou a missão de abordar sua temática individual a partir desse traço em comum. Desse desafio, surgiram os capítulos que compõem este livro.

O texto de abertura foi escrito por mim e por Débora Opolski, professora da Universidade Federal do Paraná (UFPR) e do Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo da Universidade Estadual do Paraná (Unespar), atualmente fazendo pós-doutorado no PPGCOM da UFPE. Procuramos

registrar nossas impressões iniciais do *Dialogue Boost*, ferramenta de inteligência artificial que promete aumentar a inteligibilidade da voz em filmes e séries. Fizemos uma longa revisão conceitual sobre as razões pelas quais a voz permanece o elemento sonoro central da experiência audiovisual do cinema e, com a ajuda de gráficos tridimensionais gerados pelo *software* iZotope, analisamos o uso do *Dialogue Boost* em três episódios da série *Maravilhosa Senhora Maisel*, a fim de discutir como a ferramenta modifica a experiência sensível do espectador.

O segundo capítulo, escrito por Marília de Orange e Libia Castañeda, doutorandas do PPGCOM da UFPE, reflete sobre a noção de *afro-surrealismo* – uma expressão artística que reflete sobre a violência da lógica do capital contra os corpos dos que estão à margem da sociedade – tomando como objeto de análise os videocliques *Until The Quiet Comes* (2014) e *Never Catch Me* (2014), do rapper Flying Lotus, e o curta-metragem *República* (2020), de Grace Passô, considerando que as obras resgatam narrativas de povos subalternizados e marginalizados, e compartilhando a experiência de ser negro e periférico nos Estados Unidos e no Brasil.

Em chave mais voltada à abordagem estilística, o mestre em Comunicação Vitor Celso Melo de Faria Junior reflete sobre o potencial sensorio e háptico dos gêneros fílmicos, e estreitando essa perspectiva em um estudo de caso abrangente sobre *thrillers* de suspense. O texto de Vitor, eminentemente conceitual, revisita a historiografia teórica dos estudos de gênero no cinema, realizando uma extensa revisão do estado da arte e pensando o lugar do corpo – em particular, do espectador – dentro dessa história.

Ian Costa, doutorando vinculado ao LAPIS e professor da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), usa a série estadunidense

O urso (2022), exibida no Brasil pela plataforma Star+, para discutir o hiper-realismo sonoro que tem se tornado, nos últimos anos, elemento fundamental da estética dominante da trilha sonora para produtos audiovisuais. Costa destaca, em especial, o reforço à sensorialidade – e, portanto, a introdução de modos de ativação mais imersivos do *sensorium* do espectador – presente nesse modelo estilístico do som ouvido em filmes e seriados.

O quinto capítulo tem autoria de Filipe Falcão, professor da Universidade Católica de Pernambuco (Unicap) e pós-doutorando do PPG-COM em 2021-2022. O texto apresenta um estudo introdutório da utilização de uma ferramenta fotográfica – a lente *zoom* – pelo diretor de fotografia pernambucano Pedro Sotero, concentrando-se nos longas-metragens feitos em parceria com o diretor Kleber Mendonça Filho: *O som ao redor* (2012), *Aquarius* (2016) e *Bacurau* (2019). Através de uma metodologia interdisciplinar, que combina análise de elementos estilísticos, entrevistas e uma cuidadosa revisão bibliográfica, Filipe propõe três categorias de usos da ferramenta, que chamou de *zoom invisível*, *zoom narrativo* e *zoom estilo Sérgio Leone*. O capítulo discute como as decisões estilísticas foram pensadas no processo criativo para assegurar maior imersão do público no tecido narrativo, também propondo uma maior ativação sensorial.

Na sequência, a doutoranda Juliana Monteiro, também professora da Universidade Anhembi Morumbi (SP), realiza uma abrangente revisão da história das principais teorias do cinema, refletindo sobre o impacto que as recentes pesquisas sobre o *sensorium* e o papel do corpo do espectador na experiência fílmica têm exercido sobre as aplicações dessas teorias. Essa nova abordagem não procura questionar as teorias precedentes, mas sim recontextualizá-las e, assim, enriquecê-las.

No sétimo capítulo, o mestre em Comunicação Matheus Arruda focaliza corpos. Não os corpos dos espectadores, mas sim dos personagens da ficção. O texto discute a corporalidade dicotômica de monstros e heróis de quadrinhos e do cinema – às vezes horrorífica, às vezes maravilhosa, mas sempre *diferente* – como centro de uma abordagem analítica que valoriza o caráter háptico nas narrativas audiovisuais contemporâneas. Como estudo de caso, Arruda analisa os filmes *Darkman* (1990) e *Fragmentado* (2016).

Produtor do Centro Cultural do Banco do Brasil (CCBB) do Rio de Janeiro, doutor em Comunicação pela UFPE e membro ativo do LAPIS, Paulo Souza dos Santos Júnior encerra o livro fazendo uma análise detalhada do filme *Enterrado vivo* (2010), cuja ação acontece inteiramente dentro de um caixão de defuntos, onde se encontra um homem (Ryan Reynolds) que tem apenas um isqueiro e um telefone celular para tentar escapar. O autor discute a intrincada modulação do suspense através da manipulação criativa do espaço fílmico, e sublinha a importância das técnicas fotográficas para a construção de um exercício claustrofóbico que afeta diretamente o *sensorium* do espectador.

O corpo sensorio: cinema, imersão e sentidos é o terceiro livro produzido pelos pesquisadores do LAPIS, como produto de um ano de debates e reflexões frutíferos. Como líder do grupo de pesquisa, gostaria de agradecer ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), pela concessão de bolsa de produtividade, cujos recursos são responsáveis pela editoração deste volume, e também à editora Marca de Fantasia, com a qual tivemos a satisfação de publicar os dois volumes anteriores, *Ruído, corpo e novas tendências na narrativa audiovisual* (2021) e *A diegese em crise* (2022). Os livros estão disponíveis para *download* gratuito no *website* da editora.

Inteligibilidade da voz e customização da escuta: primeiras impressões do *Dialogue Boost*

Rodrigo Carreiro e Débora Opolski

No dia 18 de abril de 2023, a Amazon Prime se tornou a primeira plataforma internacional de *streaming* a anunciar uma ferramenta, baseada em algoritmos de inteligência artificial, capaz de ampliar a inteligibilidade da voz em filmes e séries. O recurso, denominado *Dialogue Boost*, foi disponibilizado em algumas produções originais da empresa, como as séries *Tom Clancy's Jack Ryan* (2018-2023) e *Maravilhosa Senhora Maisel* (2017-2023), e os filmes *Querido Menino* (*Beautiful Boy*, 2018) e *Apresentando os Ricardos* (*Being the Ricardos*, 2021), com a promessa adicional de expansão para outros conteúdos, ao longo dos meses seguintes.

O *Dialogue Boost* foi anunciado pela Amazon como ferramenta de acessibilidade. O *release* jornalístico distribuído à imprensa especializada – blogs de tecnologia repercutiram com estardalhaço a notícia – esclarece, contudo, que o público-alvo, pensado inicialmente como pessoas com dificuldade de audição, pode se tornar muito maior do que o previsto – literalmente todos os assinantes do serviço. Afinal, desde o início da década de 2010 a empresa, bem como as demais plataformas de *streaming*, estúdios de cinema e produtoras de conteúdo, tem vis-

to crescerem as reclamações dos consumidores sobre a dificuldade de compreender diálogos¹. O tema espinhoso tem sido debatido há uma década por cinéfilos, pesquisadores e especialistas, que tampouco se furtaram a ir às redes sociais, nos dias que se seguiram ao anúncio da Amazon, comentar sobre a nova ferramenta, com opiniões variadas.

O *post* da popular revista IndieWire que anunciou a novidade no Facebook teve 1,5 mil curtidas em menos de 30 dias, com mais de 200 comentários de usuários, a maioria elogiando a iniciativa (INDIEWIRE, 2023). Vencedor de dois Oscar de melhor som e diretor do estúdio Skywalker Ranch (EUA), o *sound designer* Randy Thom evitou comentar criticamente o novo recurso, mas admitiu a validade de iniciativas que minimizem a falta de inteligibilidade de diálogos em filmes recentes, problema que ele acredita ser maior do que mera reclamação sem fundamento (THOM, 2023). No Brasil, o perfil oficial da Associação dos Profissionais de Pós-Produção de Som (A3pS) no Instagram criticou a ferramenta com ironia: “Mixar os diálogos bem altos e fora da mix!? Bem-vindo ao futuro”.

Independente das opiniões de especialistas e cinéfilos, um fato é inquestionável: o *Dialogue Boost* promete se tornar marco histórico dos esforços para garantir a inteligibilidade da voz, na história de mais de um século das mídias audiovisuais, como a televisão e o cinema. Por

1. A inteligibilidade do áudio tem sido parte da cultura cinéfila brasileira desde o início do cinema com som sincrônico, quase sempre por questões relacionadas a limitações técnicas e financeiras. Nos últimos 30 anos, a tecnologia de produção digital eliminou muitos desses problemas, embora a falta de cuidado com as condições de reprodução nas salas de cinema continue sendo um ponto fraco. Esses tópicos são cobertos brevemente em uma das seções deste capítulo, mas como o tema central aborda a customização da escuta e o aumento da inteligibilidade proporcionados pela ferramenta *Dialogue Boost*, por enquanto restrita a produções originais da Amazon e oriundas do mercado de produção estadunidense, nosso estudo de caso focaliza produções cinematográficas daquele mercado, o que justifica o pouco espaço dado à discussão do problema no Brasil.

ser a primeira ferramenta de aprimoramento sonoro disponibilizada em plataformas de *streaming* a utilizar recursos de inteligência artificial e *machine learning*², também possui potencial para dar novo impulso à tendência massiva de customização da escuta do áudioespectador³, uma demanda cada vez mais frequente na cadeia de consumo audiovisual. Em outras palavras, se a descrição que a Amazon faz da atuação da ferramenta conseguir corresponder à realidade (ou superá-la), o *Dialogue Boost* pode transformar cada usuário da plataforma em um potencial co-mixador das trilhas sonoras dos filmes a que assiste. A descrição é a seguinte:

O *Dialogue Boost* analisa o áudio original de um filme ou série e identifica, de forma inteligente, pontos onde o diálogo pode ser difícil de ouvir, sendo mascarado pela música de fundo ou por efeitos sonoros. Em seguida, padrões de fala são isolados e o áudio é aprimorado para tornar o diálogo mais claro. Essa abordagem, baseada em inteligência artificial, oferece um aprimoramento direcionado apenas a partes do diálogo falado, em vez de uma amplificação geral do canal central de um sistema de *home theater* [onde ficam os diálogos] (AMAZON, 2023).

Em um contexto mais preciso, é preciso mencionar que desde meados da década de 2010 alguns aparelhos de *Smart TV* e *soundbars* pos-

2. Traduzido literalmente como “aprendizagem da máquina”, o *machine learning* constitui um recurso da inteligência artificial que utiliza os dados coletados pelos algoritmos do sistema para aperfeiçoar continuamente a ação da ferramenta, fazendo-a melhorar o desempenho sem que sejam necessárias intervenções humanas.

3. Termo mencionado por Michel Chion (2008), na introdução do livro *Audiovisão*, em que se refere ao apreciador de produtos audiovisuais. Chion compreende que a percepção de som e imagem é simultânea e multimodal, o que faz do termo mais adequado para utilizar em um trabalho de pesquisa acadêmico sobre a trilha sonora de produções audiovisuais. Neste capítulo, portanto, ele será adotado como sinônimo de ‘espectador’.

suem recursos parecidos, que permitem a customização da escuta. No entanto, o modo de atuação do *Dialogue Boost*, segundo as informações da Amazon, ocorre de modo diferente. Televisões e *home theaters* de alta tecnologia permitem aumentar a intensidade de um canal ou faixa de frequência da trilha sonora, através de recursos de equalização e/ou compressão. Esse ajuste fino consegue deixar o som mais grave, agudo e/ou médio-agudo (o realce de certas frequências influencia na percepção dos diálogos). Já a ferramenta da Amazon trabalha com inteligência artificial para identificar somente os momentos em que outros sons que não sejam diálogos possam ter intensidade suficiente a ponto de ‘competir’ com a fala. A partir desta tarefa de identificação, o recurso seria capaz de isolar e intensificar apenas as vozes, para que elas possam ser ouvidas de forma mais destacada.

A explicação oficial da Amazon deixa muitas questões em aberto. Afinal, nem todas as vozes são diálogo. Vozerios (vozes de fundo, também chamadas de *walla*) são efeitos sonoros, editados e mixados sem que haja intenção de inteligibilidade. Embora não sejam tão frequentes, há também situações dramáticas em que os diálogos são elaborados para não serem inteligíveis, como na cena em que Bruce Wayne (Christian Bale) toma um chá alucinógeno e não consegue compreender o que dizem a ele, em *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005). Vozes de personagens fantásticos – monstros, alienígenas, pessoas possuídas por demônios – podem ser elaboradas a partir de material diferente do material da fala humana, como ruídos de animais e sons eletrônicos; pense na garota de *O exorcista* (*The exorcist*, William Friedkin, 1973) ou nos extraterrestres de *A chegada* (*Arrival*, Dennis Villeneuve, 2016).

Como o *Dialogue Boost* reage a esse tipo de cena? Essas modalidades de vozes seriam assim compreendidas pela ferramenta? Mixadores

podem dispor de maneiras de contornar a ação da ferramenta em situações conceitualmente prejudiciais à dramaturgia pensada pela equipe criativa? E quanto aos efeitos sonoros elaborados a partir do processamento de vozes humanas, como as vocalizações dos robôs Wall-E e EVA, em *Wall-E* (Andrew Stanton, 2008), criadas pelo próprio *sound designer* Ben Burtt? Esses efeitos são sintetizados a ponto de descaracterizá-los como vozes humanas, mas mantêm a essência vocal como matéria-prima, então o que aconteceria com eles na interação com o *Dialogue Boost*? Existe, de fato, uma enorme gama de nuances vocais difíceis de serem categorizadas, e sobre as quais a ação da ferramenta permanece um ponto de interrogação.

A partir dessas questões, este capítulo pretende registrar algumas impressões iniciais do *Dialogue Boost*. Procuramos pensar a ferramenta da Amazon a partir da interseção de três abordagens: como uma nova virada tecnológica na história das mídias audiovisuais e sua complexa relação com a necessidade de ampliar a inteligibilidade da voz; como recurso que responde a uma demanda cada vez maior de consumidores audiovisuais pela customização da experiência fílmica; e como marco introdutório da intervenção da inteligência artificial na cadeia produtiva do som para mídias audiovisuais (marco este que funciona como um microcosmo da ameaça econômica, estética e política que a IA parece representar, neste momento, para a sociedade ocidental).

O capítulo está dividido em seis partes, incluindo esta introdução e as considerações finais. Na segunda seção, recorreremos a pesquisadores como Michel Chion (2008), David Bordwell (1985) e James Lastra (2012) para recordar como a inteligibilidade da voz tem atuado como fio condutor da história tecnológica e estética do som em mídias audiovisuais. A parte seguinte trata do panorama estabelecido após os anos

1990, com a digitalização dos diversos elos da cadeia produtiva do som, e a procura cada vez maior do público por modelos de customização da escuta. A quarta seção reflete sobre os motivos pelos quais milhares de audioespectadores têm denunciado dificuldades crescentes em compreender o conteúdo de diálogos de filmes e séries contemporâneos. Na quinta e última parte, antes das considerações finais, mostramos as primeiras impressões que tivemos ao utilizar o *Dialogue Boost*, analisando como a ferramenta atuou quando aplicada em trechos da série *Maravilhosa Senhora Maisel*. Para alcançar maior precisão e evitar julgamentos subjetivos, as análises utilizaram gráficos tridimensionais, denominados espectrogramas, obtidos com o *software* iZotope RX.

Diálogos em alta

A voz – em especial, os diálogos – tem sido o principal componente da trilha sonora dos filmes desde a introdução do som sincrônico nas exibições cinematográficas, a partir do ano de 1927 (BUHLER et al, 2010, p. 310). O predomínio da voz sobre efeitos sonoros e música determinou, de fato, a organização do sistema de produção sonora desenvolvido por um comitê especial de Hollywood, entre 1927 e 1932. Esse modelo, chamado na época de *re-recording*, determinava uma extensa pós-produção sonora, que podia incluir edição de efeitos sonoros, *foley* e dublagens (atualmente, o termo se aplica apenas à fase de mixagem). Não é à toa que os primeiros filmes sonoros eram chamados de *talkies*, expressão que poderia ser traduzida livremente como ‘filmes falados’. Note bem: não eram filmes *sonorizados*, mas filmes *falados*.

Na concepção de Hollywood do ‘observador invisível’ monocular e monaural, o som consistia essencialmente da voz

humana. (...) no cinema sonoro, a voz tornou-se tão central para a banda sonora quanto a figura humana para a trilha da imagem. Assim como a construção corporal e a expressão facial, a voz individualiza, caracteriza o personagem, conduz o desenvolvimento narrativo do enredo, e dá acesso a fatores psicológico-causais (BORDWELL, 1985, 540).

A maior consequência do raciocínio de Bordwell, seguido por praticamente todos os realizadores e produtores, é que os diálogos dominavam – continuam dominando – as trilhas sonoras dos filmes. Por isso, desde as primeiras décadas do século XX, muitas das inovações tecnológicas relacionadas ao som cinematográfico resultam de pesquisas, na área da engenharia, que buscam aumentar a inteligibilidade da voz. Afinal, se os diálogos constituem a principal ferramenta de progressão narrativa dos enredos, eles precisam ser bem compreendidos pelos espectadores.

Em 1936, por exemplo, a RCA desenvolveu o microfone unidirecional, tendo como objetivo central a possibilidade de isolar as vozes dos atores dos demais ruídos do set de filmagem, graças à seletividade espacial da cápsula dos microfones (CARREIRO, 2018, p. 52). Não é coincidência, portanto, que a ferramenta *Dialogue Boost* persiga exatamente o mesmo objetivo. Os diálogos não precisam apenas ser ouvidos, mas compreendidos de forma integral e instantânea.

A história do som cinematográfico, contada da perspectiva tecnológica, está cheia de exemplos semelhantes. Outro exemplo importante, não mais relacionado à fidelidade na captura da voz, mas à sua reprodução em salas de cinema, foi a criação de um protocolo de equalização sonora, em 1938, capaz de uniformizar a reprodução do som em espaços de projeção. O protocolo, chamado na época de *Academy Curve*, reduzia a intensidade das frequências sonoras superiores a 8.000

Hz (situadas bem acima da faixa de frequência entre 1.000 e 4.000 Hz, onde estão os harmônicos responsáveis pela definição das sílabas e pela articulação das palavras).

O protocolo original permaneceu válido até meados dos anos 1970. O surgimento do sistema Dolby Stereo, capaz de reproduzir até quatro canais sonoros (três na frente, um nas laterais e atrás da plateia) com maior fidelidade e baixo nível de ruído analógico, permitiu sua alteração, o que ocorreu novamente nos anos 1990, com a chegada dos sistemas digitais de reprodução sonora, como Dolby Digital e DTS. Até hoje, contudo, existem protocolos semelhantes, sempre ampliando a intensidade dos sons na faixa de frequência situada entre 1.000 e 4.000 Hz (FLORIAN, 2002).

Mais uma vez, o objetivo estava na ampliação da inteligibilidade da voz. Especialmente porque, até meados dos anos 1970, quase todos os longas-metragens tinham mixagens monofônicas: o som podia ser reproduzido em salas de exibição por múltiplos alto-falantes, mas todos projetando o mesmo conteúdo sonoro. Disputando espaço com efeitos sonoros e música, a voz ganhou destaque. Até hoje, os manuais de referência dos sistemas de reprodução sonora da Dolby, empresa líder do mercado cinematográfico, recomendam que os diálogos sejam mixados sempre no canal central, em intensidade superior aos demais componentes da trilha sonora.

No livro *A audiovisão*, publicado na França em 1994, Michel Chion declara o cinema como um meio de expressão *verbocêntrico* (centrado nas palavras), mais do que *vococêntrico* (conduzido pela voz), já que “não se trata da voz dos gritos e gemidos, mas da voz enquanto suporte da expressão verbal” (CHION, 2008, p. 13). Chion recorre a princípios da psicoacústica para explicar o motivo pelo qual filmes dependem tanto

das palavras: o aparelho cognitivo humano possui uma tendência cognitiva inata de identificar vozes em meio à paisagem sonora, focalizar a atenção nessas vozes, e procurar nelas um significado semântico, atribuindo a elas um sentido lógico. Tomlinson Holman, criador do selo de certificação THX (visto pela comunidade do audiovisual como uma espécie de certificado ISO 9000 da reprodução sonora para salas de cinema), acrescenta que existe uma explicação física para o fenômeno:

A audição humana não responde igualmente a todas as frequências situadas na faixa audível. Isso ocorre porque a evolução do aparelho cognitivo humano fez com que nossa sensibilidade aumentasse em intervalos de frequência nos quais ameaças e vozes conseguem ser mais facilmente percebidas, embora seja menos sensível em outras frequências. De modo geral, é possível afirmar que os humanos têm ouvidos mais sensíveis às faixas de frequência média a alta [1.000 a 5.000 Hz], com menor sensibilidade nos polos extremos das frequências baixas [graves abaixo de 500 Hz] e altas [agudos acima de 8.000 Hz] (HOLMAN, 2005, p. 26).

Vem desse fenômeno o predomínio da função semântica da voz no cinema (KOZLOFF, 2000; AUMONT, 2006), ainda que nos últimos anos tenha havido um progressivo aumento da atenção de pesquisadores para a importância dos componentes não verbais do discurso vocal cinematográfico (QUINLIVAN, 2011; COSTA, 2017; CARREIRO, 2020; OPOLSKI, 2022), como gemidos, suspiros, gritos e respiração. Esse conteúdo prosódico parece cada vez mais presente e destacado na mixagem de filmes como *Um lugar silencioso* (*A quiet place*, John Krasinski, 2018) e *O homem nas trevas* (*Don't breath*, Fede Alvarez, 2016).

(...) a palavra falada é um centro possível para o sentido, mas a apreensão desse sentido passa pela complexa personificação dessa voz, pela presença de um corpo, com tudo que ele seja capaz de manifestar. (...) [É preciso] levar em conta o que está ao mesmo tempo entre as palavras, abaixo e acima delas, o que as circunda (COSTA, 2017, p. 24).

De todo modo, a maioria dos estudos sobre a voz no cinema envolvem o conteúdo semântico (JAECKLE, 2013). O teórico estadunidense James Lastra (2012, p. 248) oferece uma explicação para isso ao afirmar que existem dois modos dominantes de apresentação de sons em meios audiovisuais. O primeiro, denominado “fonográfico” (que ele também rotula de “fidelidade perceptual”), objetiva alcançar uma reprodução o mais exata possível de uma determinada performance, oferecida em um momento específico. Esse modo busca reter todas as características acústicas das gravações originais, incluindo ruídos de fundo, *room tone* e reverberação – ou seja, todos os elementos sonoros presentes na performance, o que aproxima o registro da verossimilhança acústica, mas pode prejudicar a inteligibilidade.

O segundo modo de apresentações de sons, chamado por Lastra de “telefônico”, estabelece um predomínio dos aspectos semânticos, atenuando ou eliminando “a verossimilhança acústica em favor da articulação explícita das palavras” (LASTRA, 2012, p. 248). Embora explique que filmes e produções audiovisuais de ordem narrativa possam oscilar entre os dois modelos, com diferentes ênfases, ele admite que quase toda a produção audiovisual contemporânea adere de maneira aguda ao modelo telefônico (LASTRA, 2012, p. 248).

Não é coincidência que James Lastra tenha classificado os dois modos de apresentação sonoras usando os termos “fonográfico” e “tele-

fônico”, que se relacionam diretamente com a questão da voz⁴. Além disso, é preciso contextualizar o artigo de Lastra, que embora se ocupe principalmente do som no cinema, aparece em uma coletânea (organizada por Jonathan Sterne) que analisa a estética sonora de todas as mídias sonoras, e não apenas as audiovisuais.

O pesquisador estadunidense sugere que a estética sonora dominante, para as artes narrativas, como o cinema e a televisão, coloca a questão da inteligibilidade da voz em primeiro plano. Por isso, a maior parte das pesquisas de engenharia de áudio focalizando essas mídias (e também o rádio), ao longo do século XX, estiveram relacionadas, em maior ou menor grau, à busca e ao aperfeiçoamento de tecnologias que, a despeito de serem capazes de reproduzir sons com a maior fidelidade possível, precisavam levar sempre em consideração a inteligibilidade da voz (LASTRA, 2012).

Portanto, a possibilidade de compreensão completa das palavras, em expensa da fidelidade acústica, foi historicamente um fator determinante no desenvolvimento de aparelhos de reprodução sonora, durante o século XX. Os melhores modelos disponíveis de telefone analógico, por exemplo, operavam na faixa entre 300 e 3.400 Hz. Já os aparelhos de televisão analógica mais comercializados, até a década de 1990, reproduziam sons estéreo entre 200 e 8.000 Hz – por operarem com a mesma tecnologia de frequência modulada das rádios FM, eles eram capazes de reproduzir sons numa faixa um pouco mais larga (50-15.000 Hz), mas eram poucos os aparelhos equipados com alto-falantes capazes de fazê-lo. Além disso, as grandes redes de *broadcasting*, como a Globo no Brasil e a BBC na Inglaterra, utilizavam taxas de com-

4. No texto original em inglês, os termos usados são “phonographic” e “telephonic”.

pressão de dados que transmitiam o áudio das produções em faixas mais reduzidas, sacrificando as frequências extremas em prol de mais espaço, no sinal transmitido, para a banda de imagem.

Som digital e customização da escuta

A televisão digital, adotada comercialmente em meados dos anos 2000 (o ano varia a cada país: 2003 no Japão, 2007 na Inglaterra, 2009 nos EUA, 2012 no Brasil), modificou sensivelmente este panorama, mas uma coisa não mudou: o modo “telefônico” de James Lastra continuou a ser uma estética dominante para o som das produções audiovisuais, agora regulado por outros dispositivos. Os aparelhos de TV digital são capazes de reproduzir a faixa de frequência completa suportada pela audição humana (50-20.000 Hz), mas os fabricantes de aparelhos rapidamente desenvolveram perfis de áudio predefinidos, que o audioespectador pode acionar apertando um botão do controle remoto.

Os nomes e configurações desses perfis podem variar, conforme o fabricante. A Sony, por exemplo, oferece uma opção com o nome *Diálogos*, e dentro dela o audioespectador pode ser ainda mais específico e selecionar o modo *Zoom de Voz*. A Philips tem um modo chamado *Diálogo* e outro denominado *Modo AI*, que promete usar um algoritmo de inteligência artificial para alternar entre diversas configurações predefinidas, conforme o produto que estiver sendo exibido. Os perfis predefinidos de áudio – eles também existem na área da imagem, onde o audioespectador pode escolher entre modos como *Padrão*, *Saturado*, *Esportes*, *Cinema* e *Game* – constituem o primeiro passo para a customização da experiência esportorial (e não apenas da escuta, da qual nos ocupamos com mais detalhamento neste capítulo). Esta tendência

parece crescente entre os consumidores audiovisuais. Falaremos mais sobre ela adiante.

Por enquanto, voltemos aos perfis de áudio predefinidos, que alteram as configurações de equalização e compressão para destacar certas partes, e atenuar outras, das produções audiovisuais. O modo *Diálogo* costuma acentuar frequências na faixa entre 1.000-4.000 Hz, reduzir os extremos graves e/ou agudos, e às vezes também comprimir algumas faixas específicas de frequências, em múltiplas combinações capazes de atenuar sons de fundo (BG, ou *background*, no jargão da indústria audiovisual) e destacar aquelas onde a voz humana está mais presente. Usuários mais experientes podem acessar equalizadores gráficos e ajustar manualmente os níveis de EQ das diversas faixas de frequência. Muitos modelos de Smart TV⁵ permitem a instalação de aplicativos avançados de configuração de áudio, como o Sound Adjuster, da Samsung.

De fato, os perfis predefinidos constituem o primeiro passo de uma tendência que o mercado doméstico do audiovisual começou a adotar ainda nos anos 1990: a já citada customização da experiência. Desde aquela época, os aparelhos de televisão começaram a adotar configurações predefinidas de imagem e som, a partir de ajustes de certas características físicas: saturação, contraste, brilho, sombras, calor (no caso da imagem); frequências, reverberação, intensidade, espacialização (no caso do som).

Os ajustes predefinidos são, muitas vezes, recomendados pelos fabricantes para determinadas preferências, situações de exibição ou gêneros de entretenimento audiovisual. Modos comuns, na área da imagem, são *Cinema*, *Esportes*, *Games*, *Vívido* (para ver à luz do dia) e *Saturação* (cores mais fortes). Na parte de áudio, alguns dos perfis são chamados de

5. Aparelhos com conexão à Internet, capazes de instalar aplicativos, reproduzir filmes, séries e músicas disponíveis em plataformas de *streaming*.

Cinema, Música, Diálogo e Games. Nos anos 1990 e 2000, esses perfis eram criados através de ferramentas de equalização imagética e sonora, mas desde meados da década de 2000 os algoritmos de inteligência artificial começaram a tornar o cenário mais complexo, inclusive ampliando as possibilidades de interferência individual do usuário na experiência; a demanda pela customização da escuta já aparecia.

A emissora britânica BBC tem investido em pesquisas sobre *mídia baseada em objetos*⁶ desde o final da década de 2010. Aplicada ao áudio de produções visuais, essa tecnologia – usada para construir o sistema de reprodução sonora Dolby Atmos⁷ – permite mixagens capazes de manter separadas, na cópia reproduzida por cada audiespectador individual, uma grande quantidade de elementos sonoros. A consequência disso é um nível exponencialmente maior de possibilidades de customização da escuta. Trabalhando com a tecnologia em caráter experimental, a BBC fez experiências como lançar um episódio da série *Doctor Who* com áudio binaural, um documentário radiofônico cuja duração pode ser determinada pelo ouvinte, e jogos de futebol nos quais o audiespectador pode definir a relação entre níveis de áudio da plateia presente nos estádios, dos jogadores e dos comentaristas (WARD, 2017). Na ocasião, uma pesquisa feita pela rede de TV mostrou que 77% dos audiespectadores aprovaram a novidade e gostariam que o sistema personalizável de reprodução sonora – ou seja, a customização do som televisivo – fosse implementada em definitivo.

6. O termo original em inglês é *object-based media*.

7. Lançado em 2012, e disponível em versões para salas de cinema e uso doméstico, o sistema trata determinados sons selecionados pelos mixadores como objetos isolados, movimentando-os livremente em eixos verticais, diagonais e horizontais. Na versão doméstica, aparelhos equipados com o Dolby Atmos podem permitir que o audiespectador decida aumentar ou reduzir a intensidade de objetos sonoros e canais de áudio, o que o torna praticamente um co-mixador.

Ainda em desenvolvimento, e fazendo uso intenso de ferramentas de inteligência artificial, a tecnologia da mídia baseada em objetos funciona a partir de metadados codificados nos arquivos de som e imagem. Esses metadados carregam informações sobre todas as maneiras como os arquivos podem ser combinados e manipulados, inclusive levando em consideração qual é o dispositivo em que os arquivos estão sendo executados (o som de um filme assistido num *smartphone* reproduzirá os mesmos arquivos de forma distinta de uma Smart TV), e combinando os arquivos de forma mais eficiente para uma reprodução automática e cristalina em cada um desses dispositivos (WARD, 2017).

Tanto esta tecnologia quanto o uso de ferramentas de inteligência artificial, como o *Dialogue Boost* da Amazon, vão em direção à customização cada vez maior da experiência do audioespectador. No caso do som, ele é quase colocado no papel de um co-mixador. Apesar de todos esses avanços tecnológicos, o problema da inteligibilidade da voz permanece. Em qualquer situação possível de reprodução audiovisual – assistir a um filme no cinema, no *smartphone*, na televisão, no computador, com ou sem fones de ouvidos etc. – o diálogo precisa ser compreendido com agilidade, ainda que à expensa de outros componentes acústicos, como música e efeitos sonoros. Como equilibrar isso com as diretrizes de mixagem de certos filmes e séries, em que realizadores e *sound designers* buscam um modelo estético que nem sempre aposta em evidenciar o diálogo como premissa básica?

Diálogos em baixa

Em dezembro de 2011, uma polêmica envolveu o luxuoso lançamento de *Batman: o cavaleiro das trevas ressurgiu* (*The dark knight rises*, 2011), terceira parte da trilogia do super-herói dirigida por Christopher Nolan. Embora bem recebida por crítica e público – o filme foi elogiado por 87% das 375 críticas compiladas pela ferramenta agregadora Rotten Tomatoes, e faturou quase US\$ 1,1 bilhão –, a produção foi bombardeada nas redes sociais por fãs, que afirmavam não compreender boa parte das palavras que o vilão Bane (Tom Hardy) falava (KIT, 2011). Era o início de uma diatribe que, nos anos seguintes, seguiu ganhando mais e mais adeptos: o audiespectador médio não conseguia entender os diálogos pronunciados pelos atores.

A tendência se espalhou como fogo em mato seco. Não era um problema exclusivo de Hollywood, e nem dos filmes de longa-metragem. Séries tão diferentes, como o drama de guerra britânico *SS-GB* (2017), a aventura da Marvel *O justiceiro* (2017-2019) e o drama político brasileiro *O mecanismo* (2018) foram criticados pelo público, a partir de uma premissa comum: os diálogos estariam pouco destacados, quase na mesma intensidade de música e efeitos sonoros. Mais de 100 pessoas foram ao Twitter reclamar disso, no dia da exibição do primeiro episódio da série inglesa, e o debate chegou à Câmara dos Lordes (o Congresso Nacional da Inglaterra), que questionou a BBC por isso (WARD, 2017). José Padilha e Selton Mello, diretor e ator de *O mecanismo*, abordaram o tema em entrevistas, algum tempo depois, apontando um suposto erro de mixagem (BRITO, 2019).

Estes são apenas alguns dos exemplos de filmes e séries que, em momentos e lugares diferentes, têm dado fôlego ao debate. Nolan continua a ser o alvo favorito dos audioespectadores: todos os longas que ele dirigiu após *O cavaleiro das trevas renasce* – as superproduções *Interestelar* (2014), *Dunkirk* (2017) e *Tenet* (2020) – foram severamente criticados pela baixa inteligibilidade da voz dos atores. O realizador inglês já veio a público algumas vezes falar a respeito do assunto. Ainda em 2011, afirmou que não via necessidade de que o público entendesse cada palavra dos diálogos, mas sim que compreendesse sua ideia geral (KIT, 2011). Esta é uma explicação possível para o problema. Mas há outras. Muitas outras.

Editores, mixadores e *sound designers* são unânimes em reconhecer o fenômeno. Ou seja, não se trata de um delírio sonoro coletivo, mas de fato concreto: diálogos de filmes e séries estão mais difíceis de entender. A unanimidade se mantém no reconhecimento de que não existe uma causa única para o problema, mas uma complexa conjunção de fatores. Quais são esses fatores? Nesse ponto, o debate se fragmenta, e os especialistas nomeiam uma multitude de razões para a baixa inteligibilidade da voz humana, tanto nas sessões de exibição coletivas (em salas de cinema) quanto nas individuais, no mercado doméstico, que sofre ainda mais com o problema.

Existem vários motivos (...) um acúmulo de questões exacerbadas nos últimos 10 anos. Este foi o período que a comunidade cinematográfica levou para entender que o diálogo é cada vez mais difícil de entender (MANGINI in PEARSON, 2022).

O primeiro motivo mencionado é estético. Muitos diretores contemporâneos buscam registros audiovisuais mais naturalistas, ou verossimi-

lhantes, em que erros e incompreensões – que fazem parte da vida cotidiana, onde os diálogos nem sempre são entendidos com perfeição – são incorporados e até mesmo incentivados. Realizadores como o já citado Christopher Nolan, Alejandro Iñárritu e Alfonso Cuarón são mencionados pelo *sound designer* Jaime Baksht, ganhador do Oscar por *O som do silêncio* (*Sound of metal*, Darius Marder, 2021). Joe Swanberg e demais nomes relacionados ao movimento *mumblecore* – filmes de baixo orçamento que ganharam o rótulo irônico, que poderia ser traduzido como ‘moda do murmúrio’, graças a diálogos truncados e de baixa intensidade (PEARSON, 2022) – também se enquadram nessa categoria.

O estilo de atuação, cada vez menos teatral, está conectado ao motivo anterior. Atores e atrizes têm evitado falas empastadas, em favor de atuações mais contidas e minimalistas, o que gera diálogos sobrepostos, frases interrompidas, muitos sons não-verbais (respiração, gemidos) e baixa intensidade. O motivo é apontado como importante por Mike Mangini e Karen Baker Landers (PEARSON, 2022), cada um vencedor de dois Oscar desde 2008, por filmes como *O ultimato Bourne* (Paul Greengrass, 2008) e *Mad Max: estrada da fúria* (George Miller, 2015).

Diversos outros motivos são mencionados por *sound designers* como Mangini, Landers, Randy Thom, Craig Mann e Donald Sylvester (PEARSON, 2022; THORNTON, 2022), todos ganhadores do Oscar de melhor som nos últimos 15 anos:

(1) Consolidado na pandemia, o hábito crescente de consumo de filmes e séries em dispositivos como *smartphones* e *notebooks*, cuja qualidade de reprodução é baixa, limita a percepção auditiva e a inteligibilidade dos diálogos. (2) Durante a captação de som, o uso maciço de microfones de lapela, que sacrificam frequências na faixa entre 2.000 e 4.000 Hz, prejudica a definição de consoantes e gera artefatos que, mesmo corrigidos na

pós-produção, podem gerar degradação na qualidade acústica. (3) Avanços tecnológicos na área de edição e mixagem digitais tornaram fácil editar e mixar milhares de arquivos sonoros ao mesmo tempo, mas às vezes este empilhamento de sons em cenas muito densas pode ocasionar mascaramento de frequências e perda de inteligibilidade.

A questão da compressão, tanto do áudio (redução da dinâmica sonora) quanto de dados digitais (diminuição da quantidade de informações digitais transmitidas aos audioespectadores) é um problema que se bifurca em dois: (4) trilhas sonoras com áudio mixados para plataformas de *streaming*, com menos dinâmica sonora, podem aproximar os níveis de intensidade de diálogos e música/efeitos sonoros, impedindo que as falas mantenham o lugar de destaque que comumente ocupavam. (5) Por outro lado, para que um som seja veiculado em *streaming*, ele passa por processos de compressão de dados que, quando realizados de forma excessiva, podem degradar a qualidade sonora geral e diminuir a inteligibilidade da voz.

Por fim, duas questões historicamente problemáticas se misturam aos pontos anteriores para criar um cenário turbulento (PEARSON, 2022; THORNTON, 2022). (6) A primeira acontece durante a fase de produção do filme, quando a pouca atenção recebida pela equipe de gravação de som direto nos *sets* de filmagem (cujo trabalho pode ser prejudicado pelo ritmo acelerado de filmagens e pela prioridade dada à área da imagem) pode sacrificar a qualidade sonora. (7) A segunda diz respeito ao momento da apreciação audiovisual, quando a exibição de filmes acontece em salas equipadas com alto-falantes e processadores de baixa qualidade, muitas vezes reproduzindo filmes em níveis sonoros abaixo do recomendado pelos distribuidores.

Esse acúmulo de questões tem ajudado a tornar o debate em torno da inteligibilidade da voz longo, complexo e sem solução simples. No entanto, parece-nos que uma das questões mais relevantes reside no campo da estética sonora: existe uma tendência, facilitada pelo cinema digital, de criar filmes seguindo um padrão mais naturalista, menos fixado nas regras da cinematografia clássica, inclusive no que diz respeito à técnica do improviso em atuações. Neste sentido, experimentações expressivas diversas, inclusive implementando novos critérios para a criação estilística e técnica da trilha sonora, também estão em voga.

A questão é que, justamente por identificar a demanda pela legibilidade e a necessidade dos realizadores por inovação, a indústria do audiovisual tem trabalhado em várias frentes para tentar atenuar o problema da dificuldade de ouvir as falas. A iZotope, empresa produtora de *softwares* de referência na área da edição de áudio, disponibiliza desde 2018 um medidor de inteligibilidade no Insight, um conhecido *plugin* de análise acústica. O *Dialogue Boost* é a mais recente tentativa de combater o fenômeno. Mas, na prática, como funciona a ferramenta? Quanto ela sacrifica de timbre e textura – informações não-verbais, mas fundamentais para a compreensão do tom emocional de um diálogo – em prol da inteligibilidade da voz? Como o design sonoro original é alterado quando o audiospectador aciona o *Dialogue Boost*?

Dialogue boost na prática

Levando em conta esse panorama histórico e conceitual, decidimos ouvir e analisar dados sonoros de uma das produções que disponibilizam a ferramenta da Amazon como opção para o audiospectador: três episódios da quinta temporada da série *Maravilhosa Senhora Maisel*.

O *Dialogue Boost* apresenta três níveis de ênfase: *English Dialogue Boost: slow* (baixo), *English Dialogue Boost: Medium* (médio) e *English Dialogue Boost: High* (alto), com a trilha sonora original sendo a opção *default*. Para fins de síntese, optamos por realizar uma análise comparativa entre os dois extremos: a opção original, sem a aplicação da ferramenta, e a opção *High*, que oferece maior nível de ênfase na aplicação dela.

Como metodologia, decidimos utilizar a análise de gráficos espectrais, modelo desenvolvido pelos autores (CARREIRO; OPOLSKI, 2022) em artigo anterior. Partindo da dificuldade de estabelecer um vocabulário textual suficiente para abranger a complexidade das questões perceptuais e analíticas sonoras, tal proposta de abordagem metodológica transpõe informações sonoras para um meio visual, criando gráficos em três dimensões, denominados espectrogramas, que permitem a análise com maior precisão, a partir de visualizações que podem ser pausadas no tempo. Os espectrogramas oferecem um grau de detalhamento visual que expandem a capacidade perceptual auditiva, ao passo em que enfatizam sensorialmente – no caso, visualmente – a percepção.

Para possibilitar a análise, os áudios dos episódios foram extraídos em formato estéreo da plataforma de *streaming*, através da placa de som virtual *Soundflower*, inserida no *software Audacity*⁸. Após ser feita a gravação em tempo real, mantendo todos parâmetros acústicos inalterados, os áudios foram exportados em formato *WAV* e depois inseridos no *software iZotope RX*, para que as análises espectrais pu-

8. É importante mencionar que todos os áudios foram extraídos da Amazon Prime Video na semana de 8 a 12 de maio de 2023. O registro da data nos parece importante, porque o *Dialogue Boost* foi anunciado como uma ferramenta de inteligência artificial, que vai se aprimorando sozinha a cada novo uso. Isso significa que, caso a ferramenta seja replicada nestes mesmos episódios em data futura, podemos teoricamente obter um resultado diferente.

dessem ser realizadas. As imagens que ilustram esse capítulo, oriundas dos espectrogramas, foram geradas pelo próprio *software iZotope RX*⁹.

Vale a pena mencionar, ainda, que em mudanças de intensidade muito sutis, os gráficos espectrais podem não apresentar diferenças visíveis. Nesse sentido, reforçamos que essa abordagem metodológica constitui uma opção plausível para a análise de trilhas sonoras, mas sempre como apoio secundário à percepção sonora: a escuta atenta continua a ser o sentido primário a desencadear a análise. O que queremos dizer é que, via de regra, a percepção visual do gráfico espectral não é uma metodologia que substitui a percepção sonora, mas a complementa.

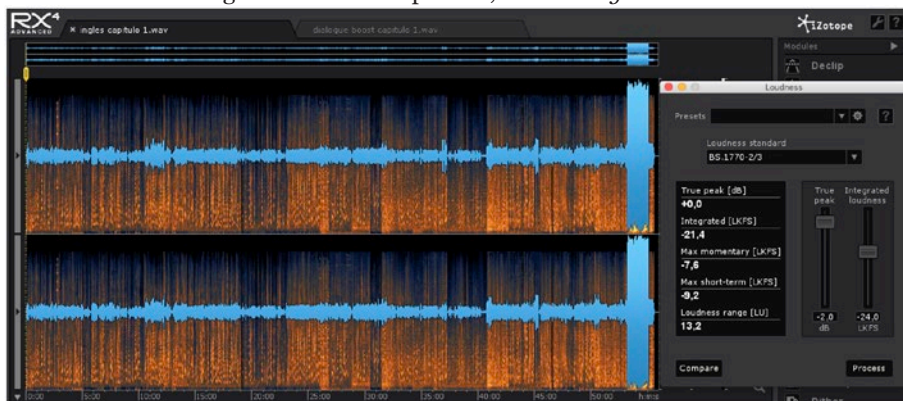
Ao inserir o áudio do primeiro episódio de *Maravilhosa Senhora Maisel* nos espectrogramas, encontramos de imediato uma informação inequívoca e inesperada: a principal diferença entre as duas versões analisadas (sem *Dialogue Boost* e com a ferramenta na intensidade máxima) reside no fato de que a segunda possui menor intensidade sonora do que a primeira. A diferença de intensidade é perceptível tanto sonoramente quanto visualmente. Ela é audível, além de visível tanto na amplitude da onda sonora quanto na imagem espectral.

Nesse ponto, vamos entender como realizamos a leitura do espectrograma. Na dimensão horizontal, temos o elemento do tempo, a linha temporal de acontecimento dos elementos cinematográficos. Na dimensão vertical, encontramos as frequências, que abrangem uma faixa de 20-20.000 Hz, englobando todo o espectro audível humano. Em ambos os eixos, temos a presença da intensidade, que é visualizada através da tonalidade alaranjada. Quanto mais intenso o som, mais laranja-esbranquiçada é a representação visual. A cor preta indica a ausência de som – ou seja, o silêncio. Abaixo, temos os espectrogramas completos do ca-

9. Assista a trechos dos vídeos contendo os espectrogramas analisados aqui: [link](#).

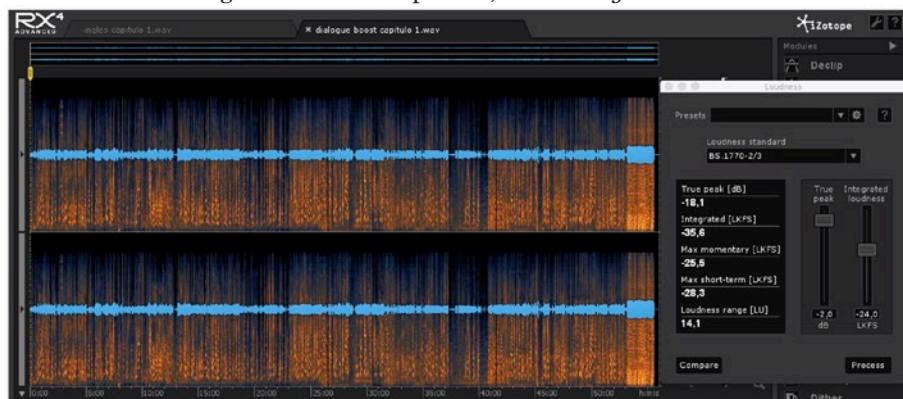
pítulo 1 da série. A primeira imagem (Figura 1) tem a trilha original; a segunda está com o Dialogue Boost na função *High* (Figura 2).

Figura 1: Primeiro episódio, sem *Dialogue Boost*



Fonte: iZotope RX

Figura 2: Primeiro episódio, com *Dialogue Boost*



Fonte: iZotope RX

A informação precisa sobre a diferença de amplitude entre cada uma das versões do episódio pode ser verificada nas imagens retiradas do *iZotope*, a partir do *plugin* denominado *Loudness*, que identifica o nível de intensidade de cada áudio. Este *plugin* realiza medições de

intensidade, apresentando basicamente três informações: o *loudness integrated* (valor médio da intensidade), o *loudness max short-term* (valor médio da intensidade dos últimos três segundos); e o *loudness max momentary* (valor médio dos últimos 0.3 segundos). Para fins de compreensão global da variação de intensidade do episódio, nos interessa o valor informado no *loudness integrated*, que mede o valor da média de intensidade de todo o episódio.

Constatamos então que a versão em inglês original tem um *loudness integrated* de -21.4 dB, enquanto a versão *Dialogue Boost High* tem um valor de -35.6 para o mesmo parâmetro. A diferença é significativa: 14.2 dB. Em outras palavras: o audioespectador que optar pela trilha sonora com a ferramenta *Dialogue Boost* aplicada, ouvirá o som mais baixo. Tomlinson Holman (2005, p. 213) calcula que uma diferença de 10 dB a mais, seja percebida pelo ouvinte como aproximadamente 50% mais intenso.

Essa informação chama atenção também por fugir dos parâmetros estabelecidos pela ITU-R BS.1170, norma técnica cuja versão 4, acordada em 2015, regulamenta o valor do *loudness* das produções audiovisuais no mundo todo. Esta norma foi criada pela *International Telecommunication Union* (*Sindicato Internacional de Telecomunicações*, em tradução livre), estabelecendo o LKFS (*Loudness K-eighted relative to Full Scale*)¹⁰ como unidade de medida padrão a ser utilizada para a normalização do áudio, em sistemas de transmissão televisivas e *streaming* de música e de vídeo (INTERNATIONAL, 2017). A normalização é a técnica capaz de igualar a intensidade dos sons ouvidos, tanto de uma produção para a outra dentro da mesma plataforma, quanto em plataformas diferentes.

10. Uma unidade LKFS, também chamada LUFs, equivale a um decibel.

No Brasil, pela norma técnica vigente, as produções de áudio precisam ser entregues com valor de *loudness integrated* calculado em -23 LKFS, com tolerância de mais ou menos dois decibéis. Em declaração realizada para os autores, Luiz Fernando Kruzielski (2023), produtor de áudio da Rede Globo, informou que a emissora estabeleceu internamente uma tolerância ainda menor, de apenas + ou -1 dB. Ou seja, as produções podem ter valor de *loudness integrated* situado entre -22 e -24 dB. Nunca mais, nunca menos. Qualquer programa que esteja fora desta faixa de tolerância é proibido, pois pode gerar implicações legais e financeiras para a emissora.

Cada empresa de *streaming* ou televisão tem autonomia para estabelecer valores próprios de *loudness*, mas as variações só são permitidas dentro das normas vigentes, que constam da ITU-R BS.1170. Embora o *website* da Amazon (ao contrário da concorrente Netflix) não disponibilize os guias técnicos com os parâmetros detalhados que devem ser seguidos por mixadores para a entrega de áudio, podemos ter certeza de que o padrão não varia para mais ou menos de -23 LKFS, pois as normas da ITU-R BS.1170 valem para Europa, Estados Unidos e Japão. A trilha sonora original (-21 LKFS) segue a norma, mas a versão alterada pela ferramenta *Dialogue Boost* (-35 LKFS) não. Essa diferença dificulta a realização de uma análise comparativa precisa. Seria como tentar medir o grau de doçura existente em bananas verdes e maduras. Seria uma comparação injusta, já que a quantidade de açúcar é diferente.

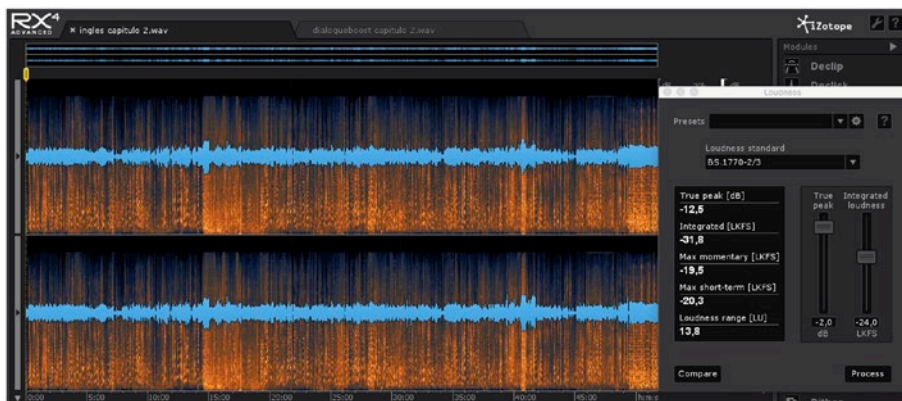
No caso do episódio 1 da série, como pudemos comprovar, a diferença de intensidade é significativa a ponto de dificultar a identificação auditiva de momentos em que o *Dialogue Boost* está atuando especificamente nos diálogos. A partir desta primeira experiência perceptiva e analítica, decidimos verificar se outros episódios tinham a mesma

característica. Extraímos a trilha sonora dos episódios 2 e 3 da mesma série. Descobrimos que nestes dois episódios, ambas as versões analisadas (a original e aquela com *Dialogue Boost High*) estão com *loudness integrated* alterado, variando entre -32 e -34 LKFS.

Intrigados com essa informação, decidimos verificar os níveis de *loudness integrated* de outras produções originais da Amazon. No já mencionado filme *O som do silêncio*, o *loudness integrated* é de -22,5 LKFS. Em *Coda - No ritmo do coração* (Sian Heder, 2021), o *loudness integrated* é de -21,4 LKFS. Essas medições indicam que a Amazon segue o padrão da ITU-R BS.1170, mas por motivo desconhecido, na série *Maravilhosa Senhora Maisel*, a plataforma decidiu estabelecer um padrão de *loudness* diferenciado. De toda forma, nos episódios 2 e 3, a diferença entre as versões com e sem *Dialogue Boost* existe, mas é pequena. Esse fato possibilita uma percepção mais evidente das alterações impressas à trilha sonora pela ferramenta, e por consequência, a análise comparativa entre as duas versões pode ser feita de modo mais preciso.

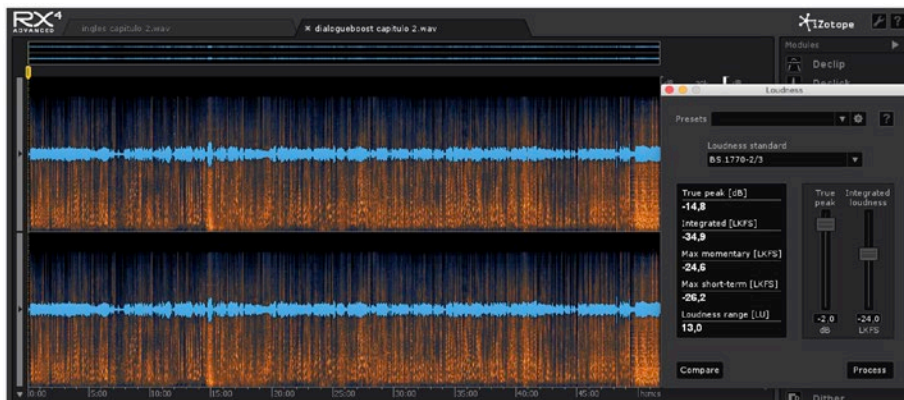
Nas Figuras 3 e 4, temos os espectrogramas completos do episódio 2 nas duas versões:

Figura 3: Segundo episódio, sem *Dialogue Boost*



Fonte: iZotope RX)

Figura 4: Segundo episódio, com *Dialogue Boost*



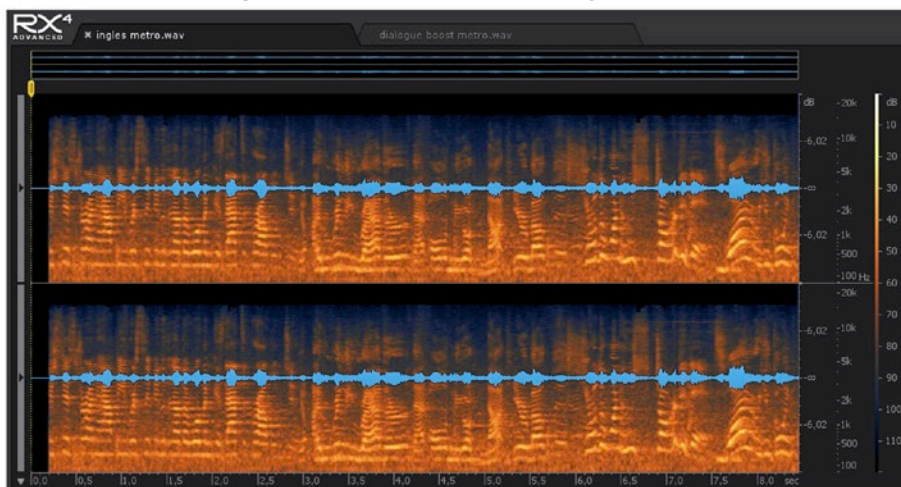
Fonte: iZotope RX)

A comparação entre os dois gráficos deixa evidente as diferenças de amplitude gerais: note como as ondas laranja-claro estão mais fortes na Figura 3, e como há mais trechos laranja-escuro e/ou pretos na Figura 4. Ademais, já que os padrões de amplitude são similares, agora a análise comparativa pode ser estendida a microestruturas. Assim, procuramos cenas em que o *Dialogue Boost* estivesse sendo aplicado, para analisar mais de perto, com a ajuda do *zoom*. Escolhemos uma cena localizada no primeiro grande bloco de coloração diferente, após os 15 minutos do início do episódio.

Aproximadamente aos 17 minutos, acontece uma conversa entre dois personagens em uma estação de metrô¹¹. Esta conversa contém diferenças sonoras que podem ser identificadas auditivamente e, através do espectro, comprovadas visualmente. As Figuras 5 e 6 mostram os oito segundos da cena nas duas versões de áudio.

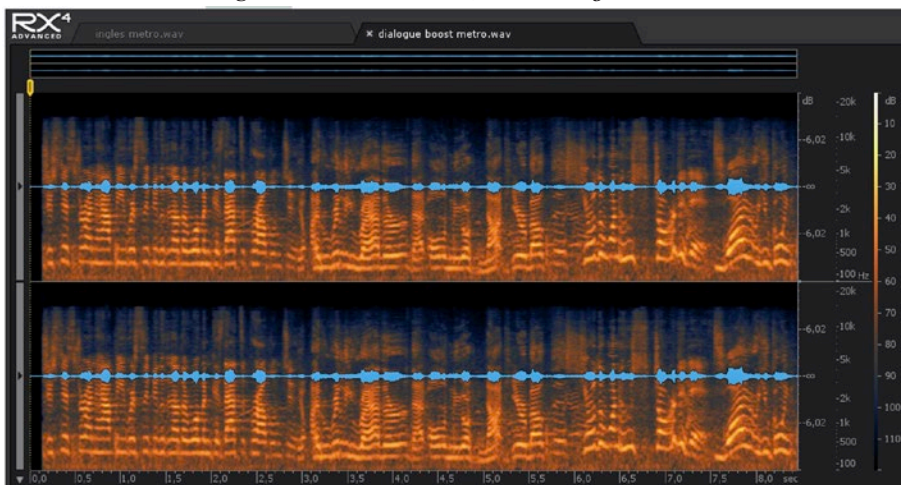
11. A análise espectral dos dois áudios da cena, com e sem a ferramenta Dialogue Boost, pode ser vista aqui: <https://youtu.be/ZJ4CSFtrKtY>.

Figura 5: Cena do metrô sem *Dialogue Boost*



Fonte: iZotope RX

Figura 6: Cena do metrô, com *Dialogue Boost*



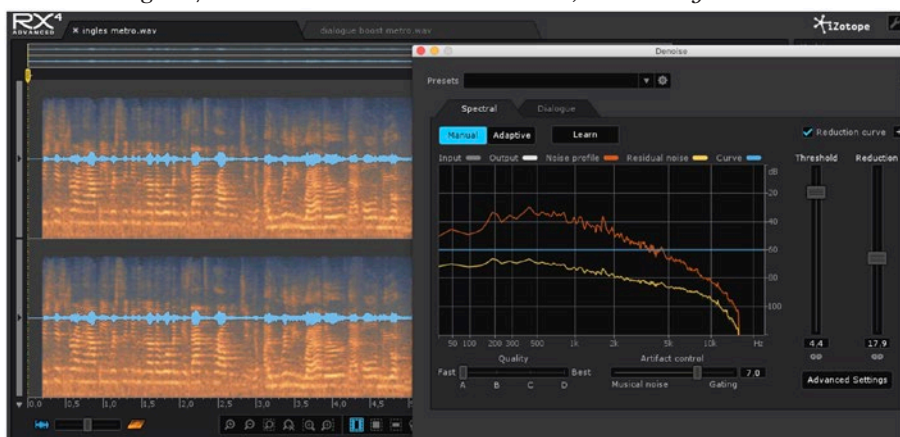
Fonte: iZotope RX

Quanto menor a quantidade de tempo analisada, mais informações ficam evidentes na análise espectral, graças ao *zoom*. Neste caso, fica claro para o observador que a versão com *Dialogue Boost* possui menos intensidade sonora em toda a gama de frequências, desde as mais gra-

ves até as mais agudas. Isso fica patente pela quantidade muito maior de cor alaranjada que aparece na primeira imagem, e que não existe na segunda. Ainda mais evidente que isso é o fato de que a Figura 5 contém mais intensidade sonora na faixa de frequências que vai de 20 a 2.500 Hz (graves, médio-graves e médio-agudos); esta é a faixa em que as frequências das vozes aparecem com mais força. Desta forma, justamente pela ausência de sons concorrentes aos diálogos, na Figura 6, a informação vocal pode ser identificada com mais evidência pelas curvas esbranquiçadas contínuas (as frequências fundamentais e harmônicos da fala). Os sons suprimidos na versão com *Dialogue Boost* contêm sobretudo a ambientação.

As Figuras 7 e 8 apresentam a quantidade de ruído de fundo que existe em cada amostra de áudio. Através da ferramenta *learn*, do plugin de redução de ruído, fizemos com que o iZotope nos indicasse a quantidade exata de ruído de fundo existente em cada amostra de áudio:

Figura 7: Ruído de fundo da cena do metrô, sem *Dialogue Boost*



Fonte: iZotope RX

Figura 8: Ruído de fundo da cena do metrô, com *Dialogue Boost*



Fonte: iZotope RX

Nos gráficos, o eixo vertical mostra a quantidade de decibéis, e o horizontal traz informação sobre as frequências. A análise comparativa demonstra que a diferença mais significativa entre as duas versões está na faixa de frequência 20-100 Hz (graves), que possui aproximadamente 20 decibéis a menos de intensidade, na versão com *Dialogue Boost*. A ausência de sonoridade de fundo (ambientação ou ruído) nesta região amplifica e destaca a informação vocal, de uma perspectiva psicoacústica, dando maior inteligibilidade às vozes, que a princípio parecem¹² ser iguais nas duas versões.

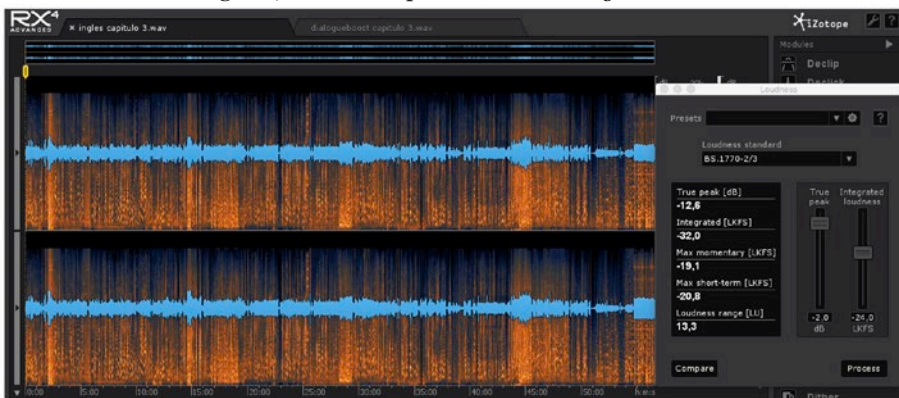
Trilhas de filmes são mundos sonoros complexos, constituídos de inúmeros elementos transversais; cada um afeta a percepção dos demais. Na versão com *Dialogue Boost*, a diminuição da intensidade dos ambientes acaba deixando as vozes em evidência para o audiospectador,

12. Já identificamos na análise de *loudness* que existe uma diferença de aproximadamente três decibéis entre as duas versões; portanto, a informação vocal não aparece de forma exatamente igual, mas aparenta ser assim, porque a imagem espectral (sem a informação do *loudness integrated*) não é capaz sozinha de destacar essa informação.

embora objetivamente ocorra algo diferente, pois a intensidade sonora geral é reduzida em três decibéis. Em outras palavras, as vozes não são amplificadas; pelo contrário, são minimizadas. Como na cena específica os demais sons são ainda mais atenuados do que as vozes, os audioespectadores ficam com a sensação de ouvir as vozes com mais intensidade. O *Dialogue Boost* não amplifica as vozes, mas gera ênfase psicoacústica.

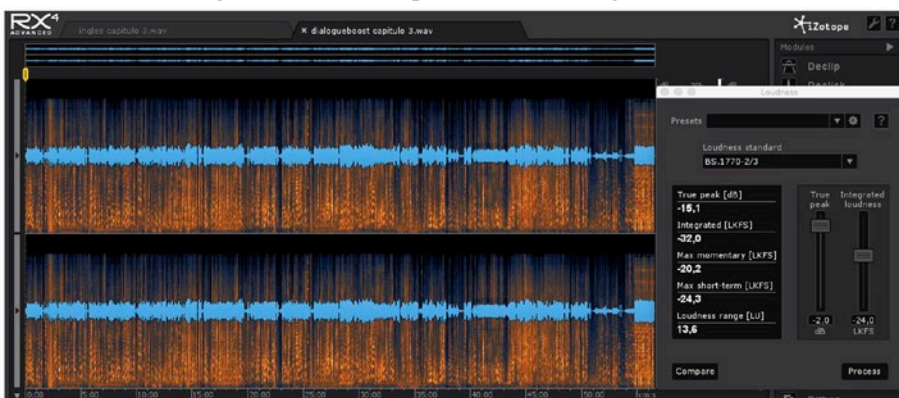
Caso semelhante acontece no episódio 3, cujos gráficos espectrais podemos visualizar nas Figuras 9 e 10:

Figura 9: Terceiro episódio, sem *Dialogue Boost*



Fonte: iZotope RX

Figura 10: Terceiro episódio, com *Dialogue Boost*



Fonte: iZotope RX

Mais uma vez, a comparação entre os espectrogramas das duas versões do terceiro episódio deixa evidente as diferenças de amplitude. É importante destacar, contudo, que neste episódio as trilhas sonoras possuem exatamente o mesmo valor de *loudness integrated*: -32 LKFS. A cena escolhida para ser analisada no detalhe está aos 28 minutos (podemos visualizar uma grande concentração de cor alaranjada, em especial na versão sem *Dialogue Boost*).

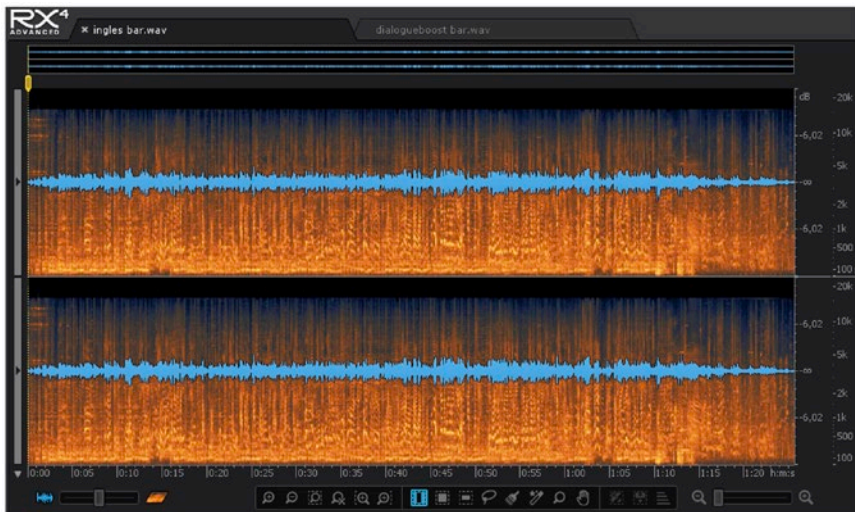
Na cena, dois personagens conversam em um bar com música ao vivo¹³. Os personagens falam sobre outros personagens, que estão sentados em mesas dispostas entre os protagonistas e o palco. As falas dos personagens principais possuem intensidade constante, regular. Já os diálogos dos demais personagens são evidenciados apenas quando viram assunto da conversa principal. Nestes momentos, a câmera focaliza as pessoas que são objeto da conversa, e as vozes delas são apresentadas com mais intensidade, para trazer ao som a perspectiva mais aproximada da edição de imagens, e ao mesmo tempo reforçar a presença delas no recinto e no enredo.

Ocorre então um reforço sensorial: a imagem fornece elementos para ilustrar a informação semântica, porque o movimento de câmera e os cortes da montagem sublinham a história que está sendo verbalizada. Além do diálogo principal e das falas dos personagens que são mote da conversa, ainda temos outros dois elementos sonoros importantes para a cena: a música e o vozerio (*walla*). Ambos parecem, em um primeiro momento, estar apenas compondo o ambiente sonoro e dando-lhe verossimilhança, mas no final da cena, estes elementos sonoros se articulam com o enredo, pois a banda para de tocar, reagindo

13. A análise espectral dos dois áudios da cena, com e sem a ferramenta Dialogue Boost, pode ser vista aqui: <https://youtu.be/TPwflGRqWac>.

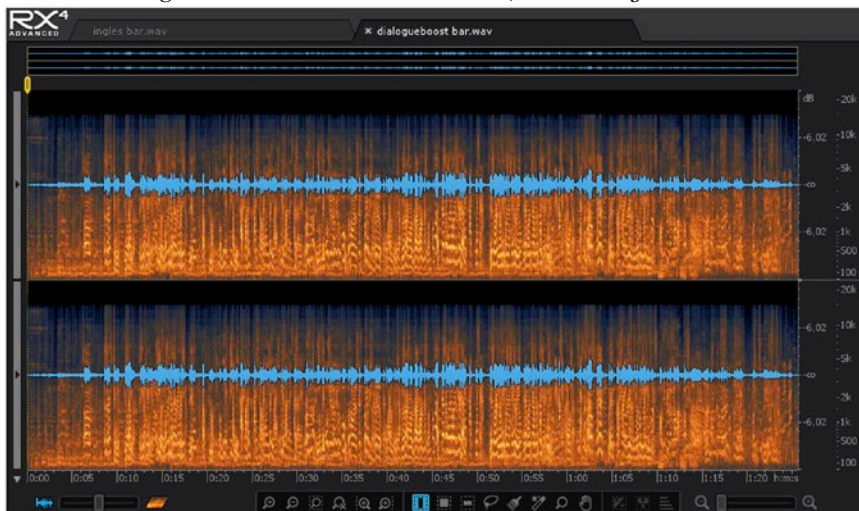
a uma ação mal educada da plateia. Neste momento, o vozerio se manifesta, mostrando contrariedade. Os gráficos da sequência estão nas Figuras 11 e 12:

Figura 11: Cena da conversa no bar, sem *Dialogue Boost*



Fonte: iZotope RX

Figura 12: Cena da conversa no bar, com *Dialogue Boost*



Fonte: iZotope RX

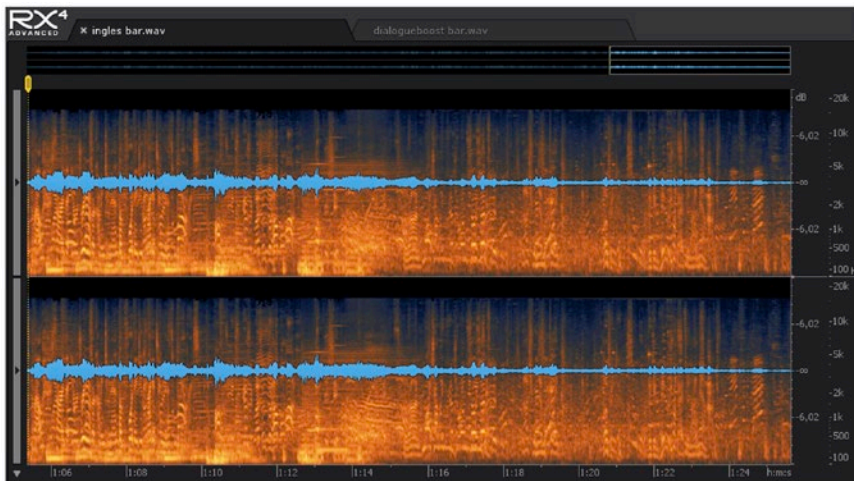
É uma cena sonoramente complexa. A observação do espectro mostra menos cor alaranjada na versão com *Dialogue Boost*; portanto, há menos intensidade. Direcionando o foco do olhar para os segundos iniciais, conseguimos perceber a ausência relativa de frequências agudas e de seus devidos harmônicos. Uma visão aguçada pode identificar inúmeras outras diferenças.

A cena foi escolhida para análise por exemplificar momentos em que vozes são proferidas em conjunto com outras sonoridades diegeticamente representativas na composição da *mise en-scene* (no caso a música e o *walla*). Neste caso, os dois elementos extras tiveram a intensidade bastante minimizada na versão com *Dialogue Boost*. Importante mencionar, também, que ambos os elementos contêm vozes: o *walla* é um coro de pessoas falando palavras sem importância para o enredo, e a música é cantada – ou seja, existem vozes não relacionadas aos diálogos principais compondo *background* sonoro. A ferramenta desenvolvida pela Amazon pode ter identificado esses elementos como vozes, mas não deu ênfase para elas; agrupou esses elementos junto com os sons do ambiente e minimizou as intensidades, para que apenas as falas personificadas fossem enfatizadas. A cena nos mostra, de fato, que o *Dialogue Boost*, pelo menos nesta cena, não reconheceu as amostras a partir de timbres vocais. O reconhecimento aconteceu de outra forma.

Uma aproximação ainda maior, nos 18 segundos finais da cena, comprova visualmente a nossa afirmação: o *Dialogue Boost*, neste caso, adiciona inteligibilidade para a cena não por enfatizar o diálogo, mas sim por minimizar a intensidade das outras sonoridades. As demais informações sonoras, como *walla* e música, permanecem na cena, em menor intensidade, como podemos perceber observando a redução de intensidade da cor alaranjada e dos picos de intensidade da forma de

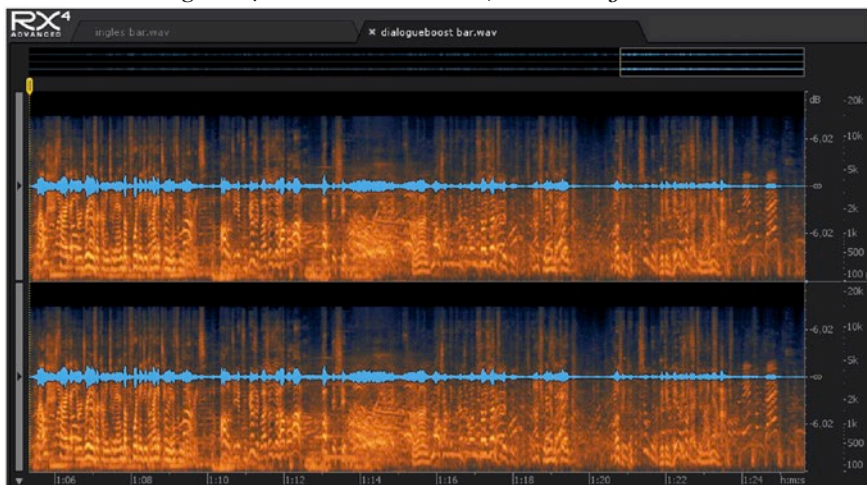
onda (a linha horizontal azul no meio dos gráficos) A inteligibilidade das falas dos protagonistas é enfatizada pela redução do ambiente (sobretudo música e vozerio). Esta redução não descaracteriza a proposta estética da cena.

Figura 13: Final da cena do bar, sem *Dialogue Boost*



Fonte: iZotope RX

Figura 14: Final da cena do bar, com *Dialogue Boost*



Fonte: iZotope RX

Precisamos reforçar que as versões com e sem *Dialogue Boost* do episódio 3 possuem o mesmo valor de *loudness integrated*. Em outras palavras: neste caso, ao contrário do ocorrido no segundo episódio, não existe diferença de intensidade para as sonoridades da voz nas duas versões. O *Dialogue Boost* realmente enfatiza a voz, na medida em que minimiza o ambiente, mas a intensidade das falas é exatamente a mesma. Talvez por esse motivo, neste exemplo, existe a sensação de que a supressão dos *backgrounds*, dos efeitos sonoros e da música não implicam em descaracterização da proposta estética, como parece ocorrer no episódio anterior.

Por fim, o fato destes episódios apresentarem um *loudness integrated* bem diferente do padrão da norma ITU-R BS.1170 resultou em áudios ligeiramente distorcidos, principalmente nos momentos de mais intensidade sonora. Esta característica pode virar um obstáculo para o audioespectador que desconhece detalhes técnicos analíticos, porque há possibilidade de ele inferir que o *Dialogue Boost* prejudica a qualidade do áudio. É preciso salientar que isso não acontece devido ao uso puro do *Dialogue Boost*, se as versões originais também estão com *loudness* alterado. Esperamos ter mais detalhes sobre esse tópico em análises futuras que apresentem o *loudness* dentro da norma padrão.

Considerações finais

Para finalizar essa primeira experiência de análise da ferramenta *Dialogue Boost*, cabe-nos afirmar que, com base na escuta atenta e nos gráficos espectrais, não existe ênfase de intensidade nas falas dos personagens, em nenhuma cena dos três episódios analisados. Ocorre, de fato, uma ampliação da *percepção de ênfase* das falas, gerada pela supressão

dos demais elementos sonoros – uma espécie de aumento da relação sinal-ruído, em que o sinal (elemento desejado) seriam os diálogos e o ruído (indesejado), todos os demais componentes da trilha sonora. Embora o resultado perceptivo seja semelhante, a maneira de alcançá-lo parece ser distinta das informações oficialmente divulgadas pela Amazon.

De fato, a grande mudança de paradigma está relacionada com a inteligibilidade. Como vimos ao longo das seções deste capítulo, a indústria do audiovisual elegeu as falas, historicamente, como elemento preponderante da trilha sonora, tornando a inteligibilidade da voz crucial para a compreensão da progressão narrativa. O *Dialogue Boost* constitui uma ferramenta do mercado que está em consonância com a historiografia do cinema narrativo comercial, que tem como um dos objetivos centrais manter os diálogos como principal veículo provedor de informações sobre o enredo.

Também é importante destacar a diferença entre o resultado obtido na análise e nossa hipótese inicial. Por pensar que encontraríamos a ênfase nos diálogos através do aumento de intensidade das falas, supusemos que o fenômeno poderia não ser visível nos espectrogramas. Descobrimos o contrário: as mudanças sonoras são notadamente visíveis, porque não existe aumento de intensidade, mas sim a atenuação dela, em partes selecionadas da trilha sonora. Esse raciocínio nos leva a pontuar que a ferramenta da Amazon, além de minimizar a falta de inteligibilidade, gera uma relação distinta entre a fala e os demais elementos do áudio; uma relação diferente daquela que aprendemos a apreciar na cultura audiovisual.

Assim, consideramos que ainda há muito o que refletir e aprender sobre ferramentas como o *Dialogue Boost*. A análise dos três episódios comprova que a ferramenta não segue um padrão definido de funcio-

namento, já que o resultado obtido leva à conclusão de que o episódio 1 alcançou um resultado aquém do esperado, enquanto os outros dois chegaram a resultados similares, mais satisfatórios. Este problema deve ser rapidamente corrigido, uma vez que o algoritmo de inteligência artificial vai se auto-aprimorando à medida que é utilizado pelos audioespectadores.

Há de se considerar que ferramentas baseadas em inteligência artificial funcionam com modelos estatísticos de probabilidade. *Maravilhosa Senhora Maisel* é uma grande produção, com alto orçamento, que não sofre com questões técnicas, tais como ruídos de captação oriundos do *set* de filmagem ou equipamento de gravação inadequado. A experiência e a análise de outras produções com características diferentes podem fornecer informações adicionais valiosas, e enriquecer esse primeiro panorama do uso da ferramenta. Como o *Dialogue Boost* funcionará em um filme de baixo orçamento, com som direto ruidoso, por exemplo? Ainda não temos esta resposta.

Considerando a variação de resultados encontrados nesta pequena amostragem, ainda podemos levantar suposições inclusive sobre a possibilidade de intervenções humanas na aplicação do *Dialogue Boost*, para além do algoritmo de inteligência artificial. Se a ferramenta tem acesso aos *stems*¹⁴ de mixagem, ela pode simplesmente ser ‘ensinada’ (tanto pelo auto-aprimoramento da ferramenta quanto pela intervenção humana) a reduzir a intensidade dos dois *stems* que não contêm diálogos.

14. Quando finalizada, a trilha sonora do filme é mixada em três grandes etapas, que formam a *Banda Internacional*, ou DM&E (abreviação para *Diálogo, Música e Efeitos*): a mixagem separada em grandes três categorias sonoras. Essa separação serve para que o filme possa ser dublado em outros idiomas, a partir da substituição apenas da categoria dos diálogos. Cada uma dessas categorias, que reúnem dezenas de *tracks* de áudio, é chamada de *stem*.

De todo modo, a ferramenta do *Dialogue Boost* representa um reforço à tese de James Lastra (2012), bem como às observações de Michel Chion (2008) e Tomlinson Holman (2005), sobre a importância da voz como fio condutor das narrativas audiovisuais, a partir dos aspectos semânticos. O desenvolvimento da ferramenta demonstra que a demanda do consumidor – por um lado, respondendo de forma natural ao senso cognitivo inato da espécie humana para o aspecto semântico das palavras; por outro, aderindo à estética sonora que privilegia as vozes sobre os demais componentes do som dos filmes – continua oscilando em direção ao modelo telefônico de Lastra.

Por fim, devemos lembrar que as condições de apreciação de um produto audiovisual reproduzido a partir de plataformas de *streaming* têm singularidades que precisam ser levadas em consideração. Enquanto realizadores, editores e mixadores de som estão trabalhando em salas acusticamente tratadas a partir de parâmetros de referência para a reprodução das obras, os audioespectadores apreciam os produtos audiovisuais em condições variadas, e muitas vezes adversas: na sala de casa, num consultório médico, ao lado de pessoas que realizam outras atividades, a partir de *smartphones* ou *tablets*, no transporte público, em locais abertos etc.

Essa condição aponta para a importância cada vez mais acentuada da customização da escuta, a partir da qual cada audioespectador, de forma individual, tem a possibilidade de selecionar parâmetros de audição adequados ao equipamento de reprodução, ao ambiente de consumo, e aos demais fatores que afetam sua experiência única. Vale a pena registrar que a ferramenta da Amazon não obriga o audioespectador a ouvir a obra de uma determinada maneira imposta, mas oferece a

ele três opções ajustáveis ao consumo audiovisual (das quais, inclusive, somente a versão mais extrema foi analisada neste artigo).

A trilha sonora original, afinal, continua a ser a opção *default* de escuta, e cada pessoa pode selecionar o modo de audição que considera mais confortável para si. A customização da escuta, não custa lembrar, é uma tendência que precede o *Dialogue Boost* e está presente em muitos aparelhos domésticos de reprodução audiovisual.

Referências

AMAZON Staff. *Prime Video launches a new accessibility feature that makes it easier to hear dialogue in your favorite movies and series*, 18/04/2023. <https://www.aboutamazon.com/news/entertainment/prime-video-dialogue-boost>.

AUMONT, Jacques. *O cinema e a encenação*. Lisboa: Texto & Grafia, 2006.

BBC Research & Development. *Object-based media*, 2023. <https://www.bbc.co.uk/rd/object-based-media#work>

BORDWELL, David. The introduction of sound. *The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960* (org. David Bordwell, Kristin Thompson e Janet Steiger). New York; Columbia University Press, 1985.

BRITO, Carlo. *O mecanismo volta e Selton Mello explica sussurros: ‘Eu não falo baixo, as pessoas falam alto’*, *G1*, 10/05/2019. <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2019/05/10/o-mecanismo-volta-e-selton-mello-explica-sussurros-eu-nao-falo-baixo-as-pessoas-falam-alto.ghtml>.

BUHLER, James; NEUMEYER, David; DEEMER, Rob. *Hearing the Movies: Music and Sound in Film History*. New York: Oxford University Press, 2010.

CARREIRO, Rodrigo; OPOLSKI, Débora. O espectro do som como ferramenta de análise fílmica. *PÓS – Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes da EBA/UFMG*, v. 12, n. 24, pp. 388–414, 2022.

CARREIRO, Rodrigo. A história do som dos filmes. *O som do filme: uma introdução*. (org. Rodrigo Carreiro), pp. 35-86. Curitiba: Editora da UFPR, 2018.

CARREIRO, Rodrigo. O papel da respiração no cinema de horror. *E-Compós*, v. 23, n. 1, pp. 1-21, 2020.

CHION, Michel. *A audiovisão*. Lisboa: Texto e grafia, 2008.

COSTA, Fernando Morais. Teorias sobre voz nas décadas de 1960 e 1970 e cinema contemporâneo. *Novos Olhares*, v. 6, n. 2, 2017, p. 22-29.

FLORIAN, Brian. Learning from history: Cinema sound and EQ curves. *Secrets of home theater and high fidelity – The vault*, v. 9, n.2, 2002. https://hometheaterhifi.com/volume_9_2/feature-article-curves-6-2002.html

HOLMAN, Tomlinson. *Sound for film and television*. London: Routledge, 2005.

INTERNATIONAL Telecommunication Union. *Recommendation ITU-R BS.1770-4: Algorithms to measure audio programme loudness and true-peak audio level*. 2017. https://www.itu.int/dms_pubrec/itu-r/rec/bs/R-REC-BS.1770-4-201510-I!!PDF-E.pdf

JAECKLE, Jeff (org.). *Film dialogue*. New York: Columbia University Press, 2013.

KIT, Borys. *The dark knight rises* faces big problem: audiences can't understand villain, *Hollywood Reporter*, 20/12/2011. <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/dark-knight-rises-christian-bale-batman-tom-hardy-bane-275489/>.

KOZLOFF, Sarah. *Overhearing Film Dialogue*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2000.

LASTRA, James. Fidelity versus intelligibility. *The sound studies reader* (org. Jonathan Sterne), pp. 248-254. New York: Routledge, 2012.

OPOLSKI, Debora. *Edição de diálogos no cinema*. Curitiba: Editora da UFPR, 2022.

PEARSON, Ben. Here's why movie dialogue has gotten more difficult to understand (and three ways to fix it), *SlashFilm*, 22/08/2022. <https://www.slashfilm.com/673162/heres-why-movie-dialogue-has-gotten-more-difficult-to-understand-and-three-ways-to-fix-it/>.

QUINLIVAN, Davina. *The place of breath in cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011.

THORNTON, Mike. TV subtitle usage up to 80% – what is going wrong with dialogue mixes?, *Production Expert*, 17/11/2022. <https://www.pro-tools-expert.com/production-expert-1/tv-subtitle-usage-up-to-80-what-is-going-wrong-with-dialogue-mixes>.

WARD, Lauren. Speak up! Why some TV dialogue is so hard to understand, *The Conversation*, 27/04/2017. <https://theconversation.com/speak-up-why-some-tv-dialogue-is-so-hard-to-understand-75423>.

Afro-surrealismo, uma encruzilhada onírica no audiovisual

Libia Castañeda e Marília de Orange

Às vezes despertamos de um sonho cuja sensação do real é tão grande que nos custa desprendermos de sua evanescência. Sonhos a que aspiramos intimamente e pesadelos que jamais desejamos ter ou sequer repetir. Do mundo dos sonhos e dos pesadelos, emergem uma série de manifestações artísticas que apontam horizontes reflexivos, oferecidos pelos estados oníricos, e novas perspectivas, frente às arestas que a realidade nos apresenta.

Esse território, onde as fronteiras da sensação do real e do onírico se confundem, foi plasmado por D. Scot Miller no *Manifesto Afro-Surreal* (2009). Nele somos apresentados ao termo *Afro-surrealismo*: uma expressão artística que reflete sobre a realidade dos que estão à margem da sociedade. Suas raízes estão fincadas no contexto das lutas seculares por direitos civis e participação intelectual e artística do povo negro e periférico nos Estados Unidos, bem como no pensamento crítico negro cuja busca é transformar a realidade. O afro-surrealismo “pressupõe que, além deste mundo visível, há um mundo invisível lutando para se manifestar” e sua proposta é “revelá-lo” (MILLER, 2009).

A partir da concepção ontológica do movimento em questão, analisamos os vídeos *Until The Quiet Comes* (2014) e *Never Catch Me*

(2014), do rapper Flying Lotus, e o curta-metragem *República* (2020), de Grace Passô. Consideramos que estas obras resgatam narrativas dos povos subalternizados e marginalizados: compartilham a experiência particular de ser negro e periférico nos Estados Unidos e no Brasil, ao passo que guardam as nuances das experiências nos diferentes territórios.

Em ambos países – reflexo do *sistema mundo moderno* – o racismo e a lógica do capital têm sido elementos responsáveis por desenvolver uma estrutura político-econômica que violenta os corpos à margem, os mesmos que sustentam este sistema. O objetivo deste trabalho é evidenciar como estas obras resgatam uma memória coletiva que procura o seu devido espaço e visibilidade: mostrar a real face e a violência perpetuada pela matriz de dominação aos corpos que se encontram na fronteira.

Realizamos uma análise comparativa onde buscamos aproximar as formas audiovisuais através das proposições do afro-surrealismo. Partimos de sequências e ideias sobre o corpo e as novas possibilidades de uma composição cinematográfica focada nas sensações – e por que não sinestésicas – apresentadas nas obras. Além disso, toda a análise é costurada de maneira interseccional e decolonial, aspectos que observamos ser estruturantes numa obra Afro-Surreal, relacionando-as aos conceitos chaves do pensamento crítico.

O afro-surrealismo como tendência

Segundo Jeremy A. Jackson (2019, p. 02), a publicação do *Manifesto Afro-Surreal* (2009) marca o que ele chama de “Renascimento Afro-Surreal”. O afro-surrealismo nasceu e resistiu ao longo de algumas décadas até renascer com o manifesto, se construiu aos poucos no decorrer da segunda metade do século XX e tem o seu renascimento

no início do século XXI, deu seus primeiros passos na marginalidade artística dos Estados Unidos até alcançar novos territórios após a publicação, divulgação e constante resgate do seu manifesto.

Estamos falando sobre uma expressão artística que mobiliza “as técnicas estéticas” para tornar visível “a experiência particular de ser negro” e, que em nossa opinião, a partir de uma análise do manifesto, também se estende às comunidades ágio-americanas, latinas, mulheres e queer “na América, expressando as condições surreais com as quais” os povos subalternizados e marginalizados precisam lidar diariamente (JACKSON, 2019, p. 1). Trata-se de um tipo de abordagem artística que busca refletir a diáspora, o legado colonial e suas reverberações na sociedade através da “sustentação ou recuperação de memórias culturais” e das narrativas subalternizadas e marginalizadas (SPENCER, 2020, p. 5).

O afro-surrealismo reconhece a potência que existe no ato de compartilhar e narrar histórias, afetos, saberes e subjetividades gestados na fronteira. Percebemos que ele se aproxima da perspectiva proposta por bell hooks (2019, p. 89) de que “contar histórias é uma das maneiras que temos para começar o processo de construção de comunidade”. Compartilhar histórias é dividir experiências, transmiti-las é propagar sabedoria, conhecimento, etc. Narrar histórias também é uma forma de re-existência. A expressão Afro-Surreal está na música, na literatura, no audiovisual e nas artes visuais, demonstrando “como um povo pode desenvolver formas opostas e revolucionárias de pensar e interagir dentro de uma cultura maior” e se construir enquanto comunidade (SPENCER, 2020, p. 7).

Sua construção não segue o padrão observado em outras manifestações artísticas: primeiramente a reunião de artistas, em seguida as experimentações e, por fim, o lançamento de um manifesto e realização

das obras. O afro-surrealismo se constrói de maneira tortuosa: artistas marginais começaram a produzir, de forma isolada, obras afro-surreais; D. Scot Miller, sensível ao tema, percebeu uma nova tendência e lançou um manifesto reivindicando a sua existência; e a partir da sua publicação, observamos um crescimento na produção de obras embriagadas por essa onda artística do povo negro, subalternizado e marginalizado nos Estados Unidos.

Essa narrativa, construída através da desobediência dos padrões dos movimentos culturais existentes até então, nos faz perguntar: como um movimento pode ser construído dessa forma, sem um pensamento coletivo estruturante e organizado imposto pelas classes hegemônicas? Como uma proposta artística surge, se mantêm em pé e décadas depois é que temos a construção do seu manifesto? Como em um sonho onde os sentidos e a ordem dos acontecimentos não orientam a existência dos eventos, encontramos respostas aos questionamentos acima - e ainda mais perguntas - através do *oroki*: “Exu nasceu antes que a própria mãe”. Exu, na cultura iorubá, é uma força vital que “precede toda e qualquer criação”, um “princípio dinâmico que cruza todos os acontecimentos e coisas”, que “participa e integra tudo que é criado” (RUFINO, 2019. p. 19). É aquele que comanda os movimentos, as transformações e as encruzilhadas, a quem pedimos licença para entrar, sair e passar. *Larouyé Exu!*

Esse *oroki* nos aproxima do afro-surrealismo ao nos desvincular da visão cartesiana do mundo ocidental de como as coisas devem ser construídas, desatando a venda da lógica racional que estrutura o nosso olhar para o mundo e nos desassociando do olhar historicista colonial pré estabelecido. Abandonar as visões e as referências pré estabelecidas, nos permite reconectar com nossos saberes ancestrais antes

desprezados e, a partir deles, criar novas referências e modos de estar e ser no mundo. Uma arte gestada na marginalidade não pode ser olhada através das lentes dominantes, ela deve ser investigada a partir dos saberes gestados na marginalidade, na fronteira, nos limiares.

O afro-surrealismo se constrói em uma grande encruzilhada artística onde é possível observar a escrita de Henry Dumas, o Surrealismo Eterno, o Black Arts Movement (BAM), o Realismo Animista, Maravilhoso, Mágico, as manifestações do fantástico e do horror. A lista é extensa e costura uma estética estranha e opositiva cujo intuito é tornar visível os absurdos impostos às vidas daqueles que transitam às margens, sustentam o centro e são invisibilizados. É uma encruzilhada de saberes que se opõe ao legado colonial do controle aos corpos subalternizados e marginalizados através de diversos dispositivos de violência para a manutenção dos privilégios da matriz de dominação.

Segundo Rochelle Spencer (2016), o afro-surrealismo é caracterizado pela proliferação de expressões visuais e audiovisuais, uma vez que sua gênese se encontra desde um momento de consolidação de novas expressões artísticas até a transição dos suportes, em especial o digital. A autora explica que o audiovisual produzido a partir do Afro-Surreal é marcado pela apropriação das linguagens cinematográficas como ferramentas estratégicas para lutar contra as opressões do legado colonial: através de histórias socialmente relevantes que examinam “eventos estranhos”, a partir de uma perspectiva racial, subalterna, interseccional e – porque não – decolonial, onde “a jornada pessoal e psicológica de um personagem torna-se uma rejeição” ao “racismo”, à desigualdade, à opressão e às “ideias ocidentais de temporalidade”(SPENCER, 2020, p. 8).

Percebemos que o domínio da linguagem visual e audiovisual são transformadores, uma vez que, “a linguagem também é um lugar de

luta” (HOOKS, 2019, p. 282), pois ela também é o lugar utilizado para construir e perpetuar estereótipos, *imagens de controle*, violências e apagamentos sistemáticos. Através das disputas no campo da linguagem, os povos subalternizados e marginalizados reconstróem suas memórias coletivas ao tecer suas narrativas enquanto encruzilhadas de saberes e experiências próprias, relevantes e necessárias.

Em direção a uma desobediência epistêmica

Os estudos decoloniais nos parecem um caminho possível para sedimentar esta análise, uma vez que eles formam parte de uma corrente de pensamento que busca se desprender da lógica da modernidade capitalista e seu legado colonial. A decolonialidade propõem alargar os horizontes epistemológicos, lançando-se na pluralidade de conhecimentos, defendendo um resgate da memória, da narrativa, dos saberes, afetos e subjetividades gestados nos povos subalternizados e marginalizados. O pensamento decolonial identifica no projeto *modernidade/colonialidade*, um meio pelo qual o *sistema mundo moderno* é constituído: a modernidade se inicia com a invasão da América no século XV e, por conseguinte, reorganiza o mundo através dos conceitos de raça, classe e gênero, a partir dos quais geram a matriz de dominação responsável por estipular as diferenças coloniais.

A perspectiva decolonial percebe que a nossa estrutura social, econômica, política e de conhecimento – com suas raízes fincadas no legado colonial – reduzem o mundo ao distingui-lo de forma binária entre civilização/barbárie, branco/não branco, homem/mulher, etc. Trata-se de uma corrente do pensamento crítico que propõem identificar os tentáculos invisíveis que oprimem os povos subalternizados e margi-

nalizados, sugerindo novas formas de re-existência e epistemologias plurais, matrizes comuns ao pensamento Afro-Surreal.

Walter D. Mignolo e Gloria Anzaldúa (2020, p. 23) definem o pensamento decolonial como um “pensamento liminar”: aquele que “busca compensar a diferença colonial que a tradução colonial” tenta “neutralizar como parte da ordem universal”. A “opção decolonial” se configura como um ato de “desobediência epistêmica” (MIGNOLO, 2008, p. 289), o qual propõe (re)construir, resgatar e exaltar o conhecimento produzido pelos povos marginais e as narrativas gestadas a partir da fronteira – marcada pela diferença colonial – a fim de transformar a realidade e recusar a narrativa universalista imposta pela matriz de dominação colonial que se trasladou até nossos dias. Uma vez que os indivíduos marcados pela diferença colonial ousam reivindicar e exaltar suas narrativas em prol da (re)construção, do resgate e da manutenção de suas memórias – individuais e coletivas – eles infringem o estatuto colonial através de legítimos atos de desobediência epistêmica.

O olhar que confronta

bell hooks, no texto *O olhar opositor: mulheres negras espectadoras* (2019), nos explica como por anos se construiu a impossibilidade de olhar o mundo a partir de uma perspectiva negra que, em nossa opinião, pode estender-se aos povos marginais. Nos referimos à histórica tradição de negar às minorias a possibilidade de encarar seus agressores nos olhos e visitar a história a partir da sua própria perspectiva, que por sua vez, se situa no plano da violência física e simbólica:

Maravilhada pela primeira vez que li nas aulas de história que brancos donos de escravos (homens, mulheres, crian-

ças) puniam as pessoas negras escravizadas por olhar, eu me perguntei o quanto esse relacionamento traumático com o olhar influenciou a criação de filhos e a atitude das pessoas negras enquanto espectadoras. As políticas da escravização, das relações de poder racializadas, eram tais que os escravizados foram privados do seu direito de olhar. [...] Ao olhar corajosamente, declaramos em desafio: “Eu não só vou olhar. Eu quero que meu olhar mude a realidade” (HOOKS, 2019, p. 211-212).

As enérgicas palavras de hooks nos fazem pensar sobre como a frustração e a injustiça marcaram gerações de pessoas subalternizadas e marginalizadas, onde ver e ser visto resultava de um privilégio de poucos. A partir dessa configuração, como se olha e a construção do olhar se constituíram como um dos pilares da modernidade de caráter oclocêntrico. Essa importante pensadora nos convida a pensar como o olhar do branco é um privilégio inventado por ele mesmo, que pode e deve ser questionado através da corajosa resposta dos povos que são postos à margem, se configurando enquanto ato de desobediência epistêmica, uma vez que subverte o comportamento imposto e esperado no estatuto da colonialidade.

Joaquín Barriandos nomeia a *colonialidade do ver* com o intuito de descrever a forma em que a exploração colonial e humana dos ocupantes desses territórios derivou de uma reorganização da maneira em que percebiam o mundo. O descobrimento da América, o expansionismo transatlântico, o saber etnocêntrico na Europa e o sistema mercantil capitalista da modernidade se instalaram como consequência do sistema colonial na América e refletiram estruturalmente naqueles que aqui já estavam. A *colonialidade do ver* é a maneira como se produz: “uma epistemologia visual complexa que estrutura” tanto “uma ordem de descorporificação

e invisibilização que permite a universalização do olhar imperial” quanto “uma ordem de corporificação e visibilidade que permite a racialização do corpo” subalternizado e marginalizado (LEON, p. 66), animalizando automaticamente toda forma de alteridade.

Logo, a forma na qual o mundo se observa, se esquematiza ou representa e as tecnologias associadas à imagem respondem a tal epistemologia visual onde o pensamento cartesiano, assim como, o reconhecimento do mundo a partir da perspectiva imperial adquirem forma e sentidos. A visão se situa como o sentido responsável por designar e classificar o mundo, portanto, é atribuído também a uma classe dominante que tudo pode alcançar com o olhar. Nessa organização de mundo cartesiano encontramos uma distribuição “cromática do poder”:

A cor teve um papel fundamental, se configurou um sistema de representação pintado com o pincel do colonizador, a imagem e semelhança de sua retina e, dessa forma, impediu que o outro pudesse representar a si mesmo. A imagem do outro construída negou a possibilidade de configurar uma identidade do sujeito colonizado, chamada por Fanon (1974) “impossibilidade ontológica”, na medida em que esse outro se apropriou da representação que dele se fazia, assumindo-a como sua própria representação (ALBÁN ACHINTE, 2009, p. 84).

A construção da imagem do outro que Adolfo Albán Acinte comenta se relaciona diretamente com o que Winnie Bueno (2019) define como *imagens de controle*, “responsáveis por nomear, caracterizar e manipular os significados das vidas das minorias”, se configurando como “símbolos que buscam restringir a autonomia” dos indivíduos “utilizados como uma forma de naturalização das consequências do racismo [...], do

sexismo”, das violências e opressões impostas aos que se encontram na fronteira, “a partir da inevitabilidade” (BUENO, 2019, p. 79), estabelecendo “barreiras estruturais nos mais variados campos, consolidando o status de pobreza e precariedade” (BUENO, 2019, p. 86).

As *imagens de controle* são “uma forma de despotencializar as lutas por direitos de grupos subalternizados” e marginalizados (BUENO, 2019, p. 97). Portanto, o combate às *imagens de controle* também se dá através da construção da memória coletiva no sentido do marginalizado para o marginalizado enquanto metodologia de uma constante disputa por narrativas. “Uma grande falha de todos os potentes movimentos por justiça social” - intelectuais, artísticos e culturais - que tivemos foi acreditar no “pressuposto de que a libertação acontecerá de uma só vez”, contudo, a “libertação é um processo contínuo” (HOOKS, 2019, p. 57). Combater as *imagens de controle* faz parte desse processo de luta constante.

Para além de metáforas visuais ou artísticas, as críticas a essas formas de “ver” que designaram às alteridades traçam os caminhos pelos quais o olhar marcou a diferença colonial como substrato da colonialidade do saber, poder e ser. Portanto, a afirmação de hooks (2019, p. 212), “Eu não só vou olhar. Quero que meu olhar mude a realidade”, inverte a lógica na qual o observador não só é consciente de seu lugar de enunciação – historicamente subalternizado e marginalizado – mas também assume o gesto de redefinir seu mundo enquanto protagonista da própria existência.

Há formas de representação cinematográfica contemporâneas que podem ser utilizadas para subverter os preceitos da *colonialidade do ver*. Um exemplo está no *realismo perceptual*, conceito relativamente recente nos estudos cinematográficos que percebe uma tendência

no audiovisual contemporâneo: o surgimento de obras audiovisuais que se utilizam de um realismo que se baseia numa “experiência de visualização contemplativa ancorada na materialidade e na duração” da imagem, onde “o aspecto sensorial” é um agente integrante da sua “estética” que está “apoiada na inspeção prolongada da realidade” (DE LUCA, 2015, p. 61). Ele tem sido usado “principalmente para expressar preocupações sociais” e políticas (DE LUCA, 2015, p. 64).

“Lembrar é mais do que mera repetição de tradições. Lembrar é conhecer e transmitir conhecimento, daí a importância de estimularmos a memória” e nossas “memórias são armazenadas e ativadas de diferentes maneiras, por meio de todos os nossos sentidos” (SOUZA, 2016). Percebemos que o *realismo perceptual* assume esta perspectiva e opera uma perda da tradicional linearidade do tempo, do desaparecimento da perspectiva, da representação por trás da câmera (a quebra da quarta parede), fragmentando a diferença entre a tradicional ficção ao misturá-la com as representações não ficcionais, de modo a assumir uma postura epistemológica que, em nossa opinião, questiona as tensões produzidas pelos sistemas de dominação, do qual a imagem tem sido parte fundamental.

Em vez disso, falo do “desaparecimento gradual” ou “substituição” da perspectiva como forma simbólica, na frase de Erwin Panofsky, como um ponto de referência culturalmente dominante, implícito, orientando não somente esta ou aquela prática artística, ou este ou aquele aspecto da visualidade, da cultura visual e do olhar, mas quebrando e reorientando toda uma episteme de representação do conhecimento como visionamento. Isto normalmente é o que queremos dizer com imagem do mundo cartesiano e, por extensão, a maneira de perceber e, conseqüentemente, conhecer o mundo “lá fora”, enquanto nos colocamos

como sujeito “aqui dentro”.[...] Porém, agora, parece que a mudança na nossa cultura visual ocorreu não pelos meios usuais da crítica intelectual ou por meio do ensino para crianças na escola (por exemplo, que a Terra é redonda e não plana), mas quase por si só, como uma questão de hábito mais do que um fato, quase, alguém pode dizer, por preguiça e conveniência, e, é claro, com uma pequena ajuda da tecnologia e nossos aparelhos favoritos, como iPods, telefones celulares e outros dispositivos manuais (ELSA-ESSER, 2015, 44).

Ao que o autor chama de “questão de hábito”, também poderíamos incluir as discussões realizadas pelas nossas sociedades do terceiro mundo sobre a democratização dos meios de comunicação e a importância da autorrepresentação, conceitos desenvolvidos por Martin Barbero, bem como a apropriação das tecnologias pelas comunidades subalternizadas e a inclusão dos meios digitais. Este tecido de fenômenos sociais, discussões em diferentes ramos do conhecimento e a convivência com as novas tecnologias se entrelaçam sincronicamente nos gestos e nas possibilidades de pensar a si mesmo, o que Albán Acinte supõe como a própria agência da imagem.

Por sua vez, Patricia Hill Collins (2019) propõe o conceito de *autodefinição* por meio do qual um indivíduo constrói uma ideia de si mesmo. É o ato de se explicar, de se descrever, de conseguir visualizar suas próprias qualidades e características. Nesse sentido, a *autodefinição* é construída a partir de uma dimensão individual e outra coletiva: a partir do fortalecimento mental e emocional do indivíduo e, por conseguinte, da comunidade que ele faz parte.

De Lotus a Passô, questões de perspectiva

Until The Quiet Comes (2014) é um videoclipe idealizado por Flying Lotus e dirigido por Kahlil Joseph que retrata o corpo morto de um jovem negro ganhando vida. Performando um contorcionismo estranho, belo e ritmado, ele revisita as ruas, os becos e as pessoas do seu bairro enquanto a câmera o acompanha sob uma luz que mistura tons alaranjados nos fazendo acompanhar o amanhecer e o anoitecer ao mesmo tempo em cena.

Através de uma atmosfera onírica, tensionando imagens e paisagens sonoras que transitam esteticamente entre o audiovisual não ficcional e o ficcional, a produção imerge o seu espectador na rotina do bairro de Nickerson Gardens, um complexo de apartamentos na periferia de Los Angeles considerado o maior conjunto habitacional da localidade. A região é conhecida por abrigar grande parte da população afro-americana, latina e imigrante sendo marcada pela violência e pelo descaso por parte do Estado norte-americano.

Never Catch Me (2014) é outra criação audiovisual idealizada por Flying Lotus com a direção assinada Hiro Murai. Nele visualizamos os corpos de duas crianças negras também ganhando vida em seu próprio funeral. A obra nos mostra corpos que dançam, cheios de energia que parecem fugir da sua própria morte ou fazer um ritual de passagem mais alegre entre a dureza da vida e a incerteza da morte.

Em ambos videoclipes podemos observar o uso das lentes interseccionais de raça e classe para disputar as narrativas, ao passo que combatem as *imagens de controle*, assim como tensionam as categorias binárias onírico/realidade. *Until The Quiet Comes* (2014) subverte duas

dessas imagens usadas para controlar: a periferia enquanto reduto do não belo e a exploração dos corpos mortos de pessoas negras e periféricas de forma depreciativa.

As mídias hegemônicas assumem a periferia enquanto local caracterizado por abrigar os povos subalternizados e marginalizados, portanto, um lugar desprovido de beleza colonial. Além de inventar e corroborar um imaginário social através da veiculação e exploração de imagens explícitas da violência e morte dos corpos excluídos de forma não humanizada e depreciativa. Dessa forma, perpetuam símbolos que situam os indivíduos e as comunidades periféricas como pessoas e espaços fora dos estatutos de beleza colonial, a violência enquanto maneira de estar no mundo e a morte repentina como única possibilidade.

Essa maneira de olhar contamina a construção de uma memória coletiva sobre os indivíduos e as comunidades periféricas, ao moldar nossa forma de enxergar o mundo – *colonialidade do ver*. As *imagens de controle* difundidas pelas mídias tradicionais impregnam o imaginário popular, sendo uma das ferramentas que estruturam um ataque sistemático à autoestima daqueles que são postos à margem e sustentam o centro, bem como a legitimação e institucionalização do preconceito e seus desdobramentos letais.

Until The Quiet Comes (2014) subverte as imagens que compõem esse imaginário depreciativo se utilizando da *autodefinição*. Ao narrar os fatos da realidade a partir da sua própria perspectiva, Flying Lotus traz uma plasticidade própria do que é o belo para a periferia, dando vida e beleza ao corpo negro morto em uma tentativa de fugir do padrão de imagens depreciativas veiculadas, enquanto denuncia a violência e o extermínio do povo negro e periférico nos Estados Unidos.

Never Catch Me (2014) usa uma linguagem semelhante à *Until The Quiet Comes* (2014). Mais uma vez, o espectador é convidado a encarar a morte. Dessa vez o clima fúnebre e mórbido do velório de duas crianças negras é interrompido por oníricos corpos mortos cheios de vida que se levantam do caixão, dançam, correm, festejam e vivem com alegria. Esses corpos cheios de energia contrastam com os familiares presentes que parecem carregar um buraco cheio de dor e de vazio no peito.

As imagens veiculadas nos distintos canais de comunicação, constantemente, exploram o sofrimento das minorias ao associar a morte, a dor e a violência às vidas dos corpos que se encontram jogados à margem. Essa é uma forma que a matriz de dominação encontrou para controlar e dominar os corpos dos subalternizados e marginalizados ao contaminar suas lembranças com vivências negativas e impregnar a memória coletiva com experiências que colocam o Outro como ameaça.

Ambas produções se configuram enquanto atos de desobediência epistêmica uma vez que suas imagens intervêm diretamente no estatuto colonial ao não reproduzirem as estatísticas relacionadas aos corpos negros nos Estados Unidos. A possibilidade da sobrevivida - e por que não, a possibilidade de vida plena e feliz após a morte - bem como a rememoração e enunciação desses corpos quando vivos se dá através da beleza marginal e da perspectiva periférica em direto diálogo com os versos entoados pela voz do rapper Kendrick Lamar “eu posso ver a escuridão em mim e é incrível; vida e morte não são mistérios e eu quero prová-la”.

O sonho desses corpos e mentes adultas e infantis enquanto fabulação da realidade é somente poder viver junto com os seus, em comunidade. Essa ideia quando plasmada nos vídeos não deveria nos confundir – é sonho ou é realidade o que estamos presenciando? -,

mas a manutenção do estatuto colonial, apesar de toda a desobediência epistêmica, ainda se mantêm contaminando nossas mentes, por isso que a luta pela libertação precisa ser uma constante.

Nessas criações de Flying Lotus, quase de forma mimética, tudo parece surgir de um transe, e claro, como em qualquer transe tudo se entrelaça quebrando qualquer possibilidade binária: passado e presente, realidade e ficção, anseio e desilusão. Observamos algo semelhante no curta-metragem *República* (2020) da dramaturga Grace Passô, realizado com o apoio do Instituto Moreira Sales. Uma notícia faz com que Grace, a protagonista, ligue seu computador enquanto nosso olhar está fixo no seu rosto surpreso pela boa nova: o Brasil não passa de um sonho!

No curta-metragem de Passô, tudo parece ser o encanto de um xamã, que podemos acordar a qualquer momento. A transcendência da vida se fratura e então toda a história também. Grace quebra a quarta parede ao falar com quem parece estar atrás das câmeras, quem por sua vez fala de assuntos técnicos e da sequência do roteiro. A câmera se desprende da localização geográfica no espaço do apartamento e, ao ser apoiada em uma superfície que desconhecemos, enfrentamos o olhar da protagonista por alguns segundos em um primeiríssimo plano fotográfico.

Nesse espaço já “fora da ficção” irrompe um novo personagem que afirma que nada existiu, que tudo é sonho – ou pesadelo. Grace olha surpresa e encara o que parece ser ela mesma. Com a cadência de “Dejala llorar” de Etelevina Maldonado, voltamos ao estado idílico, onde a ficção se confunde com a realidade representada. Nos breves minutos que dura *República* (2020), fazemos parte de um jogo meta-cinematográfico, onde os sentidos ideológicos, espaciais e simbólicos se tensionam.

Quando Passô coloca a câmera em frente a seu olhar congelado pelo dispositivo fotográfico, ela nos enfrenta, nos observa através de seus

próprios meios que sempre estiveram a serviço de uma *colonialidade do ver*, quebrando de certa forma as *imagens de controle* sobre o olhar negro. Em um exercício onde se quebra todo o tempo, enfrentamos o olhar de quem nunca pôde fazê-lo, até hoje. Não é simplesmente um gesto artístico ou um recurso estético, o olhar congelado no tempo é um gesto político, que vai de encontro aos meios da memória.

O olhar se transforma em um rastro da memória coletiva daqueles que não puderam olhar e também em um gesto de resistência gravado através do registro fotográfico, mostrando o poder do dominado para garantir o seu agenciamento ao reivindicar e cultivar a consciência política das relações do olhar – aprende-se a olhar de um certo modo para resistir (HOOKS, 2019).

O uso dos recursos como os primeiros planos e o plano sequência não necessariamente nos oferece pistas como espectadores sobre a linearidade do tempo, pelo contrário, parece falar de um tempo espiralado, onde a realidade se funde com a ficção e com a justaposição de temporalidades que evocam o sonho. Ainda que na tela todos compartilhem o mesmo espaço, nos tempos do sonho, a ficção e a realidade se sobrepõem.

Através de um realismo onírico

De origem grega e significado sonho, a palavra onírico faz referência ao universo dos sonhos, das fantasias, da loucura e daquilo que é lido como não pertencente ao “mundo real”. O sonho é o lugar onde outros mundos se fazem possíveis e imagináveis, outras possibilidades como afirma o filósofo Ailton Krenak:

Para algumas pessoas, a ideia de sonhar é abdicar da realidade, é renunciar ao sentido prático da vida. Porém,

também podemos encontrar quem não veria sentido na vida se não fosse informado por sonhos, nos quais pode buscar os cantos, a cura, a inspiração e mesmo a resolução de questões práticas que não consegue discernir, cujas escolhas não consegue fazer fora do sonho, mas que ali estão abertas como possibilidades. [...] essa instituição do sonho não como uma experiência onírica, mas como uma disciplina relacionada à formação, à cosmovisão, à tradição de diferentes povos que têm no sonho um caminho de aprendizado, de autoconhecimento sobre a vida, e a aplicação desse conhecimento na sua interação com o mundo e com as outras pessoas (KRENAK, 2019, p. 28).

A “narrativa onírica” é uma “experiência” que “exerce diferentes funções em uma comunidade” (IMBRIZI, DOMINGUES, 2021, p. 02). Seu uso em obras de arte está, constantemente, conectado a formas de explorar e compreender a realidade com o intuito de “nos ajudar a conviver com o estranho que habita os nossos sonhos e a encontrar pistas para outras formas de viver em sociedade” (Ibid, p. 02).

O afro-surrealismo se nutre do universo onírico para mergulhar na realidade dos excluídos: “é uma força confusa e disruptiva” que busca ser “um comentário sobre traumas coletivos” (SPENCER, 2020, p. 06). Neste caso, o onírico funciona como uma forma de cristalizar as violências impostas aos subalternizados e marginalizados, oscilando entre o uso de imagens mágicas, estranhas e fantásticas – construídas através do maravilhoso - e verossimilhantes à realidade que apelam aos sentidos do seu espectador como uma forma de acionamento da memória coletiva e do inconsciente.

A proposta de construir um onírico através do realismo das imagens e de suas características técnicas que acionam nossos sentidos dialoga com o *realismo perceptual* cujas características foram mencionadas na

parte anterior, sobre o olhar. Percebemos que o afro-surrealismo parte da perspectiva de que os sentidos também são substratos e ativadores da memória individual e coletiva. Para essa manifestação artística, ativar a memória se faz uma questão fundamental na construção de uma luta contínua para a libertação.

Em *Until The Quiet Comes* (2014) e *Never Catch Me* (2014) é possível observar o uso desse onírico que oscila. Ambas produções tomam forma através de um jogo imagético que mescla imagens mágicas, surreais e estranhas – construídas através do maravilhoso – com imagens verossimilhantes à realidade – construídas através do *realismo perceptual* – para expressar preocupações sociais e políticas. Presenciamos corpos mortos que ganham vida e imagens que possuem verossimilidade com a realidade, apresentadas de forma minuciosa através de jogos de cena que se aproximam da busca Afro-Surreal em restaurar “o culto do passado” revisitando “os costumes antigos com novos olhos”, se apropriando “dos novos símbolos da escravidão [...] e dos símbolos coloniais” reconhecendo “a possibilidade da magia” acender “a chama do desconforto” que clareará “a névoa da inconsciência coletiva” (MILLER, 2009).

Ambas obras nos propõem uma outra experiência do tempo através de longos planos cujos espaços vazios e/ou espaços que situam seus protagonistas estão permeados por uma atmosfera melancólica que engatilha nossos sentidos com uma sensação de que algo não corresponde às realidades esperadas. O close-up nos força a olhar para gestos e experimentar o luto, dor, sofrimento, alegria e beleza ao mesmo tempo em um exercício de alteridade. Somos imersos em planos lentos que mudam nossas referências de tempo/espaço, nos fazendo experimentar e ativar memórias coletivas sobre a violência e o extermínio

impostos aos povos subalternizados e marginalizados, mas também a alegria desses mesmos corpos cheios de vida.

Tratam-se de produções audiovisuais que se aproximam de uma das características estruturantes do *realismo perceptual*, uma vez que esse “novo realismo [...] favorece [...] protagonistas *post-mortem*”, personagens “em que não está claro para eles mesmos ou para o público se ainda estão vivos ou mortos, se eles habitam completamente um outro domínio ou se voltaram dos mortos” (ELSAESSER, 2015, p.45). Podemos assumir que eles estão e não estão vivos ao mesmo tempo, que enquanto suas memórias forem vividas pelo coletivo, estes corpos se manterão em pé se contorcendo e correndo pela tela da vida.

A “experiência narrativa também se configura como uma prática de cuidado de si”, uma forma de *autodefinição*, e através do universo onírico “pode-se revelar as agruras e belezas da existência” e da realidade “para si mesmo e para o outro” (IMBRIZI, DOMINGUES, 2021, p. 04). É “um processo que leva a conhecer, construir e reconstruir a subjetividade à medida” que a história narrada “ganha visibilidade em constantes operações” com quem está sendo compartilhada “e podem ser transformadas em matéria comum e partilhada”, é “um modo de tornar inteligível o mundo social e os fenômenos psicossociais que escapam de certa lógica e racionalidade” da realidade (Ibid, p. 05).

Em *República*, por sua vez, a brevidade do discurso junto à expressão de alívio de Grace que sucede a notícia do sonho xamânico supõe a possibilidade de todas as humilhações decorrentes da animalização sobre o corpo feminino negro não terem acontecido no plano da realidade. O corpo-território é traduzido na evidência parcial de mecanismos de produção audiovisual e autorreferencial da protagonista. Através do

desdobramento físico da personagem interpretada pela dramaturga, a experiência comunitária racializada é ficcionalizada.

O corpo que se multiplica na cena, ao mesmo tempo confunde quem é sonhado e quem é real, quem vê e quem é visto, tensionando as formas de representação e existência negra. A duplicação da personagem na cena final, conjuga o corpo individual e o corpo social, o corpo representado e o corpo do observador, deslocando de forma radical a possibilidade da causalidade narrativa clássica, produzindo um *mise en abyme* que nega a motivação dos personagens e o pacto comunicacional de quem acaba de ver um evento ficcionalizado.

A fronteira que divide a realidade da ficção e sonho da realidade em categorias binárias, é atravessada por tempos-espacos sincrônicos e fragmentados que se justapõem na narrativa. O quarto do apartamento é seguido pelo espaço da rua observado a partir de uma perspectiva zenital, que precede a conversação de volta no apartamento. Após alguns bruscos movimentos de câmera, onde o espaço se torna cada vez mais confuso, observamos uma foto enquanto supomos (pelo som fora de quadro) estarmos situados na cozinha, para depois voltar ao corredor que nos conduz ao espaço inicial. O espaço habitado perde suas referências geométricas, para ser contaminado por uma exploração psicológica e autorreflexiva.

Ao resistir às formas de representação tradicional, Passô perturba a direção do olhar ao fragmentá-lo, assim como, apresenta de forma fraturada a construção cartográfica do corpo e do espaço habitado. A representação é um sonho, bem como a alteridade. A forma do sonho adquire um sentido político e plástico, onde se evidencia a construção artificial da realidade e que através dos tensionamentos sociais e artísticos podemos transformá-la.

Afro-surrealismo: um dispositivo artístico de luta e disputa no campo da linguagem

Os teóricos que exploram a temática Afro-Surreal costumam usar os termos “movimento” e/ou “poética” para definir o afro-surrealismo, mas existem questões que tornam essas perspectivas frágeis. Os termos “movimento” e “poética” pressupõem a existência de um grupo de artistas e de obras vinculados, declaradamente, a um programa de arte instituído com diretrizes expressamente seguidas; não observamos isso no afro-surrealismo. Não temos artistas declaradamente afro-surreais, tampouco um grande quantitativo de obras abertamente autointituladas como tais, o que visualizamos, sem dúvidas, é um conjunto de obras, em constante crescimento, que se encaixam na proposta Afro-Surreal e se aproximam uma das outras nessa perspectiva.

Sendo assim, o afro-surrealismo parece comportar-se como um dispositivo que se constitui a partir da articulação – uma colagem – de vários elementos na construção da sua identidade. Um dispositivo que se encontra em constante erguimento desde a segunda metade do século XX e que é acionado por artistas que buscam trabalhar a realidade do povo negro, subalternizado e marginalizado. Dispositivo cujo fôlego vem sendo mobilizado por artistas na iniciativa de (re)construir, resgatar, manter e exaltar as narrativas e a memória – individual e coletiva – daqueles que se encontram na fronteira.

Trata-se de um dispositivo que também é demandado por artistas interessados em problematizar e transformar a realidade. A noção de dispositivo, aqui usada, está ligada a um dos princípios básicos dessa palavra, a noção de um “aparelho” construído para desempenhar uma determinada

função, um conjunto de meios e/ou medidas combinadas para atingir um certo objetivo. “Nos últimos anos, a noção de dispositivo tem se tornado cada vez mais frequente na reflexão teórica em torno” do campo do “audiovisual contemporâneo” (MIGLIORIN, 2005, p. 01), principalmente para refletir sobre obras audiovisuais que buscam fomentar “outras subjetividades e possibilidades de fruição” através da “construção de novas modalidades enunciativas” (RODRIGUES, 2015, p. 139).

A “noção de dispositivo como estratégia narrativa capaz de produzir acontecimento na imagem e no mundo” (MIGLIORIN, 2005, p. 01) nos ajuda a compreender o fenômeno em questão. Sugerimos que o afro-surrealismo é um dispositivo artístico acionado por artistas que buscam problematizar a realidade fruto do legado colonial e dar visibilidade para as narrativas dos povos subalternizados e marginalizados. Percebemos que sua proposta se aproxima da noção de dispositivo que se põe como uma ferramenta de criação responsável por pensar “o estatuto da imagem contemporânea, a possibilidade e o sentido da produção de novas imagens” (Ibid, p. 01).

Portanto, o afro-surrealismo é acionado por Flying Loutus na criação de seus videoclipes *Until The Quiet Comes* (2014) e *Never Catch Me* (2014) e por Grace Passô em *República* (2020). Um dispositivo configurado a partir de colagens com vários elementos, uma vez que ele bebe de outras manifestações artísticas, do pensamento decolonial, da interseccionalidade, do onírico e do *realismo perceptual*. Trata-se de um dispositivo artístico que tem o intuito de recuperar a memória coletiva das minorias e dar visibilidade para as narrativas marginalizadas e subalternizadas na busca por transformar a realidade.

A “imagem é o lugar de uma conjugação do sensível e do inteligível, e pode também ser investida de virtualidades imaginárias oriundas da-

queles e daquelas que procuram existir e *re-existir*” (ANDRADE, ALVES, 2020, p. 81). Sendo assim, as imagens podem ter sua linguagem e técnicas de construção operacionalizadas para a “materialização” de aspectos intangíveis da realidade. “A linguagem também é um lugar de luta” e disputa, pois, somos seres “entrelaçados com a linguagem” e nela “vive uma luta, ainda que oprimida, para nos recuperarmos, para reconciliar, reunir, renovar” nossa existência (HOOKS, 2019, p. 283-284).

O dispositivo Afro Surreal é acionado por artistas que procuram estabelecer uma ação de resistência à matriz de dominação e a sua estrutura político-social, através de uma disputa no campo da linguagem. “Revisitar o trauma nunca é uma experiência agradável”, mas buscar revisitar e compreender “a história é essencial para a construção de um mundo mais justo” (SPENCER, 2016, p. 213). Trata-se de uma forma de trazer o “discurso privado no discurso público” na forma de “uma intervenção íntima” que nos “permite recuperar tudo o que” somos “na forma da linguagem”, encontrando “lacunas” e “ausências” (HOOKS, 2019, p. 284). Explorá-las “possibilita que o leitor saiba que algo foi esquecido, ou que permanece ali, insinuado [...] na estrutura profunda” (Ibid, p. 284).

Dessa forma, é possível estabelecer uma “luta da memória contra o esquecimento”, num “esforço de rememoração que expressa a necessidade de criar espaços nos quais seja possível resgatar e recuperar o passado, legados de dor, sofrimento e triunfo de modos que transformem a realidade presente” através de “fragmentos da memória” que nos fornecem “uma ‘nova visão’ sobre o antigo, construídos para nos levar a um modo diferente de articulação” (HOOKS, 2019, p. 284-285).

Segundo hooks (2019, p. 212) a “estética [...] é mais do que uma filosofia ou teoria da beleza”, ela “é uma maneira de habitar o espaço,

um lugar específico, uma maneira de olhar” para a realidade “e de se tornar” no mundo. Sendo assim, “parece fundamental que” haja nos “envolvidos nas artes” ligadas ao povo negro, subalternizado e marginalizado “uma discussão revitalizada sobre a estética” que busque fugir das “tradições ocidentais brancas” sem “ser prescritivo” (Ibid, p. 222). O processo de “descolonização cultural não acontece apenas com o repúdio de tudo o que parece manter conexão com a cultura colonizadora”, é preciso “pormos em xeque a noção de que a cultura ocidental branca é ‘o’ local onde surgiu uma discussão sobre estética, [...] ela é apenas um deles” (Ibid, p. 222).

Grace Passô e Flying Lotus articulam essa discussão ao acionar o resgate de uma memória – individual e coletiva – traumática a partir de narrativas que exploram as subjetividades daqueles que são postos às margens e que tem, constantemente, suas vozes e sentidos censurados. Através do onírico que tensiona o ficcional e o não ficcional, ambos compartilham narrativas – contam histórias – como uma forma de (re) construir, resgatar, manter e exaltar uma memória coletiva historicamente invisibilizada, opondo-se as tradicionais *imagens de controle* em um legítimo ato de desobediência epistêmica.

Referências bibliográficas

ALBÁN ACHINTE, Adolfo artistas indígenas y afrocolombianos entre las memorias y las cosmovisiones estéticas de la reexistencia. In: PALERMO, Zulma. *Arte y estética en la encrucijada decolonial*. Ediciones del Signo 2009.

ANDRADE, Catarina Amorim de Oliveira; ALVES, Álvaro Renan José de Brito. O cinema como cosmopoética do pensamento decolonial. *Logos*, 2020, vol. 27, no 3.

ANZALDÚA, Gloria. *Borderlands/La frontera: la nueva mestiza*. Capitán Swing Libros, 2021.

BARRIENDOS, Joaquín. A colonialidade do ver: rumo a um novo diálogo visual interepistêmico. *Revista Epistemologias do Sul*, 2019, vol. 3, no 1, p. 38-56.

BUENO, Winnie de Campos. *Processos de resistência e construção de subjetividades no pensamento feminista negro: Uma possibilidade de leitura da obra Black Feminist Thought: Knowledge, Consciousness, and the Politics of Empowerment (2009) a partir do conceito de imagens de controle*. São Leopoldo, 2019.

COLLINS, Patricia Hill. *Pensamento feminista negro: o poder da autodefinição*. In: HOLLANDA, Heloisa Buarque de (org.). *Pensamento feminista: conceitos fundamentais*. São Paulo: Boitempo, 2019.

_____. *Interseccionalidade*. Patricia Hill Collins, Sirma Bilge; tradução Rane Souza. - 1. ed. São Paulo: Boitempo, 2020.

DE LUCA, Tiago. *Realismo dos sentidos: uma tendência no cinema mundial contemporâneo*. In: MELLO, Cecília (Org). *Realismo Fantasmagórico*. São Paulo: USP, 2015.

ELSAESSER, Thomas. Cinema mundial: realismo, evidência, presença. In: MELLO, Cecília (Org). *Realismo Fantasmagórico*. São Paulo: USP, 2015.

HOOKS, bell. *Black Looks: Race and Representation: The Oppositional Gaze: Black Female Spectators (1992)*. Boston: South End. Press Tradução do inglês: Maria Carolina Moraes. Disponível em: <<https://foradequadro.com/2017/05/26/o-olhar-opositivo-a-espectadora-negra-por-bell-hooks/>>
HOOKS, bell. *Anseios: raça, gênero e políticas culturais*. São Paulo: Elefante, 2019.

_____. *Olhares negros: raça e representação*. São Paulo: Elefante, 2019.

_____. *Ensinando pensamento crítico: sabedoria prática*. São Paulo: Elefante, 2019.

IMBRIZI JM, DOMINGUES AR. Narrativas oníricas e a partilha de experiências (extra)ordinárias. *Interface (Botucatu)*. 2021; 25(Supl. 1): e200805 <https://doi.org/10.1590/Interface.200805>.

JACKSON, Jeremy A. *Henry Dumas: prophet of the afrosurreal renaissance*. Estados Unidos, 2019.

KRENAK, Ailton. *Ideias para adiar o fim do mundo* (Nova edição). São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

LEÓN, Christian. Imagem, mídias e telecolonialidade: rumo a uma crítica decolonial dos estudos visuais. *Revista Epistemologias do Sul*, 2019, vol. 3, no 1, p. 58-73.

LORDE, Audre. *Irmã outsider: ensaios e conferências*. Belo Horizonte: Autêntica, 2020.

MIGLIORIN, Cezar. *O dispositivo como estratégia narrativa*. São Paulo, 2005.

MIGNOLO, Walter. *Desobediência Epistêmica: a opção descolonial e o significado de identidade em política*. 2008.

_____. *Histórias locais/projetos globais: colonialidade, saberes subalternos e pensamento liminar*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2020.

MILLER, D. Scot (org). *Manifesto Afro-Surreal*. 2009. Disponível em: https://medium.com/@_eusouyuri/manifesto-afro-surreal-preto-%C3%A9-novo-preto-um-manifesto-do-s%C3%A9culo-xxi-4b984c995b65.

RUFINO, Luiz. *Pedagogia das Encruzilhadas*. Mórula, 2019.

RODRIGUES, L.R.A. Notas sobre o dispositivo no documentário contemporâneo. *Galaxia* (São Paulo, Online), n. 30, p. 138-148, dez. 2015. <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542015220160>

SCHUSTER, Jean. Surrealismo e liberdade. In: PONGE, Robert (Org). *O Surrealismo*. Porto Alegre: UFRGS, 1991.

SOUZA, Sandra Duarte de. *Memória dos sentidos e sentidos da memória: lembrar para gerar vida*. Universidade Metodista, 10 de março de 2016. Disponível em: <http://portal.metodista.br/centrootiliachaves/editorial/arquivoeditorial/201cmemoria-dos-sentidos-e-sentidos-da-memoria-relebrar-para-gerar-vida201d#closeModal2022>

SPENCER, Rochelle. *Afro-Surreal and Afrofuturistic Cinematic Storytelling in Junot Díaz's The Brief Wondrous Life of Oscar Wao and Colson Whitehead's Zone One*. Estados Unidos, 2016.

_____. *Afro-Surrealism: The African Diaspora's Surrealist Fiction*. Routledge, 2020.

Referências audiovisuais

NEVER Catch Me. Direção: Kahlil Joseph. Roteiro: Flying Lotus; Kahlil Joseph. EUA: 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2lXD-ovv-ds8>.

REPÚBLICA. Direção: Grace Passô. Fotografia: Wilssa Esser. 1 vídeo. Site Instituto Moreira Salles. São Paulo, 2020. 15min51s. Disponível em: <https://vimeo.com/423769303>. Acesso em: 02 abr. 2021.

UNTIL The Quiet Comes. Direção: Hiro Murai. Roteiro: Flying Lotus; Hiro Murai. EUA: 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vF-1T-AEH2GA>. Acesso em: 21 out. 2022.

Apontamentos a respeito das definições históricas de gênero fílmico e seu potencial sensorio e háptico em *thrillers* de suspense

Vitor Celso Melo de Faria Junior

Presente em diálogos a respeito dos enquadramentos modernos e contemporâneos do cinema, o conceito geral de gênero carrega em seu histórico de definições um horizonte amplo de significados, expressados desde a passagem crítica de Aristóteles sobre a filosofia essencialista. “É justamente a noção de que os gêneros possuem qualidades essenciais que possibilita alinhá-los com arquétipos e mitos e tratá-los como expressivos de preocupações humanas amplas e perduráveis” (ALTMAN, 1999, p. 20). Estendidos, à época, aos limites da escrita épica, lírica e dramática, os princípios aristotélicos apontados foram ao longo do tempo sendo manifestados por uma parcela de estudiosos e historiadores literários em tendências e critérios subjetivos de avaliação de obras de ficção, poesia ou drama ligados a uma supressão gradual da presença e importância dos agentes de produção e recepção como partes essenciais para se compreender a definição geral de gênero. Chegada à cinematografia, a problemática de gênero seguiu outros contornos, já que a pró-

pria modalidade fílmica carrega em sua prática e concepção de produção a natureza convergente entre o produtor e consumidor.

Os gêneros cinematográficos não são organizados ou descobertos por analistas, mas são o resultado das condições materiais do próprio cinema comercial, em que as histórias populares são variadas e repetidas desde que satisfaçam a demanda do público e gerem lucro para os estúdios (SCHATZ, 1948, p. 15-16).

Um maior destaque à presença do produtor e espectador nos estudos teóricos de gênero fílmico, contudo, só passa a se apresentar, em grande parte, a partir da popularização do conceito de autoria no início da década de 1960 nos ciclos críticos e intelectuais estadunidenses. Sublinhada nos textos e manifestos de, por exemplo, François Truffaut em revistas como a *Cahiers du Cinéma*, a *Teoria do Autor* marca o advento de novas perspectivas sobre o estudo de gênero no cinema desassociadas das fortes tendências marcadas em meados do século XX, que se apropriam dos princípios de gênero na literatura e, principalmente, se expressam “na melhor das hipóteses, condescendentes e, na pior, abertamente hostis a Hollywood e seus filmes” (NEALE, 2000, p. 8).

Amplamente integrado a crítica cinematográfica do período e fundamentado no pensamento frankfurtiano e marxista, que reconhece o ofício social do cinema hollywoodiano como a de uma indústria cultural, o autorismo chega no centro do debate de gênero norte-americano como uma nova possibilidade de se refletir a importância da dinâmica criativa entre o espectador e produtor na construção da identidade genérica de

filmes populares¹⁵ e de se repensar a condição marginal atribuída por uma grande parcela dos críticos da época ao cinema de massa estadunidense, já que o mesmo, em essência, “é organizado quase inteiramente por categorias de gênero - ficção científica, terror, thriller, pornografia, comédia romântica, e assim por diante” (GRANT, 2007, p. 1).

Acompanhado o desejo renovado pelo estudo da cinematográfica popular, de acordo com Altman (1999, p. 26), se percorre na década de 1960 dois movimentos importantes de interpretação sobre a relação de produção do gênero fílmico com o espectador: baseada em pensadores do estruturalismo literário como Vladimir Propp e Lévi-Strauss, a primeira entende o gênero a partir de uma finalidade de autoexpressão social, destacando o interesse do público por narrativas de origem primitiva ou folclórica através de uma exposição consciente das principais contradições simbólicas da sociedade; fundamentada em escritores de viés marxista como Louis Althusser, a segunda o percebe como uma ferramenta ideológica de fabricação e alienação de signos e outros sistemas de representação ligados a governos e indústrias. Nas décadas de 1970 e 1980, os discursos assinalados são atualizados em duas novas teorias de gênero sobre textos populares no cinema: a *ritualística* e a *de campo ideológico*.

Apontada por estudiosos como Altman (1999) e Schatz (1948), a abordagem ritual considera o público como o criador final do gênero, sendo o responsável por apresentar as bases de referência da prática social para o desenvolvimento dos padrões genéricos narrativos: “uma vez que a história é repetida e refinada em uma fórmula, sua base

15. Cineastas como Eisenstein, Renoir e Welles foram sempre considerados autores, porque se sabia que detinham controle artístico sobre suas produções. A novidade da teoria do autor estava em sugerir que também cineastas de estúdio como Hawks e Minnelli eram autores (STAM, 2003, p. 106).

na experiência gradualmente dá lugar à sua própria lógica narrativa interna” (SCHATZ, 1948, p. 36). Expressado pelo coletivo, o enfoque destacado aqui diferencia o gênero a partir de uma finalidade de resolução e previsão dos problemas sociais vigentes em uma sociedade virtualmente atemporal, “superando com imaginação as contradições dentro dessas mesmas práticas” (ALTMAN, 1999, p. 27). Alinhada a experiência do espectador a seu contexto cultural específico, a obra genérica constrói o seu universo relacional de personagens segundo os valores e as dinâmicas de conflito reverberadas em nossa sociedade e identificadas tanto pelo público, quanto por aqueles encarregados de redigir o texto de gênero.

Podemos considerar um filme de gênero não apenas como a expressão artística de algum cineasta, mas também como a cooperação entre artistas e público na celebração de seus valores e ideais coletivos. De fato, muitas qualidades tradicionalmente vistas como deficiências artísticas – o herói psicologicamente estático, por exemplo, ou a previsibilidade do enredo – assumem um valor significativamente diferente quando examinadas como componentes do sistema narrativo ritualístico de um gênero (SCHATZ, 1948, p. 15).

Adiante a discussão, Schatz (1948) aprofunda o conceito da ritualística em dois vértices de pensamento, o de espaço indeterminado e determinado, em que cada um contempla e se distingue pela articulação específica de seus personagens e ambientes dramáticos, sendo: o primeiro ligado a um cenário ideologicamente estável e civilizado apresentado em categorias como a de *Comédia Maluca*, *Musical* e *Melodrama Social*, que celebram os valores de integração social; e o segundo ligado a um cenário ideologicamente instável e contestado apresentado

em gêneros como o de *Faroeste*, *Gangster* e *Detetive*, que projetam a percepção de uma ordem social vigente alcançada através da conquista de um ambiente cultural e moral frequentemente ameaçado por estados de ameaça e conflito sustentado. Conforme o ordenamento dessas perspectivas, Schatz (1948) aponta que:

Os primeiros tendem a formar um casal instável de atitude ou unidade familiar em algum microcosmo representativo da sociedade americana, de modo que seu “casamento” emocional e/ou romântico reflita sua integração em um ambiente estável. Os últimos tendem a lançar um homem violento e com atitudes estáticas em um ambiente familiar e predeterminado para examinar as forças opostas que disputam o controle. Ao fazer essa distinção, porém, não devemos perder de vista a função social compartilhada desses gêneros (SCHATZ, 1948, p. 29).

Sensível a matérias discursivas, o recorte de campo ideológico, por outro lado, envolve a ideia do uso do gênero fílmico como veículo de propaganda de governos e de publicidade de empresas para persuadir a opinião do espectador médio de que os mesmos são os responsáveis por solucionar os problemas da sociedade a partir de “convenções genéricas que o público é atraído para falsas suposições de unidade social e felicidade futura” (ALTMAN, 1999, p. 27). Mesmo sob o ângulo ritual, Schatz (1948, p. 35) colabora o discurso apontado, reconhecendo o papel fundamental do gênero fílmico no sistema de produção hollywoodiano em projetar e “renegociar continuamente os princípios da ideologia americana”.

Embora ainda seja do interesse de alguns dos diálogos de gênero do círculo feminista, como é o caso da categoria *Filme de Mulher* defendida por Doane (*apud* Neale, 2000), o núcleo das tendências apontadas

foi, ao longo dos anos, sendo sobressaído por abordagens teóricas mais plurais e precisas de análise genérica no cinema.

Percorrido o destaque de algumas passagens históricas e reconhecida a importância de se ampliar o leque metodológico de gênero em debates contemporâneos, se anuncia a necessidade de um aprofundamento a respeito das características gerais do que compõe o corpus metodológico do gênero fílmico em textos como o de Staiger (*apud* GRANT, 2007, p. 22), que reforça a necessidade de se estender os limites enquadrados do recorte de gênero e buscar novos parâmetros de análise e catalogação: “Fundamental para definir qualquer gênero é a questão do corpus, de quais filmes de fato constituem sua história”. Isso posto, a autora apresenta novos paradigmas de classificação genéricos, como: o *idealista*, que enquadra os filmes a partir de um método pré-determinado; o *empirista*, que se baseia na lógica circular de que certas obras cinematográficas já são escolhidas como representantes da categoria; o *a priori*, que contempla a identificação de elementos genéricos previamente selecionados; e o de *convenção social*, que parte de um consenso cultural determinado.

Intercambiável a todos os tópicos listados por Staiger (*apud* GRANT, 2007), o conceito de *substanciação*, termo sublinhado por Altman (1999, p. 53), se apresenta em destaque nos debates contemporâneos de gênero, na medida que realça a ideia de que o texto genérico atravessa a passagem adjetivada de qualidade e sensação pontual, em grande parte reforçada pelo imaginário de peças publicitárias, até alçar a sua condição final de categoria própria pelo modo como o espectador é orientado a “interpretar os filmes não como títulos separados, mas de acordo com expectativas genéricas e contra normas genéricas”. Junto ao autor, Neale (2000) desenvolve a sua posição sobre o estado de me-

tamorfose do gênero a partir da noção de *Ciclos de Vida*, que envolve o entendimento de que qualquer gênero já estabelecido se adapta, ao longo do tempo, segundo a demanda do público e dos estúdios em seus respectivos recortes históricos para que o mesmo consiga se perpetuar no imaginário fílmico e não ser preterido ou esquecido, como foi o caso dos *Ciclos de Aventuras Históricas* em 1930 ou dos *Slashers* nas décadas de 1970 e 1980.

Reforçada a dinâmica do espectador e produtor na formação do gênero, Cawelti (*apud* ALTMAN, 1999) aponta que o mesmo percorre uma passagem introdutória, apresentando a descoberta dos seus principais traços e características, seguida de uma fase intermediária de autoconsciência, envolvendo o reconhecimento de sua identidade pelos realizadores e público, até a chegada de um estágio final, que se caracteriza pela previsibilidade e esgotamento natural das convenções e fórmulas do gênero. Ampliando o modelo inicial do autor, Taves (*apud* ALTMAN, 1999) incorpora o conceito de *Ciclos de Vida Evolutivos*, onde se percebe um processo contínuo de atualizações do gênero: “Projetados para dar conta da variedade dentro da homogeneidade geral de um gênero, esses esquemas evolutivos paradoxalmente enfatizam a previsibilidade genérica mais do que a variação”.

Rara é a cidade que sempre ostenta a mesma bandeira. Assim como pode parecer lógico pensar que alguns filmes exibem simultaneamente as características de mais de um gênero, parece razoável acreditar que alguns filmes podem ter mudado de cor ao longo dos anos. Nos anos 20, praticamente todos os filmes eram identificados como melodrama ou comédia; na década de 40 eram regularmente identificados por múltiplos designadores (como comédia melodrama, comédia juvenil ou comédia-fantasia); na década de 70,

um conjunto inteiramente novo de tipos genéricos estava disponível (filme de estrada, filme de grande alcaparra, filme de desastre e similares) (ALTMAN, 1999, p. 19).

Aprofundando o entendimento a respeito dos *Ciclos de Vida* de Neale (2000), Schatz (1948) aponta que a transformação do gênero se manifesta em duas etapas: uma, ligada a influência de fatores *internos*, elementos formais, e *externos*, expressões culturais; e outra, referente a tendência do mesmo em tornar previsível os seus elementos temáticos e estéticos ao decorrer do tempo e de se progredir, gradualmente, da *transparência* à *opacidade* em termos de representação - atravessando um possível referencial social sublinhado em narrativas diretas até um formalismo estético autorreflexivo e autoconsciente. Em muitas ocasiões, a transição assinalada é fundamental para o reconhecimento do status artístico de determinados realizadores audiovisuais, que se distinguem pela identidade transparente ou opaca das suas obras:

Tendemos a considerar os primeiros cineastas de gênero como contadores de histórias ou artesãos e os posteriores como artistas. Naturalmente há exceções – os primeiros westerns de Ford, os musicais dos anos 30 de Busby Berkeley, todos os thrillers de Hitchcock – mas estes envolvem diretores cuja arte narrativa e compreensão da complexidade temática do gênero eram aparentes ao longo de suas carreiras (SCHATZ 1948, p. 36).

Compartilhado em todos os estágios do gênero, há a reunião de um conjunto amplo de atributos específicos englobados em um corpus fechado de filmes, sendo entre os principais a associação de tópicos e estruturas textuais-narrativas: “para serem reconhecidos como um gênero, os filmes devem ter um tópico comum (e aqui a América rural

pode muito bem ter) e uma estrutura comum, uma maneira comum de configurar esse tópico” (ALTMAN, 1999, p. 23). Segundo Ryall (*apud* GRANT, 2007), a partilha dessas características pode ser lida a partir de três níveis de compartilhamento textual genético: o primeiro, o *sistema genérico*, que envolve a relação global dos gêneros entre si e com os meios de produção hollywoodianos; o segundo, o *gênero individual*, que desassocia o seu vínculo a outras categorias filmicas; e o terceiro, os *filmes individuais*, que o enquadra segundo a qualidade particular de cada obra em seus respectivos contextos genéricos.

Definido por Altman (1999) pelo termo *Textos de Foco Duplo*, o gênero, de modo frequente, apresenta a tendência de partilhar em sua formatação narrativa a presença de estruturas e personagens de perfil duplo, que contrapõem a estabilidade de certos valores culturais e, tal qual apontado por Schatz (1948, p. 24), expressam a identidade padrão de qualquer gênero fílmico pelo modo como distinguem os seus conflitos dramáticos, representando: “a transformação de algum aspecto social, histórico ou mesmo geográfico (como no Ocidente) da cultura americana em um lócus de eventos e personagens”.

Na cena arquetípica do faroeste, o xerife enfrenta um bandido em um tiroteio; o gângster é duplicado por um líder de gangue rival ou agente do FBI; o comandante do Exército dos EUA é igualado por um homólogo alemão ou japonês; o herói humano enfrenta um monstro da pré-história ou do espaço sideral; até Fred Astaire deve dividir o faturamento com Ginger Rogers. Quando um único indivíduo consegue manter os holofotes o tempo todo, muitas vezes é porque ele próprio é esquizofrênico, dividido como o Dr. Jekyll e o Sr. Hyde em seres separados e opostos (ALTMAN, 1999, p. 24).

Marcado na linguagem fílmica hollywoodiana, o paradigma textual dualístico se destaca pelo modo como possibilita o engajamento emocional do espectador e o envolvimento do seu capital sensório sobre a história. Ampliando a percepção emocional de tensão e ameaça à pretensa ordem social, os *Textos de Foco Duplo* se apresentam entre os diversos gêneros fílmicos: “Todos os gêneros cinematográficos tratam de alguma forma de ameaça - violenta ou não - à ordem social” (SCHATZ, 1948, p. 26). Citado por Derry (1988), Balint aponta a restrição e controle do campo emocional, cara a configuração social ocidental, como a principal referência e origem causal da busca em atividades como o circo, o teatro e o próprio cinema de espelhos da nossa necessidade emocional por narrativas de organização dualística:

As emoções também podem ser proporcionadas em formas deslocadas ou simbólicas, como em brincadeiras infantis como pega-pega, esconde-esconde ou cadeiras musicais. Como assinala Balint, todos esses jogos consistem basicamente em (1) uma zona de fase e um perigo externo representado pelo apanhador ou apanhador, (2) os outros jogadores sendo obrigados a deixar a zona de segurança, que muitas vezes é chamada de casa, e aceitar a exposição ao perigo, na (3) esperança de que alcançarão a segurança novamente (DERRY, 1988, p. 22).

À medida que os *Textos de Foco Duplo* se estendem de modo amplo sobre a construção dos gêneros no cinema, o seu diálogo emocional com o espectador em cada diferente abordagem fundamenta a importância de também pensar o debate genérico a partir da sua resposta sensível e qualidade de expressão e imersão, tal qual é discutida na organização de categorias como a de *Comédia*, por exemplo.

A condição emocional de recepção do espectador de gênero pode ser alinhada à discussões recentes sobre o potencial sensorio e multissensorial do meio audiovisual, em que a visão e audição são responsáveis por mediar os estados de percepção do público e ativar suas respectivas respostas sensoriais. Central às questões apontadas, Marks (2000) desenvolve o estudo da interface sensorial do espectador fílmico a partir do conceito-chave de *percepção háptica*, que, marcado pelos domínios táteis, cinestésicos e proprioceptivos¹⁶, traça e amplia o diálogo recíproco e intersubjetivo entre o ambiente de abstração do filme e nós, a audiência. Nessa relação, há uma operação de sentidos que permitem, por exemplo, a troca mútua entre a essência da imagem e quem vê. Ligado ao universo da experiência, o háptico contempla um espaço mediado de interação pelo toque, onde se expressa a “habilidade do corpo em sentir seu próprio movimento no espaço” (VIEIRA JUNIOR, 2015, p. 96) e a consciência ou não corpórea do espectador fundamentada numa “condição irreduzível da possibilidade da experiência sensorial e estética” (ELSAESSER, HAGENER, 2018, p. 134).

Por mais que o espectador esteja envolvido com o enredo ou gênero, assunto ou implicação temática, a textura da experiência do filme depende centralmente das imagens em movimento e do som que as acompanha. O público obtém acesso à história ou tema apenas por meio desse tecido de materiais sensoriais. [...] Por mais que os espectadores não saibam disso, o estilo está trabalhando a cada momento para moldar sua experiência (BORDWELL *apud* ANTUNES, 2016, p. 3).

16. (...) “a maneira como experimentamos o toque tanto na superfície quanto dentro de nossos corpos” (MARKS, 2000, p. 162).

Atravessada também pelos estudos de gênero fílmico e sua relação com o espectador construída fundamentalmente pela experiência emocional, a pesquisa háptica e, sobretudo, sensória percorreu a maior parte das principais teorias de cinema norte-americanas, seja implicitamente ou explicitamente em bibliografias “clássicas ou contemporâneas, canônicas ou de vanguarda, normativas ou transgressivas” (ELSAESSER; HAGENER, 2018, p. 12-13). Do ponto de vista historiográfico, os estudos sensórios se destacam a partir do início do século XX em tendências ortodoxas de uma maior prevalência do paradigma *oculocêntrico*, que enfatizava a experiência visual sobreposta a outros sentidos, assinalado por autores como Rudolf Arnheim em obras como *Film as Art* (1933) e *Art and Visual Perception* (1965): “Sensações de olfato, equilíbrio ou tato, é claro, nunca são transmitidas em um filme através estímulos diretos, mas são sugeridos indiretamente através da visão” (ARNHEIM *apud* ANTUNES, 2016, p. 23). Chegada à década de 1970 e 1980, o uso da expressão *experiência sensorial* passa a se distinguir das aplicações transversais até então pontuadas e se aprofunda em pesquisas cognitivistas a respeito da percepção cinematográfica por autores como Dudley Andrew em *The Major Film Theories* (1976) e David Bordwell em *Narration in the Fiction Film* (1985). Alçado à popularidade a partir da década de 1990 em obras que tratavam de mídias de natureza multimodal como instalações de arte em museus, o termo experiência multissensorial se somou as definições anteriores e as ampliou à discussão audiovisual na contemporaneidade.

Em contribuição a essa perspectiva háptica, Bruno (2018) entende a relação sensória atuante entre o filme e o público como um meio audiovisual que é percebido pelos expectadores de forma multissensorial e apreendido não predominantemente pela visão, mas pelo tato, que nos

toca e leva emocionalmente a uma percepção cinestésica. Contribuindo a esse panorama teórico, Coccia (2010, p. 68) em uma reflexão sobre o teor filosófico e ontológico da recepção das imagens, compreende que o todo universal que nos rodeia, o hemisfério tangível do real, não é perceptível por si só, sendo, sim, exigido que se torne a priori sensível através da vivência corporificada de nossos sentidos: “como se a experiência fosse ela mesma um corpo, um corpo sensível cujo lugar está para além de nós e dos objetos”. Contudo, junto a afirmação anterior, o mesmo autor (2010, p. 36) aponta que “é a existência do sensível que torna possível a sensação, e não o contrário”, logo, destacando, que a condição de recepção e sensorialidade do corpo é também inerente a arena multissensorial que nos envolve e se manifesta. “Não é um olho que abre o mundo, mas é o sensível mesmo que abre esse mundo diante dos corpos e dos sujeitos que pensam os corpos” (COCCIA, 2010, p. 35). Dito isso, é possível se pensar a construção da identidade do gênero fílmico para além de um horizonte que se conclui no diálogo recíproco da experiência audiovisual, sendo, anterior a nossa própria consciência intelectual e sinestésica¹⁷, apreendida e contribuída pelo espectador de formas amplas e multissensoriais por nossa corporalidade e, pode-se dizer, vivência háptica.

Embora esta afirmação possa ser uma forma audaciosa de abrir este livro, estou convencido de que não existe uma experiência puramente visual – ou puramente audiovisual – do cinema. O que vemos, ou o que chamamos de ver, é multissensorial em sua natureza e permanece multissensorial, mesmo no estágio final do que consideramos consciência: aquele suposto momento em que a percepção se ilumina e a maravilha da consciência acontece (ANTUNES, 2016, p. 3).

17. “Estes ocorrem nos milissegundos da janela de tempo de integração sensorial, ou seja, quando os sentidos são integrados” (ANTUNES, 2016, p. 4).

Verificada a importância do espaço sensório do espectador em relação a aparência e identificação de um gênero fílmico, Williams (1991, p. 4), adaptando o conceito de *gêneros corporais* de Carol Clover, identifica em certas classificações fílmicas a forte presença e convergência de características ligadas a um “espetáculo de um corpo preso nas garras de uma sensação ou emoção intensa”.

Marcados por uma resposta emocional direta, a autora (1991) reconhece em gêneros como a *Pornografia*, o *Horror* e o *Melodrama* a expressão das respectivas sensações psicológicas e físicas de: orgasmo e excitação sexual; violência, terror e medo; e choro e lágrimas. O entendimento de Williams (1991) sobre o gênero corpóreo reforça, posto em um panorama mais recente, reflexões a respeito da noção de *realismo perceptivo*, onde a relação sensória entre o filme e a audiência se dá em um nível de imersão pela verossimilhança e impressão de realidade em expressões táteis e corporais multissensoriais:

Desse ponto de vista perceptivo, todos os gêneros cinematográficos são – ou podem ser – igualmente reais. Assim, o realismo das imagens em movimento não decorre de sua semelhança absoluta com a realidade, assim como seu realismo não depende de retratar uma realidade comum (LANGKJAER, 2010, p. 6).

Ampliando o seu *corpus* inicial de obras, a autora (1991) passou a enquadrar, acompanhada da adição de outras categorias¹⁸, o próprio gênero *Thriller de Suspense*, que, segundo Derry (1988, p. 36), estende o espectro sensório do público em uma dinâmica fílmica que, por ou-

18. “Existem, é claro, outros gêneros cinematográficos que tanto retratam quanto afetam a sensorialidade do corpo - por exemplo, thrillers, musicais, comédias” (WILLIAMS, 1991, p. 4).

tro lado, articula e antecipa sensações de tensão e inquietação a partir de “uma estrutura que permite ao espectador desenvolver expectativas em relação ao destino do protagonista”.

Ligada à esfera da sensação, o termo apontado deriva da expressão inglesa *thrill* sublinhada em obras como *Thrills and Regressions* publicadas em 1987 pelo psicanalista Michael Balin, que envolve, dentro de uma lógica de tensão dualística, uma “mistura de medo, prazer e esperança confiante diante de um perigo externo” (DERRY, 1988, p. 22) e uma tendência, conferida a outros gêneros fílmicos em diferentes abordagens, de se apoiar no fundamento emocional para compor a sua característica principal.

Aprofundando a complexidade do termo *thrill*, Balint (*apud* DERRY, 1988, p. 22) assinala que a orientação emocional de qualquer indivíduo compreende dois movimentos, o *filobatismo*, que o abraça, e o *ocnófilo*, que o rejeita. Segundo Derry (1988), a maior parte das pessoas transita entre os dois polos sensórios, sendo no caso da reação ao *Thriller de Suspense* a busca pela rejeição da sensação de tensão em direção a um lugar emotivo estável:

Geralmente, a maioria dos thrillers de suspense pode ser vista como representando em termos simbólicos a evolução de um protagonista de uma posição ocnófila na qual ele ou ela está isolado do mundo das emoções e do medo, em direção a um equilíbrio mais integrado no qual a expressão de suas tendências filobáticas permite um funcionamento mais bem-sucedido e significativo da personalidade (DERRY, 1988, p. 22).

Embora não contemple a totalidade do seu conceito, a escolha do termo *thrill* por Derry (1988, p. 6-7) o permitiu estender os limites me-

todológicos de análise sobre a resposta emocional tensiva do espectador e, logo, a percebê-lo “não tanto como um grupo de filmes que emocionam seu público (embora esse possa ser o caso), mas como um grupo de filmes cujo conteúdo consiste essencialmente em emoções”.

Atestada a importância da dimensão sensória na definição do *Thriller de Suspense*, se faz preciso sublinhar o diálogo que certos autores como Didi-Huberman (2021) percorrem a respeito da formação da emoção, que a discutem filosoficamente enquanto um movimento que caminha de dentro para fora do indivíduo, se deslocando até os nossos próprios limites de sensorialidade. “Os gritos e os pulos de alegria, o tônus muscular aumentado pela raiva, as vociferações, as represálias, permitem que a excitação se alivie através de certos movimentos” (DIDI-HUBERMAN, 2021, p. 51). Essa ação de transferência emocional do indivíduo se constrói de um referencial de memória, de *élan*, e tal qual a nossa própria relação com o sensível se dá como um exercício de multiplicação de si, reconhecendo a sua própria imagem em *devenir* no real.

O aspecto visível de um animal deve ser entendido, acima de tudo e da maneira mais ampla possível, como autoapresentação do indivíduo. Fazem parte disso não apenas as características óticas, acústicas e olfativas próprias do indivíduo em estado de repouso, senão também seus movimentos, suas formas de expressão e todas as suas manifestações no espaço e no tempo (COCCIA, 2010, p. 76).

A prática do indivíduo em se reconhecer no sensível é discutida em Williams (1991, p. 4) na seara fílmica ao apontar a nossa tendência quase involuntária e incontrolável de mimetizar sensações e emoções que se apresentam corporalmente em tela nos gêneros sublinhados pela autora, de um “corpo ‘fora de si’ com prazer sexual, medo e terror ou

tristeza avassaladora”. Essa característica também pode ser compartilhada em Marks (2000, p. 164), quando a mesma aborda e reflete sobre a estilística da imagem háptica, que, de modo geral, “força o espectador a contemplar a própria imagem em vez de ser puxado para a narrativa”.

Dito isso, vale também destacar a sinalização de Cawelti (*apud* DERRY, 1988, p. 6-7), que entende a definição única de um gênero só a partir de sua resposta emocional como inconsistente, visto que o fator sensorio de cada indivíduo é relativo, sendo, então, preciso a reivindicação de seu respectivo conteúdo narrativo: “Na concepção popular, um filme de terror é aquilo que provoca gritos ou medo e comédia é aquilo que provoca riso, mas o que as pessoas acham horrível ou cômico varia muito de pessoa para pessoa”.

Reconhecido isso, vale destacar que a própria fundação do conteúdo do gênero também é responsável pelo regime de sensação projetado, atuando sobre o espectador uma relação de verossimilhança, ou seja, envolvendo “noções de propriedade, do que é apropriado e, portanto, provável (ou provável e, portanto, apropriado)” (NEALE, 2000, p. 28) e, não, toda perspectiva direta de realismo ou expressão mimética. Realçada por autores como Todorov (*apud* NEALE, 2000, p. 28), que discute a respeito do âmbito da literatura fantástica, a presença da verossimilhança pode ser constatada por meio da identificação de duas categorias de conteúdo e estrutura narrativa: a *verossimilhança genérica*, que parte da incorporação consciente de certos paradigmas textuais, tais quais num “romance sentimental será provável se seu desfecho consistir no casamento do herói e da heroína, se a virtude for recompensada e o vício punido”; e a *verossimilhança social* ou *cultural*, que entende o vínculo entre o discurso e o seu leitor a partir de um jogo de expectativas e sensações que o último acredita ser crível e

verdadeiro, sendo único para cada indivíduo na mesma medida que é impossibilitado de ser reivindicado como propriedade coletiva. A articulação consciente entre a perspectiva genérica e social de sentido é o que compõe a natureza de expectativa sensorial que o espectador se relaciona com a obra. À medida que os elementos textuais genéricos fornecem certos paradigmas metodológicos importantes para a definição de gênero, a relação sociocultural também se interpõe sobre a norma como potência de identificação emocional:

Os gêneros não consistem apenas em filmes. Eles consistem também em sistemas específicos de expectativas e hipóteses que os espectadores trazem consigo para o cinema e que interagem com os próprios filmes durante o processo de visualização (NEALE, 2000, p. 27).

Esse regime de expectativa emocional, para além dos limites dos paradigmas narrativos, se projeta em níveis multissensoriais sobre o espectador a partir, sobretudo, das sensações de visualidade e sonoridade. Compreendida a disposição do sensorial sobre a experiência fílmica do indivíduo, Marks (2000, p. 162) assinala o conceito de *visualidade háptica*, em referência a Alois Riegl¹⁹, um historiador de arte do século XIX, onde “os próprios olhos funcionam como órgãos do tato”. Diferente da visualidade óptica, que emprega o único valor sensorial à visão e distingue o sujeito que vê do objeto apreciado, a háptica, por outro lado, envolve a construção ampla de sensações a começar pela visualidade e a dinâmica recíproca de trocas entre o espectador e a obra contemplada, sendo “mais inclinado a se mover do que a focar, mais

19. “Riegl emprestou o termo háptico da fisiologia (de haptēin, prender), uma vez que o termo tátil pode ser tomado muito literalmente como ‘tocar’” (IVERSEN *apud* MARKS, 2000, p. 162).

inclinado a espiar do que a olhar” (MARKS, 2000, p. 162). Nessa relação, a visualidade é posta em condição tátil e corpórea, se reverberando em um extenso leque de dispositivos cinematográficos acentuadores de emoções: “sua iluminação atmosférica, sua montagem, seus personagens em movimento e estados de emoção, seus sons diegéticos e não diegéticos, e assim por diante” (NDALIANIS, 2012, p. 23).

Dado o estado de crime natural ao gênero *Thriller de Suspense*, que atravessa a ação articulada de figuras e personagens ligados, em menor ou maior grau, a um criminoso, vítima e detetive, a visualidade háptica pode ser assinalada aqui como espaço sensorio que se manifesta pela corporalidade da violência empregada, realçada pela iconografia e composição visual do quadro imagético, e seu vínculo e imersão emocional com o espectador por espelhamento e identificação, que resulta em sensações de tensão e respostas físicas de suor e tensionamento muscular.

Embora a presença dos cinco sentidos clássicos seja anunciada por Marks (2000), a sua teorização é criticada, em reflexões atuais, pelo modo como o emprego da visualidade háptica e tátil é disposta enquanto ponto de partida de outros regimes de sensações e redesenha o ordenamento sensorio de recepção, ignorando: “muitas nuances da incorporação que se conectam a um espectro mais amplo de percepção sensorial” (ANTUNES, 2016, p. 34-35). Entre essas fissuras, se destaca, por exemplo, o espectro da sonoridade, que a própria Marks (2000) reconhece ao formular o seu conceito-chave de *escuta háptica* (*haptichearing*). Segundo Vieira Junior (2015, p. 103), a sonoridade aqui projetada pela autora se dá de modo que a potência afetiva da memória do espectador consiga distinguir, hierarquizar e tocar a vasta frequência e texturas de sons apresentados no filme, antes que a informação expressada em tela seja codificada em informações. Expressado

em grande parte, conforme aponta Langkjaer (2010), pelo nivelamento e continuidade da intensidade do som, que permite a plena distinção dos *constructos sonoros* pela referência de vivência do espectador, sem a indicação descontínua marcada pela ficção, é também possível se articular a sonoridade háptica, tal qual no próprio *Thriller de Suspense*, pelo resgate de sensações e texturas sonoras que, dispostas fora do primeiro plano narrativo e sonoro, constroem um ambiente acústico de resgate de experiências sensíveis de tensão e horror.

Acredito, portanto, que a conjugação entre momentos de escuta háptica somados a intervenções criativas da acústica são fundamentais para a construção do tom de ambiguidade narrativa da vertente cinematográfica aqui discutida, inclusive no que tange a uma re-hierarquização do valor conferido ao vococentrismo/verbocentrismo que Chion acredita serem tão característicos às narrativas audiovisuais, conferindo mais presença simbólica aos outros elementos sonoros (para além da voz humana e da palavra), e às linhas de fuga que deles derivam (VIEIRA JUNIOR, 2015, p. 104).

Nesse bojo teórico, o gênero *Thriller de Suspense* é caracterizado, em termos gerais, pelo seu caráter sensório, ligado a uma verossimilhança social, e pelo seu conteúdo textual traçado por uma verossimilhança genérica de um modelo específico de representação. No que diz respeito a categoria sensória, a noção de suspense é compreendida por autores como Derry (1988, p. 31) sob o espectro da expectativa em que há uma superação da sensação de surpresa ou susto do que virá em seguida pela construção e antecipação emocional do espectador sobre a concretização “de que uma determinada ação específica possa ocorrer”. Junto ao autor, Altman (1999, p. 25) aprofunda essa relação de

expectação ao explorar a ideia de um *paradoxo de suspense* ou *falso suspense*, em que à medida que se cria a sensação de tensão sobre o espectador pela disposição de específicas ações em tela o mesmo precisa superar a descrença de uma conclusão provável e previsível dado o seu conhecimento prévio do padrão textual genérico, onde “para participar das fortes emoções dos filmes, devemos fingir provisoriamente que não sabemos que a heroína será resgatada, o herói libertado e o casal reunido”. Contudo, como também sinaliza Derry (1988), há de se entender que a projeção de um estado de suspense não é recíproca a qualquer cena do gênero, mas que depende também essencialmente da sua qualidade de construção sensória e textual:

Como os filmes não são sencientes, eles não podem realmente ter estados e, portanto, seria mais correto dizer que o “estado” de suspense não acompanha a cena, mas que a cena bem-sucedida, ao longo de sua duração, induz o estado de suspense no espectador (DERRY, 1988, p. 40).

Essa característica de previsibilidade também é expressa pela convergência de polos contraditórios e dualísticos de ação na narrativa, geralmente, apresentados através de uma disputa entre, por exemplo, valores socioculturais positivos e negativos, o bem contra o mal, em uma arena simbólica que, ao final, a moraliza: “em certo sentido, o thriller é a mais moral de todas as histórias” (LEJEUNE *apud* DERRY, 1988, p. 15). Perspectiva também colaborada por Hammond (*apud* DERRY, 1988, p. 14) a respeito do *Thriller de Suspense*, que o reconhece como “uma representação da luta da alma entre elementos dicotômicos como bem/mal, desejo/satisfação e gentileza/violência”.

Esse fator de expectativa é fundamental, por exemplo, para diferenciá-lo do que constitui historicamente a sensação de *mistério* e/ou *curiosidade*. Distinguidas pelo modo como apresentam a informação em tela e influenciam a experiência direta do espectador, o mistério envolve a reação imediata de surpresa da audiência com o conteúdo até então eclipsado pela trama e o suspense, por outro lado, compreende a relação prévia de expectativa do público segundo um dado já exposto à narrativa e de conhecimento geral do mesmo: “Embora mistérios e suspenses possam compartilhar certos tipos de conteúdo, a construção do mistério pode ser vista como oposta à construção do suspense - a primeira baseada em ocultação, a revelação inicial posterior” (DERRY, 1988, p. 32). Dito isso, pode-se afirmar que o mistério e a curiosidade operam na satisfação do espectador pela revelação da informação, enquanto o suspense atua sobre o alívio e a tensão do mesmo até a consagração do clímax. Em termos de conteúdo estrutural, Highsmith (*apud* DERRY, 1988, p. 17), aponta que o mistério tradicional busca a sua ênfase na figura do detetive, enquanto o suspense o destaca na do assassino, atenuando ou descartando totalmente a presença ou influência do anterior.

Se a criação da curiosidade exige que a informação seja ocultada do espectador, a criação do suspense exige que seja revelada ao espectador informação suficiente para que ele possa antecipar o que pode acontecer; o suspense então permanece operativo até que as expectativas do espectador sejam frustradas, cumpridas, ou a narrativa seja congelada sem qualquer resolução (como em “A Dama ou o Tigre” ou em “Os Pássaros” de Alfred Hitchcock, em que a batalha entre pássaros e as pessoas não tem um vencedor claro) (DERRY, 1988, p. 31).

Perspectiva também compartilhada por Hitchcock (*apud* DERRY, 1988) ao discutir o papel sensório do suspense em diferenciação a outros gêneros fílmicos:

Segundo Hitchcock, “o whodunit gera o tipo de curiosidade sem emoção, e a emoção é um ingrediente essencial do suspense”, razão pela qual, para Hitchcock, o mistério raramente é suspense. E uma vez que o suspense implica a necessidade de que “o público esteja perfeitamente ciente de todos os fatos envolvidos” para que possa empatizar mais fortemente, o gênero exclui superposições sobrenaturais que o público saberia absolutamente ser pura fantasia. Para Hitchcock, o thriller de suspense torna-se excluído dos filmes de terror, dos mistérios tradicionais e dos filmes de detetive (HITCHCOCK *apud* DERRY, 1988, p. 8).

Do ponto de vista histórico, conforme Hammond (*apud* DERRY, 1988, p. 34), o modelo sensório de suspense surge, em seu estágio inicial, a partir do filme de plano único *L'arroseur Arrosé* (Louis Lumière, 1895), considerado pelo autor a primeira obra cinematográfica a construir a sensação consciente de tensão através da preparação de uma expectativa de embate entre dois polos narrativos contrários, o do menino e a do regador, e do destaque do que viria a ser uma das principais convenções do respectivo gênero: “Conte ao público todos os fatos”.

O que é suspense? À primeira vista, parece ser um dispositivo estritamente estrutural - especificamente, uma construção narrativa pela qual o espectador é informado de certos fatos da trama antes dos protagonistas das obras, permitindo assim ao espectador antecipar os desenvolvimentos da trama [...] antes dos próprios protagonistas (DERRY, 1988, p. 7).

Embora Derry (1988) sublinhe a figura de Griffith como um dos principais cineastas do início do século XX a expandir a presença de técnicas e composições para se gerar a expectativa de suspense, o mesmo afirma que: “Griffith pode de fato ser o pai do cinema, mas o crédito a ele como o pai do suspense também me parece muito com o crédito ao pioneiro do Technicolor, Hebert Kalmus, pelos esquemas de cores nos filmes recentes de Antonioni” (DERRY, 1988, p. 34).

No decorrer do tempo, o *Thriller de Suspense* se organizou em torno de uma gramática estética própria e se destacou dos demais gêneros fílmicos pelo o seu uso consciente e específico da diegese: “O espaço físico e o tempo - onde e quando a história de um filme acontece - é mais uma qualidade definidora de alguns gêneros do que de outros” (GRANT, 2007, p. 14). Manifestada a partir de seus elementos constitutivos, temporalidade e espacialidade, a diegese opera a sensação de tensão e suspense, na maior parte das vezes, em “uma constante ênfase no tempo” (DERRY, 1988, p. 62) até o alcance do clímax final: “Nos filmes, obtém-se o suspense muitas vezes por uma divergência entre uma situação visual que fica estática e a progressão do tempo que se escoa rumo ao desfecho” (ARNHEIM, 2005, p. 89).

Reconhecido o diálogo entre estética e percepção, é possível se pensar a condição háptica do cinema de gênero como o resultado prático de um espaço de criação de experiências corpóreas e táteis ativado por intermédio de específicos elementos fílmicos, como a própria diegese: “além dos sentidos da visão, do tato e da audição: questões filosóficas de percepção e temporalidade, de agência e consciência também são fundamentais para o cinema, assim como para o espectador” (ELSAESSER, HAGENER, 2018, p. 13). Entendido isso, Santos e Mello (2019, p. 325) apontam a importância da temporalidade no *Thriller de Suspense*

para se gerar inquietação e tensão no espectador à medida que também reforça o todo multissensorial da obra e a presença dos demais elementos diegéticos em curso: “O tempo de suspensão de ações dos personagens - o famoso suspense - pode coincidir com planos de detalhamento do cenário, de objetos que ameaçam, e com a amplificação de ruídos e da trilha musical” (SANTOS; MELLO, 2019, p. 325).

Contudo, a articulação dos seus elementos diegéticos também é compartilhada por diversos outros gêneros fílmicos, como o próprio Faroeste em filmes como *The Searchers* (John Ford, 1956), que “tira proveito de uma construção central de suspense” (DERRY, 1988, p. 34). Condição, que dificultou, ao longo de anos, o reconhecimento do *Thriller de Suspense* como categoria artística e a sua respectiva definição metodológica por críticos e estudiosos.

Visto como um dispositivo basicamente estrutural, é óbvio que o suspense pode ser usado em qualquer tipo de filme e não se limita ao thriller de suspense - fato que aumentou imensuravelmente a dificuldade que acompanha qualquer tentativa de definir o thriller de suspense (DERRY, 1988, p. 34).

Compreendida a dificuldade metodológica por uma definição geral do *Thriller de Suspense*, Derry (1988) se destaca como um dos principais estudiosos a desenvolver a sua teorização em um conceito geral unificador e a investigar a atualização histórica do termo em diversas bibliografias, tais quais, por exemplo, a de: Lawrence Hammond em *Thriller Movies: Classic Films of Suspense and Mystery* (1974), envolvendo a definição de *Filme de Suspense*; Ralph Harper em *The World of the Thriller* (1969), realçando o gênero como a combinação de outros como os de detetive, espião e faroeste; Julian Symons em *Bloody Murder: From the Detecti-*

ve Story to the Crime Novel (1993), ampliando o seu escopo conceitual dentro das Ficções De Crime; Bill Hogarth em *Writing Thrillers for Profit* (1936), compreendendo a categoria a partir da sensação específica de thrill; Gordon Gow em *Suspense in the Cinema* (1968), apontando a sua conexão com o sentimento de claustrofobia e agorafobia; e Brian Davis em *The Thriller: The Suspense Film from 1946* (1973), discorrendo que o formato não pôde ser concebido antes do início década de 1940.

Afastado do objetivo de construir uma linearidade histórica do termo, o autor (1988, p. 57) articula, em uma cronologia específica, um princípio de ordenação e uma anatomia teórica do gênero, que se traça por certos atravessamentos entre os textos apontados, como “a falta de um detetive ou um gângster como protagonista central”. Dito isso, o que o mesmo apresenta é, em grande parte, a presença heterogênea de significados sobre o termo ao longo do século XX e a respectiva dificuldade de se convergir conceitualmente a definição única do que envolve o gênero, tanto por acadêmicos, quanto por críticos da imprensa popular da época, que não se reuniram em volta de “um consenso claro sobre o que esses termos significam, apenas o acordo paradoxal de que esses termos têm algum significado” (DERRY, 1988, p. 7).

Debruçado sobre a filmografia de Hitchcock, Noël Carroll (*apud* DERRY, 1988, p. 40) identifica a problemática e busca a definição do termo a partir de um conceito universal, fundamentado em duas diferentes abordagens quanto a expectativa do seu clímax narrativo: “um dos quais é moralmente correto, mas improvável, e o outro, moralmente incorreto, mas provável”. Para o autor, a condição de suspense, que aqui se confunde com a própria definição do gênero, se dá essencialmente quando a narrativa engaja o espectador, conscientemente ou não, a deduzir o que será feito em seguida: “por exemplo: Qual vai sur-

gir, a dama ou o tigre? As crianças vão escapar do porão ou será que o pregador falso os pegará?”.

Para o autor (*apud* DERRY, 1988), o estado de suspense se constrói através de uma organização específica da decupagem narrativa, que percorre a sua interação com o espectador em 3 estágios distintos: o de *estabelecimento* das informações da história; o de *questionamento* dos dados apresentados; e da *resposta* das indagações expostas, ampliando a dúvida anterior sem respondê-la e assim por diante. De modo geral, o seu paradigma se dá por meio de dinâmicas de alternativas e expectativas opostas ao espectador, distribuídas e manifestadas pelo modo como os blocos narrativos apontados são projetados: “Suspense é um estado que acompanha tal cena até o ponto em que um dos resultados alternativos concorrentes é finalizado” (DERRY, 1988, p. 40).

Diferente das abordagens anteriores, a de Carroll (*apud* DERRY, 1988) não se preocupa a respeito da contradição moral ligada a narrativa e, sim, com a condição emocional e perceptiva do espectador que transita entre o desejado, improvável, e o não desejável, provável, o que, para Derry (1988, p. 41) se projeta como um problema metodológico à medida que a abordagem também busca ser universalizante: “somos forçados a falar de coisas fora do conteúdo do próprio filme e discutir a psique do espectador onde o desejo (novamente, um estado emocional) deve residir”.

Atravessado alguns apontamentos sobre o potencial sensório do *Thriller de Suspense*, junto a seus enquadramentos de teor narrativo, se espera projetar uma discussão mais ampla a respeito da condição e importância da sensorialidade na construção dos gêneros fílmicos e seu papel na dinâmica recíproca de desenvolvimento entre a obra e o espectador, que, como reconhecido em sua trajetória histórica, se

apresenta como uma das suas principais bases de formulação para as suas transformações e atualizações às novas realidades socioculturais e econômicas que se impõem ao longo do tempo.

Referências

ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. Londres, Inglaterra: British Film Institute, 1999.

ANTUNES, Luis Rocha. *The multisensory film experience: a cognitive model of experiential film aesthetics* Chicago, EUA: The University of Chicago Press, 2016.

ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

BRUNO, Giuliana. *Atlas of emotion: journeys in art, architecture, and film*. Londres, Inglaterra: Verso, 2018.

COCCIA, Emanuele. *A vida sensível*. Trad. Diego Cervelin. Desterro, Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2010.

DERRY, Charles. *The suspense thriller*. Carolina do Norte, EUA: Mcfarland and Company, 1988.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Povo em lágrimas, povo em armas*. São Paulo: N-1 Edições, 2021.

ELSAESSER, THOMAS e HAGENER, Malte. *Teoria do cinema: Uma introdução através dos sentidos*. Campinas, SP: Papirus, 2018.

GRANT, Barry Keith. *Film Genre: from iconography to ideology*. Londres, Inglaterra: Wallflower Press, 2007.

LANGKJAER, Birger. Making fictions sound real: on film sound, perceptual realism and genre. *MedieKultur*, Dinamarca, [S. l.], v. 26, n. 48, 2010.

MARKS, Laura. *The Skin of the film: Intercultural cinema, embodiment and the senses*. Londres, Inglaterra: Duke University Press, 2000.

NDALIANIS, Angela. *The horror sensorium: media and the senses*. Carolina do Norte, EUA: McFarland & Company, 2012.

NEALE, Steve. *Genre and hollywood*. Londres, Inglaterra: Routledge, 2000.

SANTOS, Fernanda Sales Rocha; MELLO, Cecília Antakly de. Insegurança perceptual e atmosferas do medo: conexões entre realismo e horror no cinema contemporâneo. Universidade de São Paulo, *Ícone*, v. 17, n. 3, p. 319-334, 2019.

SCHATZ, Thomas. *Hollywood Genres: formulas, filmmaking, and the studio system*. Nova York, EUA: Random House, 1948.

STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Trad. Fernando Mascarello. Campinas, SP: Papyrus, 2003.

VIEIRA JUNIOR, Erly. Por uma exploração sensorial e afetiva do real: esboços sobre a dimensão háptica do cinema contemporâneo. In: MELLO, Cecília (org.). *Realismo fantasmagórico*. São Paulo: Coleção CINUSP, Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária - USP, 2015, p. 93- 111.

WILLIAMS, Linda. Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. *Film Quarterly*, Califórnia, EUA, v. 44, n. 4, p. 2-13, 1991.

Sobre ursos e excessos: hiper-realismo sonoro à beira do fogão

Ian Costa

Ainda com a tela preta ouvimos algo, talvez gás, que somado aos estalos e seguinte som de chama nos revela se tratar de um fogão. Quebrando a expectativa, a imagem revela a visão noturna de uma cidade quase deserta. Um homem caminha por uma ponte aproximando-se devagar de uma jaula. Não há como definir o que nela está preso, mas pelos urros já é possível determinar ser uma fera a qual o homem tenta acalmar ao passo que se aproxima. A jaula agora aberta revela um urso. Seus urros ficam mais intensos e se somam a uma música densa e ao longínquo murmúrio urbano de Chicago. O que se inicia é algo como um diálogo ininteligível entre o homem e o animal. Os sons do urso, gradativamente mais intensos, ultrapassam a ideia de uma fidelidade de representação, dotados de camadas e de processamentos que não seriam captados apenas com o som proveniente da criatura. Abruptamente o urso ataca o homem e então se revela que aquele instante era um sonho, cortado pelo *doppler* de um veículo. O homem do sonho respira ofegante e é possível ouvir o som de algo cozinhando, até que explode uma profusão de sonoridades intensas de campainhas, telefone e batidas na porta enquanto o homem anda apressado pela cozinha de um restaurante.

A descrição acima trata da primeira cena do episódio piloto de *O Urso* (*The Bear*, Christopher Storer, 2022), produzida pela FX, exibida originalmente na plataforma Hulu e pelo Star+ no Brasil. A série conta a história de Carmy, um renomado chefe de cozinha que herda de seu irmão um decadente restaurante. Os oito episódios da primeira temporada da produção estadunidense mostram a profusão de problemas vividos pelas personagens ao tratar da pressão e frenesi do trabalho em uma cozinha profissional, relações de poder, luto e problemas familiares.

A abordagem desta narrativa demonstra tal circunstância caótica através do complexo desenho de som de seus episódios, trabalhado na perspectiva da sensorialidade dos elementos sonoros do restaurante. Embora a abordagem detalhista de sons provenientes de elementos gastronômicos seja uma prática corriqueira no sentido de ligar a percepção auditiva com o sentido do paladar, as diversas perspectivas trabalhadas no som da série demonstram relações com elementos pertencentes ao cosmos do restaurante que não dizem respeito à comida. Tais perspectivas são demonstradas através da dupla interpretação daquilo que é concebido enquanto hiper-realismo sonoro: um detalhamento das intensidades e um subtexto advindo deste detalhamento. Ambas as abordagens, entretanto, são ancoradas em uma percepção daquilo que se concebe enquanto representação mimética do real. Faz sentido então que o percurso para entender a dimensão sonora desta série inicie por um olhar da representação realista.

Fome de real

A ancoragem dos elementos no real tangível é uma obsessão do cinema, de seu surgimento até a atualidade. Mesmo narrativas fantásticas se apoiam nesta vertente que trilhou de uma perseguição técnica de captação, manipulação e reprodução, até a transcendência das percepções sonoras objetivas, atravessando concomitantemente diversas transformações em sua linguagem. A representação do real é um ponto de partida para a construção dos universos. O real passou de objetivo a commodity (CARREIRO; DURAND, 2020), e quanto mais real se torna, mais qualidade se atribui a este, mesmo que o patamar de sua ancoragem tenha ficado para trás. Ilana Feldman (2008) enfatiza que inúmeras maneiras realistas de representação foram concebidas gradualmente desde o século XIX, fazendo com que o realismo se tornasse “uma linguagem hegemônica de codificação do cotidiano moderno” (p. 63), visão compartilhada por Aguilar (2006), apontando que dentre inúmeras formas de representação no século XX, o realismo se sagrou a “expressão vencedora”, ideia por sua vez corroborada por Badiou (2007) que defende o real como a “marca do século”, embora questione a “realidade do real”:

O real, concebido em seu absolutismo contingente, nunca é real o suficiente para não ser suspeito de aparência. A paixão pelo real é também, necessariamente, suspeita. Nada pode atestar que o real é o real, nada além do sistema de ficções em que ele desempenha o papel do real (BADIOU, 2007, p. 52).

O aparente sinônimo entre real e verdadeiro revela diversas camadas que evidenciam a não necessária correspondência entre estes. Para Nietzsche (2006, p. 26), a verdade não estaria por trás da aparência, mas nela própria, que construiria um efeito de verdade: “O mundo aparente é o único. O mundo verdadeiro é só um acréscimo mentiroso”. Visões díspares de indexicalidade e correspondência revelam a relação nem sempre harmoniosa entre as correntes teóricas formalista e realista. Stephen Prince (1996) defende que tais preceitos nem sempre atenderão às demandas da manipulação digital, entendendo que por vezes este real é criado, um real artificial ou sem origem concreta. Em sua análise de *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993), o autor relata que não há como saber de fato como eram os dinossauros, igualmente ninguém tem esse referencial. Formas, movimentos, texturas e sons foram criados a partir de suposições e analogias na busca de uma representação verossimilhante. Mas a quê? O som emitido pelo tiranosauuro deste filme passou a ser referência a outras obras (dinossauros, dragões, monstros), mas o mesmo fora construído a partir da junção e manipulação de diversos outros sons, em uma elaboração semântica que por razões óbvias não poderia ser captada ou reconstituída. Assim, inexistindo um parâmetro para o real, temos aqui um efeito de crença:

(...) enquanto a realidade é organizada e engendrada por artifícios narrativos, ficcionais, que dão sentido à experiência, construindo efeitos de crença, nossas subjetividades são incessantemente produzidas pelos enredos, imagens e desejos que nos são oferecidos por uma vasta gama de imaginários audiovisuais (...) esses processos de intensificação e ficcionalização das narrativas ordinárias, por meio de um apelo realista que têm pautado diversos objetos produzidos pelas indústrias comunicacionais, informacionais e de entretenimento, têm como efeito para-

doxal a busca por uma experiência que seja, simultânea e transgressivamente, tomada como real e verdadeira, já que nem a realidade nem as subjetividades podem oferecer essas garantias (FELDMAN, 2008, p. 63).

Parâmetros técnicos e lexicais da representação passaram a aproximar o universo representacional do que compreendemos enquanto o real tangível. A imagem tridimensional em 4k, o *surround* e, sobretudo, a forma como são aproximados os elementos de significação do cotidiano, ou mesmo potencializadas as percepções por meio da manipulação das formas de representação proporcionaram que a indexicalidade da esfera ficcional passasse a ser incorporada ao mundo sensível e o inverso não é mais (ou nunca foi) a regra. Badiou (2007) questiona o próprio poder da “ficcionalização da ficção”, destacando a atual falta de critério em discernir o real e a aparência. Segundo o autor, “na ausência de tal critério, a lógica que se impõe é que quanto mais uma convicção subjetiva se apresenta como real, mais deve ser suspeita” (BADIOU, 2007, p. 55), pensamento corroborado por Feldman:

(...) é nosso desafio problematizar e suspeitar desse atual regime de visibilidade, cuja estratégia é produzir uma verdade que simule sua própria não-simulação; isto é, cuja estratégia é produzir um “realismo” que, inversamente, o desrealiza e despolitiza, já que a intensificação e explicitação auto-reflexiva dos artifícios, muitas vezes em nome de uma ativação da experiência, criam novas ilusões de transparência e novos ilusionismos (FELDMAN, 2008, p. 66).

O ilusionismo destacado por Feldman dialoga com a abordagem problematizada por Prince (1996) no sentido do que este idealiza como um realismo perceptivo, em que os elementos fílmicos “irreais podem ser

referencialmente ficcionais, mas perceptivamente realistas” (p. 401). Já no que diz respeito à experiência de tais artifícios, está diretamente ligada à abordagem do chamado realismo sensorio (VIEIRA JR, 2020; DE LUCA, 2015): Consiste em uma abordagem que evoca a manifestação e estimulação sensorial como base de proporcionar o afeto ao espectador por meio dos signos perceptivos do estímulo audiovisual. Propõe então um realismo que partiria da sensação provocada no espectador, uma percepção do real provocada pelo efeito físico transmitido por imagem e som e convertido em outras dimensões sensoriais, como o tato que pode aludir à dor. Imperativo, entretanto, compreender que esta é uma relação que não necessariamente é uma tradução sensorial de via única, mas que se trata de multissensorialidade.

Antunes (2016) aponta o fenômeno multissensorial como o modo natural da experiência fílmica, condição análoga à fenomenologia do mundo tangível, e tal condição evocaria complexas agregações intelectuais e sensoriais não necessariamente ligadas diretamente à visão ou audição, mas tendo estes sentidos e sua indissolúvel relação como porta de entrada. Em *O Urso* é notável como o detalhamento de sons muito evidentes unidos a planos muito fechados tem por objetivo despertar sensações que vão do tátil ao palatável, bem como consequentes desdobramentos destas sensações com a visão e a audição em comunhão com as sinapses que despertam o salivar da boca do espectador, fome e desejo. Tal prática estilística, como já mencionado, é uma questão estética que não surge a partir da obra aqui analisada, sendo largamente utilizada e intensificada ao longo do percurso linguístico que percorre o audiovisual:

(...) desde a década de 1960, a introdução de novas ferramentas narrativas tem intensificado o caráter sinestésico da experiência fílmica, exigindo o emprego de todo o corpo

– e de todos os sentidos, não apenas a visão e a audição – para que o filme seja compreendido e, mais do que isso, vivenciado (CARREIRO, 2018, p. 6).

A proposição da veemência de ferramentas narrativas dialoga com o princípio de continuidade intensificada proposta por David Bordwell (2006) em que práticas estilísticas seriam revisitadas e enfatizadas a cada nova geração de realizadores audiovisuais, e tal repertório seria constantemente renovado em direção a uma experiência fílmica cada vez mais imersiva e sinestésica, na qual o espectador possa ser envolvido pela narrativa, literal e figurativamente. A partir da noção de literalidade e figuração que destacamos os dois pontos centrais aos quais orbitará esta análise: o excesso em direção ao sensorial e a tropologia em torno das sonoridades e conjuntura da obra.

Mais tempero

Se notadamente a imagem tem caráter nem sempre realista a fim de representar algo figurativamente, o mesmo ocorre com as informações sonoras. Embora em ambos os casos a mimese do universo tangível siga sendo alicerce predominante da representação audiovisual, a banda sonora passaria pelo que James Buhler (2019, p. 272) aponta como uma hibridização do realismo que seria o próprio gesto fundador do *sound design* ao enfatizar o descompromisso do segmento em ser norteado pela reprodução mimética, convergindo para um processo de estilização da dimensão sonora. Tal processo que, segundo o autor, estaria intimamente ligado ao conceito de renderização²⁰. O termo proposto

20. No francês *rendu*, *rendering* no inglês, representação no português lusitano.

por Michel Chion (2008) determina a utilização de sonoridades com o objetivo de transferir efeitos ligados ao contexto em cena e as sensações provocadas junto ao público. O autor ilustra o conceito tomando como exemplo (para deleite desta análise) a construção sonora de um urso: este signo sonoro não deve apenas traçar uma ligação indexicalizada, mas imprimir determinadas subjetividades que irão acentuar a percepção. Assim, o porte e a ferocidade do urso devem ser percebidos também por meio do som. As passadas do animal serão mais intensas e graves que o referente tangível, seu urro mais reverberante. Temos um real transcendental, pois remete ao index urso, mas vai além. Logo, temos aqui uma sonoridade “mais real que a realidade”, o que Capeller (2008) atribui como hiper-realismo.

Ao apontar seis tendências para o desenho de som contemporâneo Jeff Smith (2013, p. 338) destaca a intensificação do uso do que chama de “foley hiper-detalhado”. A circunstância a qual faz referência diz respeito à utilização de sonoridades que, dentro deste conjunto, são ao mesmo tempo mais intensas e transcendentalmente ricas de detalhes, assim como soam com certa liberdade indexical que produz “signos autônomos que não se limitam a reforçar o grau de verossimilhança do âmbito visual” (COUTINHO, 2017, p. 121). Assim, compreendemos que a sonoridade detalhada da fibra de uma cebola sendo partida é hiper-real, bem como o urro do urso mais reverberante e grave, ou como o borbulhar de uma panela ouvida fora da cozinha. Os sons são alterados visando uma condição renderizada e as sensações provocadas por tal condição. Entretanto, a complexidade da delimitação do conjunto hiper-realista é demonstrada a partir do fato de que sonoridades de representação distorcida através de estado de consciência ou mesmo de referência à imaterialidade podem ser enquadradas na conjuntura hiper-real.

O hiper-realismo audiovisual não diz respeito a um movimento estético ou grupo de qualquer natureza. Trata-se, como apontado por Capeller (2008) e Smith (2013) em comunhão com a proposição de Bordwell (2006), de uma tendência estilística que foi intensificada e diversificada ao passar das novas gerações de realizadores, transformações estas catalisadas pela tecnologia digital. O emprego do termo advindo das artes visuais desemboca em um vasto leque de aplicações. Em uma tentativa de organização de tais ramificações, começaremos a tratar pelo prefixo “hiper”, cuja aplicação se dá como: 1) muito, demasiado, exagerado, no sentido de hipérbole. Esta é uma atribuição a qual se relaciona a produção morfológica das sonoridades ou de sua manipulação; 2) aquilo que vai além, que ultrapassa, que transcende. Se a primeira interpretação é direcionada aos processos e forma destes sons que naturalmente ultrapassa o referencial da audição humana, por exemplo, esta transcendência estaria ligada ao valor sintático e às construções de sentido através da interpretação destas sonoridades.

Compreendendo a limitação espacial deste capítulo e que seria necessária longa contextualização de patamar e processos técnicos para a diretriz morfológica, será aqui priorizado elucidar as conexões do viés sintático. Através da autonomia dos signos sonoros hiper-reais apontada por Coutinho (2017), associamos que tais elementos sônicos podem transcender a indexicalidade em diferentes níveis, como uma sonoridade a qual é evidente sua associação com os elementos visuais ou contextuais, tendo o som modificado para uma abordagem sensorial ligada ao princípio de renderização. Poderá, entretanto, apresentar maior grau de subjetividade, como a sonorização de algo cujo referencial não é conhecido ou de uma tradução sonora de algo não sonoro, como um estado de perturbação ou um sentimento. Desta subjetividade pode se evidenciar,

por exemplo, percepções sonoras oníricas: não é possível determinar com convicção o que condiz ou não com um signo sonoro dentro de um sonho ou de uma alucinação. Dada a falta de referencial, torna-se imperativo neste caso evocar a ideia de realismo perceptivo de Prince (1996), bem como Buhler (2019) na associação de renderização e percepção sensorial, ao defender o triunfo da sensação sobre a causalidade. O hiper-realismo sonoro trata de impacto na percepção sensorial norteadado, mas não necessariamente ancorado por referentes reconhecíveis.

O Urso

No intuito de verificar variações de abordagens da utilização do hiper-realismo sonoro, será analisada a primeira temporada da série O Urso. A escolha da obra se deu a partir do entendimento da evidência de evocação da multissensorialidade inerente às produções com viés gastronômico, apontando que esta série também aborda tal apelo sensorial a partir do sufocante ambiente da qual se passa, bem como dos conflitos e dramas internos das suas personagens. Deste modo, a análise contempla os recortes estilísticos do som hiper-real em tema, atmosfera e psique.

O Urso conta a história de Carmy (Jeremy Allen White), chefe de um dos melhores restaurantes do mundo que herda um decadente *fast food* especializado em sanduíches de carne ao estilo regional de Chicago. Envolto em dívidas, gambiarras estruturais e lidando com uma equipe pouco entrosada, o protagonista tenta organizar a gestão do negócio e ignorar o sentimento de luto após o suicídio de seu irmão. Contrata então a *sous chef* Sydney (Ayo Edebiri) visando atribuir um pouco de profissionalismo à amadora cozinha, o que esbarra em um ambiente

repleto de egos inflados e apego ao ineficaz sistema de produção defendido por Richie (Ebon Moss-Bachrach). A tensão da série ocorre em torno do sufocamento e do caos ligado ao trabalho em uma cozinha profissional, com doses generosas da pressão psicológica que Carmy coloca sobre si e aos poucos irradia sobre os demais trabalhadores.

O desenho de som assinado por Scott D. Smith evoca convenções relativas à temática gastronômica. A sensorialidade é trabalhada a partir de uma profusão de grandes intensidades e detalhamento, seguindo os ditames de uma sonoridade renderizada, sendo possível ouvir as fibras dos alimentos sendo cortadas ou mesmo o contato entre superfícies como a cobertura sendo derramada sobre um bolo, algo que não seria possível detectar “a ouvido nu”. Tal escolha incorre na assimilação nos moldes de um realismo sensório e háptico (Marks, 2000), traduzindo esta informação visual e sonora em assimilações sensoriais como os evidentes paladar e tato, bem como por associação desencadeia outros possíveis afetos, como desejo ou mesmo fome.

A hipérbole sonora dos alimentos ocorre em diversos momentos dos oito episódios que compõem a temporada, e na maioria destes é mostrado o preparo de alimentos. A informação embora pareça óbvia, se mostrará relevante a diante. Nos casos em que se mostra a preparação da comida, predomina a escolha visual do plano detalhe, o que acaba por tornar evidente a preferência por uma sonoridade que, por correspondente aproximação da fonte, seria mais intensa. O emprego estilístico do som nestes casos não fica a mercê de uma representação crua correspondente ao ponto de escuta (CHION, 2008), dado que carrega em si diversas camadas de renderização que pretendem aumentar o grau de penetração sensorial no espectador, como a reverberação que por si só quebra a correspondência acústica pela proximidade da fonte

e caráter do ambiente. Somam-se a isto múltiplos instantes em que é possível notar mudanças de equalização do soar destes alimentos partidos, fritos e cozidos, sons estes que em algumas ocasiões não estão sincronizados às imagens. Estes parênteses que evidenciam o preparo dos alimentos em plano, ao passo que funcionam como organizadores da narrativa, correspondem a alguns pontos em que Smith (2013) propôs como tendências do *sound design* contemporâneo baseado na continuidade intensificada de Bordwell (2006): maior intensidade, dinâmica de volume e nas frequências, e evidentemente, a escolha por efeitos sonoros hiper-reais.

Nem sempre tais hipérboles sonoras estão associadas ao correspondente visual. Uma vez a história se passando predominantemente na cozinha ou nas proximidades desta, existe situações em que é possível ouvir os sons como constituintes da ambiência. Este é um esquema consolidado do audiovisual com a finalidade de ancorar no real a ambientação imersiva do espectador. Deve se destacar neste caso quando tais sonoridades não estão diretamente ligadas ao que vemos, mas trabalham de modo a contribuir narrativamente se valendo do contexto da trama. A construção sonora que compõe predominantemente as cenas na cozinha é composta por uma música de andamento rápido associada às diversas sonoridades diegéticas da rotina do espaço cênico. Dentre estes sons existe uma chaleira que gradativamente vai se intensificando, ao passo que os outros sons, inclusive a música, vão sumindo e a imagem evidencia a expressão estressada de Carmy. Este é um clássico esquema para representar pressão. O som da chaleira é contextualmente diegético, mas claramente a hipérbole de sua intensidade e a rarefação dos outros elementos sonoros criam um contexto que transcende a ideia de uma representação realista.

No sétimo episódio quando Richie e Sydney discutem, ela acidentalmente o esfaqueia. O som da penetração da faca, que em âmbito tangível seria inaudível, foi construído com uma rápida sequência de sons abrasivo e macio, como passar a lâmina faca na casca áspera de uma fruta e na sequência penetrá-la com a ponta, retirando rapidamente. Em seguida, Sydney solta a faca no chão e o som estridente do metal caindo tem destaque. Valendo-se de signos contextuais da culinária, o som da inserção da lâmina pode ser interpretado como uma satisfação sentida por Sydney que ao longo dos episódios vem se desentendendo com Richie. O sentimento de gozo é construído a partir da percepção multissensorial de um “som gostoso” que alude ao tato. O som muito agudo e intenso do objeto cortante caindo daria conta da culpa e arrependimento moral sentido pela *sous chef*. Na continuidade desta cena, Richie sai ferido pela cozinha até o balcão do restaurante, pedindo a Ebra (Edwin Lee Gibson) que lhe faça um curativo. Ao derramar sobre o ferimento um antisséptico, o som da ação é de calefação, lembrando um pedaço de carne sendo colocado sobre uma frigideira aquecida, clara referência e intencionalidade na direção de demonstrar o extremo incômodo tátil sentido pelo personagem de Ebon Moss-Bachrach.

Nas cenas descritas encontramos sonoridades manipuladas e intencionalmente alteradas em direção a uma experiência de imersão sensorial que, embora pautada em estruturas e contextos realistas, não se prendem às formas indiciais. Embora seja evidente que exista exagero e desacordo indexical, a utilização de elementos sonoros do contexto culinário trabalha de forma a construir as sensações dentro de um conjunto conceitual que pode ser interpretado como hiper-realismo sintático. Tal contexto, entretanto, não se restringe à conjuntura gastronômica da narrativa, visto que a elaboração sonora da série reflete a

aflição do seu protagonista, com diversos afazeres simultâneos, retratados, por exemplo, na constante sobreposição de diálogos. A principal aflição de Carmy em relação ao restaurante é a gerência de assuntos que não dizem respeito à comida, como as contas, os problemas interpessoais da sua equipe e a manutenção da estrutura precária do restaurante. O elemento sonoro que representa tal aflição é o fliperama.

Carmy tem formação acadêmica e sempre trabalhou com alta gastronomia, em ambientes extremamente profissionais e organizados. Suas preocupações giraram até então em torno da perfeição da comida. Ao gerenciar um restaurante quase falido, tenta de todas as formas contornar a situação, desde vender suas próprias roupas, até descobrir que um fliperama no salão do restaurante, cuja presença lhe desagrada, pode ser uma fonte de renda. O som constante emitido pelo videogame, porém, tem a importante função de demonstrar problemas: a música drone em loop típica de jogos eletrônicos do final do Século XX compõe a ambiência do restaurante desde o primeiro episódio. Carmy vê a máquina como uma inconformidade com um ambiente gastronômico, mas ao mesmo tempo ela pode ajudá-lo a pagar as contas. Este conflito inicial é associado à música e aos efeitos sonoros que a máquina emite. O que parece circunstancial se demonstra ao longo dos episódios como uma marca de rememoração de um determinado contexto, o que podemos compreender como um leitmotiv²¹. Coutinho (2021) ao analisar *A mulher sem cabeça* (*La mujer sin cabeza*, Lucrecia Martel, 2008) identifica uma sonoridade de natureza hiper-real como um leitmotiv que remete ao estado confuso da protagonista. Em *O Urso*, o conjunto

21. “Conceito de Richard Wagner, criado no século XIX, e que consiste em associar determinado som, musical ou não, a um personagem (ou grupo), sentimento ou situação dramática” (CARREIRO, 2011, p. 48).

de música e efeitos sonoros proveniente do fliperama remete a uma situação de conflito. Embora seja componente da ambiência do salão do restaurante, nos momentos de tranquilidade este som é suprimido, ainda que as ações ocorram espacialmente próximas da localização da máquina, como quando a equipe se reúne para fazer as refeições. Já quando existe uma discussão em torno do sistema de comandas, dos problemas com a instalação elétrica ou quando Marcus (L-Boy) decide deixar a equipe, o som do fliperama está sempre presente, mesmo que tais ações não ocorram no local onde a máquina está. E este som é mixado de maneira a ficar muito evidente na cena, o que auxilia na sensação de incômodo, remetendo à sensação de Carmy. A escolha representa uma opção pelo hiper-real que embora possa ser interpretado como mera proposição de acentuação intensidade, logo, de ordem morfológica, ao ser encarada como um leitmotiv relacionado às situações de conflito, se revela uma construção sintática.

A hipérbole da intensidade sonora em relação aos elementos do espaço diegético é uma marca que ajuda a reforçar tal efeito sensorial, e isto fica evidente no momento de maior tensão da série: como dito, Sydney foi contratada para tentar organizar o ambiente de trabalho. Desde os primeiros dias tenta implantar algumas mudanças no sistema de produção do restaurante, o que é mote para boa parte dos conflitos ocorridos entre as personagens. Uma das melhorias que propõe é a um sistema de entregas, o que Carmy e Richie inicialmente não aprovam, mas são convencidos do contrário pelo êxito da maioria das sugestões da personagem vivida por Ayo Edebiri. No sétimo episódio tem início a implantação do sistema de pedidos online. Ocorre que Sydney acaba por deixar habilitada a opção de pré-vendas, e ao iniciar o trabalho, ainda com o restaurante fechado ao público, surge uma enorme

quantidade de pedidos simultâneos, o que acaba por deixar a equipe, principalmente Carmy, extremamente nervosos por não conseguirem atender a demanda. Sonoramente, esta situação é representada a partir do som da impressora que emite as comandas dos pedidos, um som maquínico, agudo e repetitivo que toma conta do ambiente. A junção desta sonoridade incômoda passa a ocupar importante lugar na construção da cena. Além de remeter ao erro cometido por Sydney, o som ajuda a aumentar a tensão por evidenciar que a cada novo ciclo sonoro a situação se agrava, o que se soma à música constante e crescente que passa de diegética a extradiegética, e a sobreposição dos contundentes diálogos que se seguem. A impressora soa de modo hiper-real a partir do ponto em que, assim como o fliperama, é um som contextual que passa a transcender seu sentido, além de romper com a correspondência espacial, dado que sua presença é constante na cozinha onde se localiza, bem como no balcão, no salão, até mesmo no vestiário, em qualquer parte soa sem alteração. Não se trata de uma dissociação entre ponto de vista e de escuta, mas da utilização desta intensa sonoridade com a finalidade de remeter ao crescente caos que se instaura. A impressora e o fliperama se mostram sonoridades hiper-reais tanto no viés do excesso quanto no figurativo.

Um fator enigmático na trama é a relação com seu título. Embora a cena que abre a série (e esta análise) retrate fisicamente a criatura, não fica claro o que afinal vem a ser este urso. A cena da ponte, como dito, se passa em um sonho, e em alguns momentos ao longo dos episódios aparece o urro feroz do animal em uma caracterização que pode ser associada a um som interno subjetivo (RODRÍGUEZ, 2006), efeito sonoro que evoca o estado de perturbação do protagonista. Este elemento surge primeiramente aos 14 minutos do episódio piloto: Carmy

está fazendo um curativo em seu dedo. Vai até o banheiro e inicia uma trilha musical extradiegética repleta de frequências baixas que gradativamente alteram sua equalização até se fundirem ao som estático das luzes fluorescentes. O urro surge em intensidade progressiva, enquanto a imagem mostra o um rascunho da fachada do restaurante com um urso como logomarca.

O desenho da alteração sonora da camada extradiegética ajuda notoriamente o espectador a entender que ali se passa algo na perspectiva mental de Carmy. Não fica claro, naquele momento, se o som do urso é uma lembrança do sonho ou algo metaforicamente relativo ao restaurante, visto que a imagem associada reforça tal interpretação. Ao longo de outras ocasiões em que algo similar acontece, como em outros momentos de sonhos, ou no transe que ocorre quando acidentalmente inicia um incêndio no oitavo episódio. Fica claro que o som do urso é algo relativo a um trauma, uma inquietação recorrente. A construção deste urro carrega um amplo alcance dinâmico de frequências e intensidades, assim como evidente reverberação e sobreposição de outras sonoridades, caracterizando um som renderizado e hiper-real. Esta conjuntura faz com que mesmo sem saber necessariamente do que se trata o urso e sendo evidente que não se trata de algo físico, diegeticamente factível, seja possível associar este elemento sônico como um leitmotiv que rememora a um incômodo oculto do protagonista.

Uma associação possível ao “signo urso” ocorre no momento da impressora que não para de imprimir os pedidos no sétimo episódio. Ao longo dos capítulos, Carmy passa por diversos momentos de muita pressão e caos. Em todos estes ele parece lutar para manter o autocontrole, passando a ideia imagética e sonora de que seu equilíbrio mental está por um fio. A construção sonora para tanto é variável, valendo-se

do esquema de rarefação das sonoridades, mudança de equalização ou adição de elementos extradiegéticos, como ruído estático ou o próprio efeito do urso. Na cena da impressora, entretanto, ao verificar o emittente colapso dos pedidos que não paravam de chegar, o som do urso surge discretamente no momento em que Carmy explode de raiva e se sucedem diversas sonoridades muito evidentes, como objetos caindo ou sendo atirados, praticamente todas as personagens discutindo (várias ao mesmo tempo), o já referido momento da fachada em Richie. É também neste momento em que após uma discussão, Marcus larga a bandeja de doces e sai do restaurante. É então que, assim como em outros momentos, volta a se ouvir a música do fliperama, desta vez enfatizando mais que o conflito ao trazer um novo elemento, uma risada demoníaca em oito bits referente ao “game over” do jogo que culmina com o fim do episódio exibindo uma cartela com o título da série. A sequência demonstra um frenesi sonoro caótico que associado aos elementos hiper-realistas e vários outros sons intensificados proporcionam experiência imersiva catalisada pelo episódio quase inteiro ser produzido sem cortes, aproximando-se da ideia de realismo imersivo (DE LUCA, 2015) e sensorio (VIEIRA JR, 2020). Após a explosão de ferocidade apresentada por Carmy, a lembrança de outros diversos momentos em que ele lutava para conter seu ímpeto, indicados pelo efeito sonoro do urso, somado ao título da série que aparece em uma cartela, dão indícios que proporcionam a interpretação que o som do urso diz respeito à ira do protagonista.

Esta interpretação ganha força a partir da conjuntura apresentada ao longo dos episódios que mostram que houve um problema entre Carmy e seu cunhado em um período anterior ao que se passa a série, provavelmente revelado na(s) próxima(s) temporada(s). Não fica claro

o que teria se passado, mas é dado a entender que houve algum tipo de agressão por parte do protagonista, e que esta é uma das razões pelas quais ele tenta a todo o momento se conter. O urso sendo liberto na beira da ponte e o diálogo entre humano e animal seriam uma representação de Carmy tentando dialogar com seu interior agressivo.

É também no espaço onírico que ocorre o momento de maior liberdade indicial, ocasionado pela falta de referente objetivo, fato que pode ser associado à ideia de realismo perceptivo de Prince (1996). O oitavo episódio inicia num sonho em que o protagonista está em um programa culinário de auditório. Em diversas ocasiões ocorre a inserção de fragmentos muito curtos com sons intensos e distorcidos, não indiciais, que têm por função causar a perturbação no espectador, remetendo à confusão mental. Sonoridades de outros momentos da série são incorporados sem ordem lógica, como o silvo do detector de fumaça remetendo a uma cena do sexto episódio em que Carmy quase incendeia a casa ao cozinhar em estado sonâmbulo, o som da impressora do sétimo episódio, além de algumas falas do seu irmão. Tais sonoridades são reverberantes, esquema consolidado de representação onírica, intercaladas por vozes da plateia e, evidentemente, por sons de um urso. Em outros momentos este som era mais brando e variável, mas neste momento é reconhecível se tratar de um som semelhante ao da primeira cena da série.

A construção sonora desta cena revela a psique do personagem atormentado e dividido entre a pressão do trabalho, caracterizada pelo som da impressora, o luto, na voz de seu irmão, e a luta constante com sua própria personalidade, caracterizada pelo urso mais feroz e vívido. É importante ressaltar que por ser a primeira cena do capítulo subsequente ao episódio em Carmy deixa sua personalidade explosiva sair

da jaula, dissolvendo sua equipe e pondo em risco a existência do restaurante que vê como último resquício de sua família, a soma destes elementos trabalha de modo a convergir em direção à ideia de culpa que carrega por tudo. Portanto, a ferocidade em diversas camadas intensas e reverberantes do urro é importante para demonstrar a intensidade da personalidade e da culpa.

Considerações Finais

A análise da construção sonora da série demonstra que a obra faz uso diverso e inventivo de diferentes formas dos elementos sônicos, a partir das perspectivas da continuidade intensificada (BORDWELL, 2006) e renderização (CHION, 2008; BUHLER, 2020). Podendo considerar que a série se apoia em aspectos da construção realista ao seguir esquemas e práticas estilísticas consolidadas pela indústria audiovisual contemporânea em torno da correspondência mimética, recorre à multissensorialidade como meio de proporcionar imersão ao espectador. Para tanto, se mune de uma série de estratégias apontadas como tendências contemporâneas do desenho de som (SMITH, 2013), em especial o hiper-realismo.

O hiper-real se manifesta na série em seu caráter morfológico, sobretudo a partir do seguimento de princípios estéticos convencionados no aspecto temático: detalhamento, intensificação e aumento da faixa dinâmica. É evidente que o conjunto de elementos e processos apresentados não se restringe ao que foi apresentado na análise, visto que se interpretarmos o fenômeno da renderização como inerente ao processo do hiper-realismo, verificaremos que dificilmente alguma sonoridade de uma obra audiovisual contemporânea escaparia a esta

conjuntura. Neste ponto, o que foi demonstrado diz respeito ao modo como o realismo é trabalhado a partir das relações multissensoriais, dos afetos e consequente imersão provocada por tanto.

A perspectiva sintática do hiper-realismo em *O Urso* demonstrou uma diversidade de abordagens apresentadas nas conjunturas espaciais e mentais da trama. A dissociação entre os elementos efeito e referente ajudaram a construir por coesão perceptiva os efeitos pretendidos de realismo sensorial a partir de sonoridades contextuais, quer seja do espaço ou da diegese. Tais elementos, inventivamente colocados para expressar mais que o sentido evidente, como o sentimento de culpa ou de dor, sem sair da temática, ou os efeitos sonoros trabalhados de modo a rememorar atmosferas e estados de espírito, demonstrando que “não há necessariamente uma correspondência direta entre a natureza sensorial do meio e a experiência perceptiva eliciada por esse meio” (ANTUNES, 2016, p. 22). O urso que dá nome a série é o grande exemplo disto, demonstrando a pluralidade semântica que incorre sobre o efeito sonoro ao longo dos episódios. Embora esta seja ainda uma obra aberta e sua continuidade talvez não siga a mesma perspectiva, as múltiplas camadas apresentadas por este elemento parecem até uma metáfora do conceito de renderização proposto por Michel Chion.

Referências bibliográficas

AGUILAR, Gonzalo. *Otros mundos: Un ensayo sobre el nuevo cine argentino*. Buenos Aires: Santiago Arcos, 2006.

ANTUNES, Luis Rocha. *The Multisensory Film Experience: a cognitive model of experiential film aesthetics*. Bristol, Uk / Chicago, Usa: Intellect, 2016.

BADIOU, Alain. *The Century*. Malden, EUA: Polity Press, 2007.

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

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

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

CARREIRO, Rodrigo. Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes de estilo. *Ciberlegenda*, Niterói, v. 1, n. 24, p. 29-42, jul. 2011.

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

_____. DURAND, Priscilla. Apontamentos sobre realismo imersivo: imagem e som em Gravidade. *Fronteiras*, v. 22, n. 2, p. 114-125, 2020.

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

COUTINHO, Roberta Ambrozio de Azeredo. *A representação dos sons do mundo no cinema de Lucrecia Martel: imersão em um universo sonoro*. 2017. 221 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2017.

_____. A potência subjetiva do som: um estudo do sound effect como leitmotiv no cinema. In: *Ruído, corpo e novas tendências na narrativa audiovisual*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2021.

DE LUCA, Tiago. Realismo dos sentidos: uma tendência no cinema mundial contemporâneo. In: MELLO, Cecília (org.). *Realismo Fantasmagórico*. São Paulo: Usp, 2015. p. 61-91.

FELDMAN, Ilana. O apelo realista. *Famecos*, Porto Alegre, v. 36, p. 61-68, ago. 2008.

MARKS, Laura. *The skin of the film: intercultural cinema, embodiment, and the senses*. London: Duke University Press, 2000.

NIETZSCHE, Friedrich. *Crepúsculo dos ídolos*. Trad. Paulo César Souza. São Paulo: Cia das Letras, 2006.

PRINCE, Stephen. True Lies: perceptual realism, digital images, and film theory. *Film Quarterly*, Oakland, Eua, v. 49, n. 3, p. 393-407, 1996.

RODRÍGUEZ, Ángel. *A dimensão sonora da linguagem audiovisual*. São Paulo: SENAC São Paulo, 2006.

SMITH, Jeff. The sound of intensified continuity. In: RICHARDSON, John; ORBMAN, Claudia; VERNALLIS, Carol. (Org.). *The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media*. Nova Iorque, EUA: Oxford University Press, 2013, p. 331-356.

VIEIRA JR., Erly. *Realismo sensório no cinema contemporâneo*. Vitória: EDUFES, 2020.

Zoom e construção estilística: um estudo da direção de fotografia de Pedro Sotero nos longas de Kleber Mendonça Filho²²

Filipe Falcão

Pensar na experiência estética como parte da experiência fílmica significa compreender quais escolhas estilísticas são tomadas para que o roteiro seja transformado em obra audiovisual. Dentro deste processo, pesquisadores como Robert Stam (2003), a dupla David Bordwell e Kristin Thompson (2013) e Barry Salt (2009) afirmam que o fazer fílmico e os próprios estudos de cinema trabalham com questões narrativas e estilísticas. Deste modo, o cinema reconhece a importância de trabalhar imagetivamente como as suas histórias serão contadas. Não basta apenas ter um bom roteiro em mãos, mas garantir formas criativas para que as histórias sejam construídas imagetivamente. Dentro deste recorte, Jaques Aumont afirma que “a imagem é destinada a agradar seu espectador, a oferecer-lhe sensações específicas” (1993, p. 80).

Desta forma, assim que foi possível e a tecnologia permitiu, o cinema deixou de contar as suas histórias utilizando apenas câmeras e

22. Trabalho de pesquisa de pós-doutorado desenvolvida pelo autor na UFPE. Texto originalmente apresentado no *MOVI – II Encontro brasileiro de fotografia em movimento*, realizado de 04 a 06 de maio de 2022.

lentes que representavam um único enquadramento semelhante à visão que se tinha diante de uma peça de teatro²³. Já no ano de 1903, por exemplo, novas lentes permitiram formas inovadoras de como a imagem filmada passaria a ser representada²⁴. Aqui é importante trazer a definição de plano para a sétima arte. De acordo com Aumont e Marie (2011), além de significar o que está entre dois cortes, o plano também é o nome dado para o principal componente do enquadramento ao definir qual é a distância entre a câmera e o objeto que está sendo filmado. Pode-se citar o plano aberto, o plano médio e o plano fechado como três principais formatos²⁵, embora existam muitos outros.

Uma das mais importantes áreas da produção audiovisual é a direção de fotografia. O trabalho deste profissional é tão extenso e pode variar tanto de obra para obra que buscar uma única definição nos parece limitado e pode diminuir as possibilidades de análise deste profissional. Ao pensar na função, a pesquisadora Cyntia Gomes Calhado explica que “na cadeia cinematográfica, o diretor de fotografia é o responsável pela concepção fotográfica dos filmes. (...) Ele atua em definir os aspectos propriamente plásticos da imagem, a narrativa visual” (2019)²⁶. Em outras palavras, mas ainda de maneira resumida, podemos pensar no diretor

23. O cinema surge em 1895 e os filmes dos primeiros anos utilizavam este tipo de enquadramento com um plano aberto e centralizado diante da ação filmada.

24. *A vida do bombeiro americano* (1903) e *O grande roubo do trem* (1903), por exemplo, trouxeram aqueles que são considerados os primeiros planos fechados da história do cinema. Este tipo de plano é conhecido pelo seu enquadramento mostrando apenas uma parte do objeto ou da pessoa, oferecendo assim um maior detalhe para o que está sendo visto.

25. O plano fechado tem função de destacar o que está sendo mostrado. Já o plano aberto tem função de estabelecer uma apresentação geográfica da história ou do personagem com o cenário. O plano médio costuma destacar ações do personagem, mas conseguimos ter uma visão ainda detalhada de parte do cenário.

26. Disponível em :<https://associado.socine.org.br/anais/2019/18145/cyntia_gomes_calhado/o_impacto_de_procedimentos_fotograficos_na_experiencia_cinematografica> Acesso em 10 jun 2022.

de fotografia como o profissional que vai trabalhar ou auxiliar para que a questão narrativa presente no roteiro seja transformada em imagens por meio de escolhas estilísticas que vão auxiliar na dramatização da obra.

Nós, diretores de fotografia, criamos as imagens que vão aparecer na tela e nunca podemos nos esquecer de como elas são na realidade. O trabalho do diretor de fotografia consiste em imaginar, ou melhor, ver as imagens antes de executá-las. (...) Vejo imagens. As imagens vão se formando enquanto leio o roteiro e não desaparecem mais até serem filmadas (MOURA, 1999, p. 220).

Jacques Aumont (1993) afirma que “a produção de imagens jamais é gratuita, e, desde sempre foram fabricadas para determinados usos” (1993, p. 78). Ao trazer esta afirmação para o cinema, torna-se possível expandir este pensamento para compreender que nenhuma cena ou sequência deve ser gravada de modo aleatório. Para esta pesquisa, vamos apresentar o trabalho do pernambucano Pedro Sotero nos longas escritos e dirigidos pelo cineasta Kleber Mendonça Filho²⁷.

Para este recorte, será destacado a utilização do zoom como ferramenta estilística. O zoom é um recurso de movimento feito pela própria lente e já foi eternizado por inúmeros cineastas, em especial nos anos 1960, 1970 e 1980. No entanto, pelo exagero e excesso de utilização no final dos anos 1980 e na década de 1990, não apenas em filmes, mas em videoclipes e programas de televisão, o zoom foi considerado cafona e passou a ser evitado.

As entrevistas com Pedro Sotero que serão destacadas neste texto foram realizadas em dois momentos nos meses de dezembro de 2021

27. *Bacurau* foi roteirizado e dirigido em parceria com Juliano Dornelles.

e fevereiro de 2022. As citações de Sotero presentes neste trabalho são frutos destas entrevistas que foram feitas por meio da ferramenta digital *GoogleMeet*. Este estudo faz parte de uma pesquisa maior de pós-doutorado em desenvolvimento pelo autor cujo objetivo é aprofundar os dados iniciais aqui levantados.

O diretor de fotografia

O desenvolvimento da direção de fotografia de um longa-metragem é paradoxalmente uma tarefa conjunta e solitária. “O fato de o cineasta tomar as decisões cruciais na realização do filme não invalida a co-autoria dos outros agentes, nem o caráter poético de suas funções no que tange à confecção do filme” (MORIN, 2008, p. 105). Por outro lado, é primordial que na hora da gravação propriamente dita, o diretor de fotografia tenha seu espaço solitário de criação.

Isso porque o trabalho do fotógrafo está em perceber o que ninguém percebe, de observar e flagrar as nuances, peculiaridades e singularidades do que está adiante de si. E essa habilidade, por mais que hajam tentativas, nenhum manual técnico de fotografia de cinema ensina (SANTOS, 2020, p.123).

O trabalho de direção de fotografia permite encontrar maneiras para que a história fílmica seja contada dentro de determinado ponto de vista estilístico e visual. Além de questões de enquadramento e de iluminação, esta função permite que o realizador pense em maneiras de como movimentar a câmera ou a lente para que a história seja contada da melhor maneira possível. Existem diversos movimentos tanto de câmera como de objetivas. O *travelling*, por exemplo, é todo movi-

mento no qual a câmera se desloca no espaço. Os movimentos panorâmico e *tilt* permitem que a câmara apenas gire sobre o seu próprio eixo horizontalmente e verticalmente. Já a técnica conhecida como zoom utiliza uma lente com variação de distância focal²⁸. Isto significa que a lente, por meio do ajuste feito pelo seu realizador, pode se aproximar ou se distanciar do objeto. A lente cria assim uma ilusão de aproximação, que recebe o nome de zoom in, ou de afastamento, zoom out.

Para Rodrigo Carreiro (2021) e Joseph Mascelli (2010), a lente zoom simula o aumento ou diminuição da atenção da pessoa em relação ao que é mostrado dentro do quadro fílmico. Em outras palavras, “a distância focal da lente zoom pode variar conforme a cena se desenrola” (MASCELLI, 2010, p. 32).

Existem lentes fixas cujas medições podem ser de 12mm, 50mm, 80mm, 200mm, entre outros formatos. A lente zoom se diferencia por permitir justamente que estas medições possam ser mudadas. Por exemplo, de 35mm para 80mm ou de 80mm para 200mm de acordo com a decisão do diretor de fotografia.

De acordo com Barry Salt (2009), o primeiro modelo do que seria chamado de lente zoom foi lançado entre os anos de 1926 e 1929. Este período foi marcado pelo surgimento das câmeras Ball & Howell Eyemo e De Vry. Salt não nos informa qual era a variação exata, mas ele aponta que era em torno de 25mm. Desta forma, provavelmente a

28. O quanto consegue ser visto a partir de uma lente dentro de determinada distância do enquadramento. Dentro da anatomia das objetivas, existe a abertura de diafragma, que é um importante fator de escolha para auxiliar na composição da imagem e da utilização do zoom. Quanto mais aberto está o diafragma, mais luz é captada pela lente. O oposto acontece quando o diafragma está mais fechado diminuindo a quantidade de luz captada. Existem lentes que não possuem alterações neste marcador do diafragma quando o zoom é utilizado. Para este estudo não vamos incluir este recorte de abertura do diafragma.

variação era para alguma medição maior como talvez 50mm, mas esta medição exata não é apontada pelo pesquisador. A etapa inicial deste estudo inclui uma análise comparativa entre os filmes para entender como a lente zoom foi utilizada quantitativamente e qualitativamente. Antes de avançarmos, é importante destacar as câmeras com as quais cada filme foi filmado. O som ao redor foi filmado em 35 mm com câmeras Aaton Penélope e BL Evolution. Aquarius foi filmado em 3.4K com câmeras Arri Alexa XT, Arri Alexa Plus e Red Epic. Já Bacurau foi gravado em 3.4K com câmeras Arri Alexa Mini. Quanto ao zoom, este estudo foi possível assistindo aos filmes e fazendo anotações das cenas que utilizavam o zoom. A análise aponta que O som ao redor utiliza o zoom 18 vezes, Aquarius possui 55 cenas com a utilização do zoom e Bacurau possui 80 exemplos de zoom. Ao aprofundarmos esta análise, é comum encontrarmos três tipos existentes de zoom: o zoom invisível, o zoom narrativo e o zoom Sérgio Leone. Estes três tipos são comuns dentro do trabalho de cineastas famosos que utilizaram o zoom em suas filmografias como Claude Lelouch, Stanley Kubrick, Francis Ford Coppola, John Carpenter, entre outros.

O zoom invisível é muito discreto, quase imperceptível e costuma ter função de ambientação. Já o zoom narrativo possui uma função importante para a sua existência específica ao ter uma funcionalidade narrativa e dramática dentro da ideia do movimento com uma informação visual que é destacada pelo uso do zoom. Já o zoom Sérgio Leone recebe este nome por ser um movimento brusco e extremamente perceptível do zoom conforme os utilizados não apenas pelo diretor italiano, mas por outros cineastas do *western spaghetti* como Sérgio Corbucci, Lucio Fulci, Sérgio Sollima, entre outros.

Em entrevistas para esta pesquisa, Pedro Sotero traz algumas justificativas para a utilização do zoom como parte de uma gramática visual. Inicialmente existe um caso de cinefilia tanto dele quanto de Kleber Mendonça Filho referente aos filmes que a dupla considera de formação.

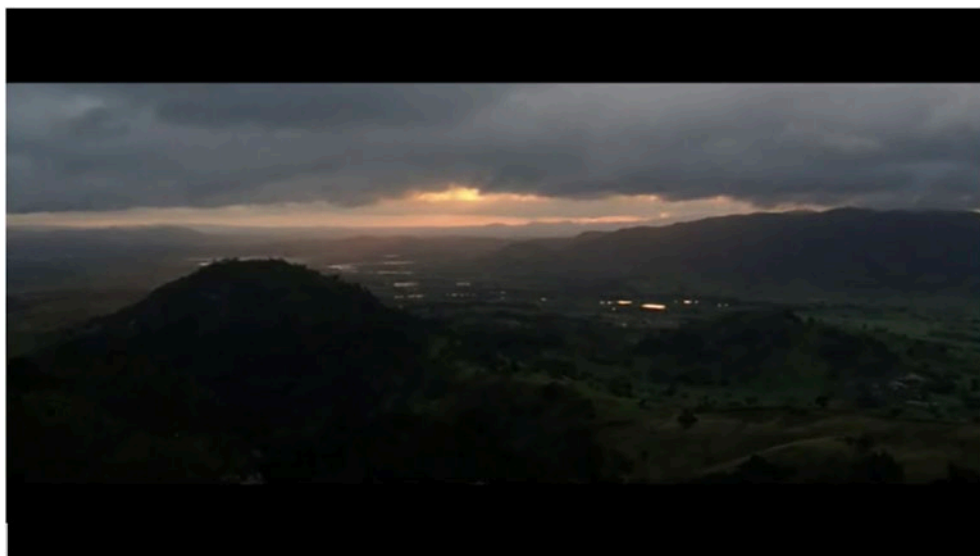
Eu e Kleber adoramos o zoom nesses filmes dirigidos por John Carpenter, Francis Ford Coppola, Stanley Kubrick, Sergio Leone. Por que ninguém mais utiliza zoom? Vamos usar e isso estava virando uma marca muito nossa de abraçar o zoom como elemento narrativo, um elemento de criação de tensão, um elemento até de comédia. É mais uma das ferramentas. Você não precisa ter preconceito com ela, você pode abraçar ela. É isso, um monte de filme que a gente ama utilizou zoom, por que eu vou dizer que o zoom é cafona? (SOTERO, 2022).

Nas palavras de Pedro, existe um processo criativo, mas ao mesmo tempo vindo de uma questão afetiva da memória e da cinefilia dos realizadores. Quanto a compreender como estas escolhas surgem, o processo parece se mostrar orgânico e coletivo. Os roteiros dos três filmes não trazem para a maioria das cenas indicações para movimentos de câmera ou da utilização de determinados ângulos. O mesmo se aplica ao uso do zoom. Em entrevista para esta pesquisa, Sotero explica que a escolha de uma cena ter ou não zoom não é baseada no que traz o roteiro, mas da maneira como a equipe, durante as leituras do roteiro e já com a locação encontrada, vai querer mostrar a cena.

Analisemos os três tipos de zoom e suas aplicabilidades feitas por Pedro Sotero. Vamos iniciar com o zoom considerado invisível. Trata-se de uma técnica comumente utilizada em filmes independente de gênero ou mesmo de período. Costuma ser discreto e ter função de ambientação. Geralmente costuma ser feito quando a ação muda de um cenário para

o outro. Em *O som ao redor*, um exemplo deste tipo de zoom acontece no tempo fílmico de 1h17m18s e dura até 1h17m26s. A cena é um grande plano geral que mostra um novo cenário dentro da trama. Boa parte do roteiro do filme se passa em um bairro urbano na cidade do Recife. Esta cena marca a mudança de cenário para uma área de mata. A utilização do grande plano geral serve para marcar geograficamente a ação. Neste caso, reforçar a mudança de cenário dentro da história. Assim possui função atmosférica. Para Pedro, o zoom neste exemplo representa “uma cena de ambientação já que o filme inteiro é na cidade e de repente você sai. Vou usar um grande plano geral com um zoom discretíssimo só para introduzir” (SOTERO, 2022). Ele completa explicando que este zoom serve para criar dinâmica visual para a cena.

Figura 1: Cena que mostra mudança de cenário utiliza o zoom invisível em *O som ao redor*



Fonte: DVD

O segundo tipo de zoom utilizado é o conhecido como zoom narrativo. Este possui uma função específica ao ter uma proposta narrativa e dramática dentro da ideia do movimento. Em *Aquarius*, um dos melhores exemplos para o uso do zoom narrativo acontece na cena que se passa no tempo fílmico de 09m55s até 10m05s. Esta cena acontece quando a personagem de tia Lucia olha para um móvel. A câmera, que está em um plano fechado no rosto dela, faz um movimento panorâmico para mostrar o que ela está olhando. Ao final do movimento, a câmera faz um *zoom out* de maneira perceptível para poder enquadrar o móvel. Esta escolha tanto do movimento como do uso do zoom out possui a função de afirmar ao público que existe uma importância naquele móvel. Na entrevista para este trabalho, Pedro confirma que se trata de um zoom muito narrativo. A cena é bem realizada justamente porque o uso do zoom costuma ser fechado na imagem para destacar a mesma, mas aqui Pedro faz o inverso. Primeiro a imagem já está com um plano fechado para dar seriedade à cena por meio do olhar da personagem. “Queríamos estar muito perto dela. Quando a gente faz essa pan para a esquerda, o meu zoom out tem intenção de marcar uma coisa e você já entende que é a importância daquele móvel”. (SOTERO, 2022) No caso o móvel traz lembranças de quando ela transava e era feliz com o companheiro dela na juventude.

Figura 2: Tia Lúcia olha para móvel e *zoom out* narrativo destaca a importância do objeto em *Aquarius*



Fonte: DVD

A escolha se mostra bastante funcional já que se a câmera chegasse com plano fechado ao móvel, não seria possível entender a arquitetura do mesmo, assim como o design que seria muito importante para as próximas cenas. Trata-se de móvel que é um elemento de memória e que dispara muitos momentos importantes para esta personagem. Além disso, trata-se de um móvel que vai aparecer em outros momentos do filme e sempre temos a lembrança da existência do mesmo graças ao uso deste zoom out para apresentá-lo.

O terceiro tipo de zoom utilizado por Sotero na construção narrativa dos filmes é o considerado Sérgio Leone pela semelhança com o zoom que se tornou a marca do cineasta italiano. Isto representa um zoom que possui um movimento forte e até agressivo. Em *Bacurau*, é possível encontrar inúmeros exemplos de zoom estilo Sergio Leone. Uma cena muito emblemática acontece no tempo fílmico 1h45m51s e segue até 01h46m22s. A sequência mostra dois norte-americanos caminhando para Bacurau após se separarem do grupo. Eles estão andando e encontram um varal com algumas roupas. Ao se aproximarem, o ângulo da câmera mostra que eles estão observando algo pendurado no varal.

Eles param diante do varal e a câmera revela roupas manchadas de sangue. Estas são das pessoas que já foram mortas pelos estrangeiros.

A sequência segue e vemos novamente o varal de outro ângulo quando um personagem em outra cena pergunta por rádio se existe alguma roupa de criança. A norte-americana responde que sim ao mesmo tempo em que a câmera faz um zoom forte para destacar justamente a camiseta manchada de sangue.

Figura 3: Em *Bacurau*, a câmera utiliza o zoom in para destacar a roupa de uma criança



Fonte: DVD

Sobre este zoom, existe claramente uma intenção para destacar aquela camisa daquela maneira para o público. “O que eu vou te mostrar aqui é uma camisa de uma criança que foi baleada e isto gera toda a revolta no povo de Bacurau. Isto é uma cena clássica de um western e o zoom para esta camiseta é para você sentir isso”. (SOTERO, 2022) Neste recorte, o diretor de fotografia está mostrando um varal todo ensanguentado, mas não basta esta informação geral já que a intenção é destacar que existe uma camisa de criança ali.

Considerações

O estudo aqui proposto buscou compreender como o trabalho de direção de fotografia e da utilização do zoom podem ser construídos dentro de recortes específicos e incluir decisões estilísticas para destacar questões narrativas das tramas. Foi possível, por exemplo, notar que Pedro Sotero traz os três tipos de zoom comumente utilizado por cineastas: um mais discreto, de contemplação e lento; um segundo mais perceptível e que narrativamente ajuda a contar a história e possui um peso na construção das entrelinhas narrativas da trama; e um terceiro mais agressivo.

Neste caso, o zoom assinado por Pedro Sotero criou momentos para destacar passagens de cenários, questões narrativas importantes de personagens para a história e direcionou quase forçadamente o olhar do público para determinadas informações. Bordwell e Thompson reforçam a importância do trabalho do enquadramento “para transformar a realidade cotidiana em eventos cinematográficos” (2013, p. 298). Isto significa que, conforme foi afirmado algumas páginas atrás, nenhuma cena ou sequência deve ser feita de modo aleatório. Cada tipo de plano ou ângulo vai ter uma importância estilística dentro da obra e aqui vamos incluir também a utilização do zoom para construção desta ambientação fílmica.

As três sequências escolhidas para este estudo demonstram o processo criativo da direção de fotografia para narrar as suas ações. Por fim, como já mencionado, este estudo se mostra uma leitura inicial dentro da pesquisa de pós-doutorado realizada pelo autor cujo objetivo para as próximas etapas é aprofundar estes dados referentes a utiliza-

ção do zoom no trabalho de Sotero de modo a compreender e identificar a existência de uma linguagem estilística e até autoral diante do seu trabalho como diretor de fotografia.

Referências bibliográficas

AUMONT, Jacques. *A Imagem*. Campinas, SP: Pappirus, 1993.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *A análise do filme*. Lisboa: Texto & Grafia, 2004.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *A arte do cinema: uma introdução*. Campinas, SP: Unicamp, 2013.

CALHADO, Cyntia Gomes. O impacto de procedimentos fotográficos na experiência cinematográfica. *Anais do XXIII Encontro SOCINE*. Disponível em :< https://associado.socine.org.br/anais/2019/18145/cyntia_gomes_calhado/o_impacto_de_procedimentos_fotograficos_na_experiencia_cinematografica> Acesso em 10 jun. 2022.

CARREIRO, Rodrigo. *A linguagem do cinema: uma introdução*. Recife: Ed. UFPE, 2021.

MASCELLI, Joseph V. *Os cinco Cs da cinematografia*. São Paulo: Summus, 2010.

MOURA, Edgar. *50 anos luz, câmera e ação*. São Paulo: Editora SENAC, 1999.

MORIN, Edgar. *O Método 1 - a natureza da natureza*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2008.

SALT, Barry. *Film style history & technology analysis*. Londres: Hobbs, 2009.

STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Campinas, SP: Pappirus, 2003.

SANTOS, Marcelo Moreira. A direção de fotografia no cinema: uma abordagem sistêmica sobre seu processo de criação. *Revista Digital do LAV*, Santa Maria: UFSM, v. 13, n. 1, p. 106-128, jan./abr. 2020.

SOTERO, Pedro. *Entrevista*. Entrevistador: Filipe Falcão. Recife, 2022. 02 arquivos em mp4. (01h19m e 47m).

Espectatorialidade performática: as teorias do cinema frente o paradigma do cinema digital

Juliana C. Borges Monteiro

A teoria do cinema procurou diversos caminhos para explicar o que acontecia com o espectador quando estava na sala escura, de frente para a grande tela. A popularização do cinema elevou à condição de ambiente de desejo, sonho e afeto que foi debatida amplamente desde suas primeiras projeções, passando pelo advento do cinema síncrono, também do clássico até chegar aos filmes modernos. O longo debate sobre as características da imagem em movimento e seus efeitos foi feito amplamente por teóricos de múltiplas áreas como o campo das artes, das filosofias e da sociologia.

O importante autor e cientista social Siegfried Kracauer, em seu livro *Theory of Film: The Redemption of the Physical Reality*, dedica um dos capítulos ao lugar e à experiência do espectador, propondo que o impacto das imagens fílmicas na audiência é capaz de despertar reações fisiológicas antes mesmo de respostas intelectuais. Para Kracauer, o filme na sala de cinema sensibiliza o sujeito devido a três pressupostos: primeiramente, a imagem traduz a realidade física das coisas; se reagir ao mundo real faz parte da natureza humana, é igualmente tão espontâneo reagir às imagens que são registro daquilo que faz parte

do mundo. Em segundo lugar, cinema é um fluxo constante de movimento objetivo que atua como estímulo fisiológico, aciona os órgãos do sentido e, por conseguinte, causa reações cinestésicas na audiência. Por fim, o filme revela mais do que a realidade física, mas também outros domínios como configurações de espaço e tempo que significam uma demanda para a fisiologia do espectador (1960, p. 158). Kracauer descreve essa relação do espectador com o filme fundamentado em uma das teorias mais famosas do cinema: a da ontologia da imagem fotográfica²⁹ discutida por André Bazin. Entretanto, diferente de Bazin, Kracauer compreende que o cinema se distanciou da sua essência na reprodução da realidade, uma vez que os próprios sujeitos sofreram com excesso de representações generalizadas. Para o autor, o cinema tem, então, por obrigação, produzir experiências que possam permitir o retorno dos indivíduos ao mundo concreto a fim de reacender a percepção dos eventos (MONTEIRO, 1996, p. 73).

Nessa mesma esteira, diversos outros teóricos formularam opiniões sobre o campo das experiências que o cinema proporciona ao espectador. Uma das mais proeminentes após os argumentos de Bazin e Kracauer foi a chamada *screen theory*, ou teoria semiótica do cinema, com base no conceito de dispositivo. O termo *dispositivo*, segundo o livro *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*, está ligado à “maneira pela qual são dispostas as peças e os órgãos de um aparelho e, com isso, o próprio mecanismo” (AUMONT e MARIE, 2006, p. 83). Para Jacques Aumont e Michel Marie, o que foi convencionalmente chamado de dispositivo cinematográfico está calcado na organização física dos elementos

29. Segundo André Bazin, teórico e crítico de cinema, fundador da Revista Cahiers du Cinéma, a imagem fotográfica possui objetividade essencial, uma vez que sua imagem é formada sem a subjetividade humana – tal qual a pintura. Dessa forma, o cinema, como herdeiro da fotografia, é um fenômeno que imprime a realidade como ela é.

técnicos: os espectadores assistem em uma sala escura, sombras projetadas numa tela por um aparato atrás de suas cabeças (2006, p. 84).

O conceito de dispositivo aparece primariamente inserido da teoria estruturalista francesa com Jean-Louis Baudry e Christian Metz, em meados dos anos 1970, a fim de determinar os efeitos experimentados pelo espectador dentro espaço do cinema (PARENTE, 2007, p. 6). Para Baudry, o dispositivo cinema se assemelha à metáfora da caverna de Platão, onde os sujeitos se encontram imobilizados como prisioneiros que só podem ver na parede da caverna simulacros do mundo externo (AUMONT e MARIE, 2006, p. 84). Essa relação do sujeito com o dispositivo espacial do cinema, para Baudry, é única e não depende da organização discursiva do filme. Segundo o teórico, o efeito-cinema provoca uma reação específica no espectador permitindo que este penetre o espetáculo e se veja como sujeito soberano do mundo apresentado (XAVIER, 2005, p. 175). Logo, o cinema é caracterizado por Baudry como aparelho de simulação de realidade que reproduz a dinâmica do nosso dispositivo psíquico e reencena os mecanismos básicos do “eu”, proporcionando ao espectador uma experiência de identificação. Para Ismail Xavier, autor do livro *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*, o cinema, na visão de Baudry, constitui uma máquina dos prazeres que, apoiado nas teorias psicanalíticas, entende a experiência cinematográfica como um movimento de regressão narcisista pelo qual “o espectador se entrega a uma identificação com o aparato e, em seguida, com o imaginário representado na tela” (2005, p. 175).

Como importante teórico estruturalista, Baudry se respalda nos princípios psicanalíticos de Lacan, comparando o espectador a uma criança no estágio do espelho, que, ainda sem sua motricidade desenvolvida, se percebe como sujeito pela identificação do seu corpo refletido. É o apa-

relho de base que desencadeia essa identificação do espectador enquanto sujeito, estimulando seu estado regressivo de fantasia e alucinação, e servindo, por meio deste processo, aos desejos de controle burguês. Entretanto, desconsiderando a organização discursiva do filme, a tônica da teoria do dispositivo baseia-se nos elementos físicos e espaciais do cinema como ferramenta inconsciente de espelhamento e, por conseguinte, de identificação. Para Baudry, a imobilidade e passividade física refletem na suspensão da produção de sentido do sujeito enquanto espectador: este é submetido ao mundo filmico projetado na tela numa plenitude típica dos fenômenos imaginários (PARENTE, 2007, p. 8).

Diferentemente de Baudry, para Christian Metz o dispositivo é, além do aparelho de base e seus efeitos, “todo o processo de produção e circulação das imagens onde se atuam os códigos internalizados por todos” (XAVIER, 2005, p. 176). O dispositivo corresponde à totalidade das ações que envolvem o cinema, sendo compreendido por Metz não só no aspecto espacial, mas, principalmente, na configuração de uma instituição que tem a ver tanto com ideologia quanto com economia e desejo (1977, p. 113). A teoria do dispositivo, da perspectiva de Metz, traz reflexões acerca da segregação dos espaços – o espaço fictício da tela em oposição ao espaço real da sala de projeção – e da experiência do espectador, se preocupando com os aspectos subjetivos do cinema de forma mais sistemática e observando o lugar do espectador diante da organização discursiva do filme. Mesmo que o sujeito-receptor se encontre em condições de imobilidade motora frente à tela de projeção, restrito às atividades de “ver-olhar-ouvir”³⁰, já não é mais visto como sujeito empírico na sala, mas como indivíduo que apresenta rea-

30. METZ, Christian. O dispositivo cinematográfico como instituição social. Entrevista com Christian Metz. In: XAVIER, Ismail. A experiência do cinema: antologia. Rio de Janeiro: Graal; 1983.

ções diversas em cada sociedade (LESSA, 2012, p. 27). Segundo Xavier, a teoria desenvolvida por Metz não procura descrever o comportamento dos sujeitos na sala escura e sim o comprometimento do espectador na forma do texto: “o consumidor que o filme deseja e para quem ele se mostra ajustado” (2005, p. 176).

O cinema, então, estimula no espectador o desejo de se reconhecer na história na medida em que a experiência fílmica se apresenta como “um estabelecimento de compromisso entre um certo grau de satisfações das pulsões e um certo grau de conservação das defesas, e, portanto, de afastamento da angústia” (METZ apud COSTA, 2003, p. 26). Assim, Metz se dedica a examinar a conexão entre cinema e linguagem e a esboçar um projeto de semiologia do cinema. Para o teórico, a linguagem não atua como mero acessório de percepção da realidade e sim como “chave” para a compreensão da mente, das práticas sociais e artísticas, como elemento formativo da existência humana em geral (STAM, 2003, p. 124). Sob esse viés, o cinema pode ser considerado linguagem quando organiza elementos significativos para o filme e para o espectador. Contudo, ele não possui nenhuma ligação com a língua, pois não organiza fonemas, símbolos e regras gramaticais para dar sentido às palavras – o cinema é, para Metz, uma linguagem sem língua (XAVIER, 2005, p. 139).

No entanto, pouco tempo depois do apogeu da semiologia no cinema, a teoria do dispositivo foi revisitada e duramente revisada por teóricos como David Bordwell, Noel Carroll e outros que se uniram em críticas à suposta passividade do espectador. Para estes, a condição de passividade da recepção implica uma redução da narrativa, seja ela clássica ou não (PARENTE, 2007, p.12). Dessa forma, estes autores se empenharam em buscar respostas alternativas, mais precisas do que as levantadas pelas teorias psicanalíticas e semióticas, por considerarem

os argumentos da teoria estruturalista generalizações que não levam em conta a textualidade fílmica (STAM, 2003, p. 262). Segundo Xavier, essa corrente de pensamento contesta a teoria do dispositivo exatamente pelo que parecia ser sua maior força:

A visão totalizante dos processos que articulava uma estética (a análise da forma), uma lógica da dinâmica do capitalismo e da função social do espetáculo, explicando ao mesmo tempo o que, em termos psíquicos, fundamentava o bom exercício desta função (XAVIER, 2005, p. 185).

Substituindo a psicanálise pela psicologia cognitiva, Bordwell e Carroll, sugerem um modelo que enfatiza que há uma atividade racional pela qual o espectador conduz operações de leitura como prática de solução de problemas, ou seja, o espectador é quem constrói o filme ao tentar compreendê-lo (XAVIER, 2005, p. 186). Além disso, essa perspectiva também contesta a passividade e alienação dos sujeitos apresentada na teoria do dispositivo, oferecendo como saída racional os estudos sobre culturalismo: a mensagem que chega ao receptor é lida dentro de construções culturais diferentes, produzindo subjetividades variadas (BORDWELL; CARROLL, 1996, p. 10). Os autores que aderiram a estas chaves de pensamento foram intitulados como cognitivistas.

De acordo com Bordwell e Carroll, no livro *Post-Theory: reconstructing film studies*, o cognitivismo não se comporta como uma moldura teórica e sim como uma posição que procura “compreender o pensamento, a emoção e a ação humana por meio de processos de representação mental, processos naturalistas e (algum senso) de agência

racional” (BORDWELL; CARROLL, 1996, p. 16,)³¹. A teoria cognitivista, respaldada na investigação em torno da reflexão lógica, pesquisa empírica ou combinação de ambos, rejeita a noção do cinema como linguagem bem como a aplicação da semiologia estrutural à teoria do cinema, uma vez que, esta última, não se comporta como ciência, pois não permite testes empíricos (STAM, 2003, p. 264). Para Noel Carroll, “O cinema não é uma linguagem. Mesmo assim, a linguagem desempenha um papel íntimo em várias das estruturas simbólicas usadas no cinema” (1996, p. 187)³².

Tanto a teoria do dispositivo, quanto a semiótica e a cognitivista são chamadas por Thomas Elsaesser e Malte Hagener de *paradigmas oculocêntricos*. Isso porque mesmo que discordem do nível de agência do espectador frente ao filme – dentre outras coisas – tais teorias estão fundamentadas na centralidade do regime especular: o olho se torna o centro da apreensão narrativa, o que o separa do corpo e demais sentidos (2018, p. 137). Para Elsaesser e Hagener, quando a teoria semiótica enxerga a relação entre espectador com a tela como uma ilusão perceptiva e a teoria cognitiva observa essa relação como representações ou imagens construídas culturalmente, ambas afastam a relevância do corpo do espectador como superfície perceptiva (ELSAESSER; HAGENER, p. 121). Dessa forma, ressurgue uma premissa que foi pouco explorada na teoria do cinema e que voltou a ganhar força em meados dos anos 1990: a fenomenologia.

31. “A cognitivist analysis or explanation seeks to understand human thought, emotion, and action by appeal to processes of mental representation, naturalistic processes, and (some sense of) rational agency”.

32. “Cinema is not a language. Nevertheless, language plays an intimate role in several of the symbolic structures used in cinema”.

O termo fenomenologia deriva da filosofia de Immanuel Kant que usa as expressões gregas *noumenon* para se referir à realidade racional e *phainomenon* para aludir à realidade como é compreendida pela nossa consciência. Mesmo que Kant tenha descrito essa relação ainda no século XVIII, foi apenas em meados do século XX que outros teóricos começaram a esboçar novas possibilidades de compreensão para *phainomenon* fazendo com que este ramo da filosofia se espalhasse em diversas novas correntes. Edmund Husserl, um dos filósofos que seguiam a linha de G.W.F. Hegel³³, foi o responsável por expandir o conceito de fenômeno como o encontro entre a consciência e o objeto e a experiência que se retém diretamente do encontro, os sentidos e as significações que damos a elas (BEZERRA, 2013, p. 31). Tal premissa se espalhou dentro da área da filosofia e foi amplamente usada por Jean-Paul Sartre para fixar o fenômeno como absoluto em si mesmo e, de forma diferente, por Maurice Merleau-Ponty inserindo o corpo como fonte de toda experiência possível (Ibid., p.34).

A filosofia de Merleau-Ponty tomou novos rumos quando se aprofundou nas teorias do cinema em torno da ontologia do real de André Bazin. Interessado em investigar a relação que esta mídia era capaz de instigar na mente e no corpo do espectador, o autor escreveu o ensaio *O cinema e a nova psicologia* (1945), na qual aborda a Gestalt como forma de leitura da percepção (BEZERRA, 2013, p. 48). A partir dessa nova psicologia, Ponty propôs que nossa leitura das imagens não funciona com elementos separados, mas especialmente, quando estão agrupados, reunidos, como estrelas no céu, ou cores num quadro, a fim de criar uma experiência

33. Importante filósofo alemão escritor da importante obra “Fenomenologia do Espírito” e também por iniciar o movimento filosófico que ficou conhecido como Idealismo Alemão no final do século XVIII.

final. Essa perspectiva se mostra alinhada com os princípios de montagem do efeito-Kuleshov: a ordem das imagens interfere na experiência e na lógica assimiladas pela audiência. Por ter morrido aos sessenta anos, Merleau-Ponty não pôde levar à frente as questões entre fenomenologia e cinema que até então havia desenvolvido.

Outro autor que torna o cinema um objeto da fenomenologia é Amédée Ayfre, francês, jovem aluno de Merleau-Ponty. Segundo Ayfre, o cinema é uma arte puramente fenomenológica, que não precisa de explicação, uma vez que a arte é livre. Intitulando o cinema italiano dos anos 1940 como “realismo fenomenológico”, Ayfre o identificou como uma arte que nos faz ver ao invés de explicar, “(...) a expressão de uma filosofia ansiosa por uma outra relação entre o homem e a realidade” (BEZERRA, 2013, p. 76- 77). Ainda baseado no cinema italiano, pelo qual Ayfre tinha enorme deslumbre, o autor descreve que os aspectos da experiência cinematográfica passam primeiramente pelo autor e sua visão de mundo, em segundo plano pela audiência e repercussão do filme e, por fim, pelo elemento mais importante: a realidade (ANDREW, 2002, p. 198). A plateia, como assistente, transforma o filme em uma vibrante realidade humana quando experimenta a história sendo contada. É possível idealizar que Ayfre ainda escreveria muitas outras teorias sobre o realismo fenomenológico não fosse, também, sua morte prematura aos 22 anos.

Assim, a fenomenologia do cinema passou um bom intervalo sem um representante que continuasse as pesquisas de Merleau-Ponty, ou até mesmo de Ayfre. Em meados dos anos 1970, Henri Agel publicou *Poétique du Cinéma* que atualizava os textos de Ayfre, seu amigo íntimo, a fim de defendê-lo da ascensão da teoria semiótica do cinema. Mas é com Vivian Sobchack, em 1990, que a fenomenologia de Mer-

leau-Ponty ganha uma nova interpretação. Partindo da proposição do corpo como fonte de toda experiência, base da teoria do fenomenólogo, Sobchack orienta os estudos para o campo do cinema, identificando o corpo do espectador como fundamental para a experiência cinematográfica. Segundo a autora, não apenas nossos olhos e ouvidos são envolvidos pelo filme como também os demais sentidos, permitindo que todo nosso corpo participe da experiência cinematográfica a partir de um conhecimento sensorial aculturado (ELSAESSER e HAGENER, 2018, p. 134). De acordo com Sobchack, as demais teorias falham em identificar esse lugar do espectador que experiencia o cinema como um todo e não só dentro da linguagem:

Em busca de regras e princípios que regem a expressão cinematográfica, a maioria das descrições e reflexões da teoria clássica e contemporânea do cinema não abordaram totalmente o cinema como vida expressando vida, como experiência expressando experiência. Tampouco exploraram a posse mútua dessa experiência de percepção e sua expressão pelo cineasta, filme e espectador – todos os espectadores que assistem, engajados como participantes em atos dinâmicos e direcionalmente reversíveis que reflexiva e reflexivamente constituem a percepção da expressão e a expressão da percepção (SOBCHACK, 1992, p. 5)³⁴.

34. “In a search for rules and principles governing cinematic expression, most of the descriptions and reflections of classical and contemporary film theory have not fully addressed the cinema as life expressing life, as experience expressing experience. Nor have they explored the mutual possession of this experience of perception and its expression by filmmaker, film, and spectator—all viewers viewing, engaged as participants in dynamically and directionally reversible acts that reflexively and reflectively constitute the perception of expression. and the expression of perception”.

Sobchack, então, propõe um cinema que inclui a contribuição do corpo antes mesmo de ter a cognição envolvida certificando que “tanto o pensamento quanto as sensações só podem ocorrer na existência de uma atividade perceptiva que é, em última instância, sempre entendida como corporificada” (BEZERRA, 2013, p. 58).

O impacto dessa nova teoria fenomenológica do cinema trouxe outros autores com dimensões ainda mais profundas de participação do corpo na compreensão do filme, como Laura Marks. Em sua obra *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses*, a autora aborda como determinados tipos de filme – especialmente filmes da diáspora – exploram uma multiplicidade de formas de conhecer e representar o mundo, suspendendo convenções representacionais solidificadas no cinema narrativo, principalmente “a presunção ideológica de que o cinema pode representar a realidade” (MARKS, 2000, p. 1). De acordo com a autora, esse tipo de cinema intercultural é capaz de sair das amarras do cinema narrativo e expressar uma nova forma de consumo a partir da *visualidade háptica*: uma forma de compreensão da imagem baseada na memória do espectador – também contrária a hegemonia da visão. Menos preocupada com a filosofia do que Sobchack, Marks refuta a abordagem semiótica que não leva em conta a experiência corporificada do cinema e enfatiza que nossos corpos não são objetos passivos com significados atrelados, mas são, principalmente, criadores de significado (MARKS, 2000, p. 145-146). Para a autora, é a imagem do filme que evoca uma experiência multissensorial influenciada pela cultura, mas também localizada na memória dos sujeitos. Dessa forma, Marks recorre a Bergson para determinar que a memória não é um simples processo mental, mas corporificado, com toda a experiência da visualidade háptica acontecendo não apenas pela visão, mas principalmente no corpo.

Entretanto, mesmo a teoria da espetatorialidade de Marks ou da fenomenologia de Sobchack tratam o cinema da mesma forma que a teoria semiótica e a cognitivista: encerrado no espaço do dispositivo. O que essas teorias têm em comum, apesar de tão distintas, é que são inflexíveis às mudanças que a contemporaneidade impôs ao cinema. A dinâmica da individualização e o fenômeno da globalização, somada a gama de novos aparelhos tecnológicos de captação, produção e reprodução de imagens em movimento, conduziu o cinema a uma nova fase. Novas tecnologias, como câmeras e gravadores de som direto digitais, auxiliaram tais mudanças no cenário cinematográfico e estimularam rupturas profundas no lugar do espectador. O advento da mídia digital transformou o caráter da imagem e do som e dos processos de convergência, levando diferentes mídias a se integrarem inaugurando cenários totalmente imprevisíveis (CASETTI, 2015, p. 2). Para André Gaudreault e Philippe Marion, autores do livro *O Fim do Cinema? Uma mídia em crise na era digital*, com a ascensão do digital o cinema “(...) já não é o que costumava ser!” (2016, p. 20). Enquanto meio de comunicação, o cinema foi severamente afetado pela era da hibridização dos meios e chamado a compartilhar as mesmas telas e a se sustentar nas mesmas plataformas que outros meios de comunicação que, até pouco tempo, nem existiam – como a internet (GAUDREULT; MARION, 2016, p. 14). Marion e Gaudreault descrevem essa ruptura como uma mudança fundamental no cinema a ponto de destacarem que “houve o cinema do século XX, haverá o ‘cinema’ do século XXI” (GAUDREULT; MARION, 2016, p. 14).

Um dos principais efeitos da passagem para o digital está na perda da hegemonia da grande tela do cinema. O consumo de imagens em movimento não se restringe mais ao espaço cinematográfico, mas tran-

sita entre outros dispositivos imagéticos recentes, como computadores, videogames, telefones celulares e *tablets*. O cinema transformou-se em uma modalidade de exibição dentre muitas (GAUDREAULT; MARION, 2016, p. 21). A quebra desse paradigma dominante afetou ao mesmo tempo as regras do consumo de imagens cinematográficas e as regras do mercado de produção, na medida em que novos aparelhos de reprodução e tecnologias de captação de imagem e som a baixo custo invadiram as casas permitindo uma democratização da realização de imagens em movimento amadoras.

Neste novo contexto de consumo, os filmes dessa geração exigem mais do que apenas assistir: solicitam um envolvimento sensorial e até mesmo performático. De acordo com Francesco Casetti, autor do livro *The Lumiere Galaxy*, a multiplicidade de dispositivos proporcionou ao cinema uma multiplicidade de relações (2015, p. 185). Para o autor, os espectadores novos agora modelam os filmes ou os remodelam em si mesmos, devido a uma associação de novas práticas que afetam o objeto, as modalidades e as condições da visão (CASETTI, 2015, p. 186).

O efeito é que os espectadores se tornam os protagonistas ativos do jogo, mesmo que continuem sendo seus peões. Eles não são mais solicitados a estar presentes em uma projeção com os olhos bem abertos, apenas reagindo ao filme ou ao ambiente; em vez disso, eles devem agir para tornar sua própria visão possível (CASETTI, 2015, p. 186)³⁵.

35. “The effect is that the spectators become the active protagonists of the game, even if they continue to be its pawns. They are no longer asked to be present at a projection with eyes wide open, just reacting to the film or to the environment; instead, they must act to make their own viewing possible”.

Essa relação performática se encontra no seio de uma transformação cultural que implica um novo fazer participativo. Assim, Casetti ressalta que o espectador de novos dispositivos cinematográficos não se comporta mais como a audiência tradicional que encontrava na tela do cinema tudo o que precisava para compreender a história; mas comporta-se como um *bricoleur*³⁶: alguém que constrói o que precisa aproveitando uma série de oportunidades e materiais, articulando-os e encontrando o melhor arranjo (CASETTI, 2015, p. 189). O autor destaca que o espectador dos novos meios é primariamente um usuário de mídia, capaz de se deslocar pelos dispositivos disponíveis, preparado para experimentar o seu funcionamento à procura de novas possibilidades de ação (CASETTI, 2015, p. 193). Enquanto transita entre mídias, a audiência relaciona-se como uma maneira diferente de conectar-se ao filme: a *espectatorialidade performática*.

Para além das tecnologias de captação e edição de imagens que alteram a lógica de produção do cinema tradicional, os novos aparelhos móveis trazem consigo novos formatos de consumo: a ascensão e multiplicação das redes sociais de vídeos tirou a imagem em movimento de dentro das casas e a levou para as ruas e espaços de trânsito, empregando um inédito, até então, hábito de consumo público-privado. Deixa de existir, então, a exigência de um lugar e um espaço dedicados para o acesso ao filme. Uma nova espectatorialidade surge – e ela depende inteiramente da performance do espectador.

Esse novo sistema de consumo pode ser considerado exterior ao cinema, mas, ao mesmo tempo, existe a partir dele e desencadeou uma crise identitária no campo das teorias cinematográficas: “Quando há cinema?”

36. Produtor amador.

Para onde vai o cinema? Isto é cinema?” (GAUDREULT e MARION, 2016, p.22). De acordo com Marion e Gaudreault, as transformações técnicas recentes acarretaram uma mudança radical no campo da reflexão e recepção das imagens, impactando, principalmente, os fundamentos do cinema ao deslocar suas fronteiras, antes bem delimitadas, com outros meios de comunicação (Ibid.). Essa crise de identidade do cinema na era digital, entretanto, não é a primeira instabilidade que o meio sofre frente a outros aparelhos imagéticos. A televisão é considerada pelos autores como a grande responsável pela queda da soberania do universo fotoquímico ao substituir a película pela imagem catódica, abrindo precedentes também para o longo período de turbulências tecnológicas que culmina, finalmente, no digital (Ibid., p. 23).

Tais novidades tecnológicas do período digital expandem as capacidades do cinema, mas não suplantam seu dispositivo primário: a experiência cinematográfica existente nas salas não morreu. É a porosidade do cinema e sua eficiência em hibridizar-se com outros meios tecnológicos que permite sua continuidade (GAUDREULT; MARION, 2016, p. 45). Isto porque o cinema existe também como fenômeno sociocultural e econômico, não apenas enquanto tecnologia (GAUDREULT; MARION, 2016, p. 114). Segundo Marion e Gaudreault, a iminência de uma nova tecnologia não revoluciona obrigatoriamente a cultura vigente nem os comportamentos e os arranjos dos diversos agentes culturais que dela se apropriam. Em suma, a nova tecnologia não muda a cultura, pelo contrário, novos meios frequentemente reproduzem a ordem dos que já existem. É preciso que essa nova tecnologia se adapte a partir dos usos sociais e culturais relativo às ordens socioculturais reconhecidas e aceitas para assim exercer sua singularidade.

Esses novos dispositivos nos quais o cinema transita – do computador ao telefone celular, do *tablet* à fachada de mídia – alteram a própria natureza da tela original (CASSETTI, 2015, p. 12). Segundo Lipovetsky e Serroy (2009, p. 11), essas novas tecnologias cambiaram o emprego do ecrã, transformando a tela-espetáculo em tela-comunicação, de uma tela única ao tudo-tela. A tela-cinema deixou de ser exclusividade da sala escura e passou a se fundir numa galáxia de novas dimensões: o ecrã é onipresente e multiforme, planetário e multimidiático.

[...] eis que o cinema, numa configuração que tem pouco a ver com o que era desde a origem, se apresenta agora numa minitela portátil, com a possibilidade de congelar a imagem, voltar atrás, escolher a língua de dublagem (LIPOVETSKY; SERROY; 2009, p. 13).

Uma nova era que prevê filmes sem película em salas de cinema que não são apenas de cinema (GAUDREULT; MARION, 2016, p. 146). Tais transformações trazem consigo uma expansão das perspectivas do cinema que sai do modelo tradicional *heterotópico* para experimentar sua *hipertopia*. Heterotopia é um termo empregado por Michel Foucault para se referir a espaços que colocam o mundo em que habitamos em contato com situações que excedem a realidade cotidiana, tais como hospitais, cemitérios, prisões e clínicas psiquiátricas (CASSETTI, 2015, p. 142). Segundo Casetti, o cinema clássico também funciona como uma heterotopia, uma vez que seu sistema econômico, físico e simbólico opera para romper o tempo tradicional do espectador. Diferentemente desse cinema de dispositivo, o digital inaugura o cinema de hipertopia: a onipresença da tela redefine seu contexto, rearticula o espaço e permite que surjam novas atitudes e comportamentos, “(...)

mais complexos, menos estruturados e mais casuais do que os do passado” (CASSETTI, 2015, p. 137)³⁷.

O cinema do tudo-tela se testa e se ajusta quando explora novos territórios, entrelaçando as variações e diferenças à tradição e a memória (CASSETTI, 2015, p. 7-8). Para Casetti, mesmo quando o cinema migra de seu espaço no qual consolidou a cultura da imagem em movimento, ele conserva elementos individuais tradicionais que são próprios da sua identidade enquanto meio. Nesse cenário de constante desenvolvimento tecnológico, o que migra e se estabelece dentro desse novo contexto, segundo Casetti, é a experiência. A noção de experiência transborda a questão da percepção e implica também na reflexividade e em práticas individuais ou sociais:

[...] o que constitui o núcleo definidor de um meio é o modo como ele ativa nossos sentidos, nossa reflexividade e nossas práticas. A forma como ele o faz é indubitavelmente influenciada pelo complexo técnico, mas também se cristalizou ao longo do tempo em uma forma cultural que é reconhecível como tal e que também pode encontrar instâncias diferentes (CASSETTI, 2015, p. 5)³⁸.

A experiência do cinema não é calcada apenas no dispositivo espacial, mas engloba fatores culturais, sociais e estéticos e pode ser definida pela forma com que situa o espectador na relação com o mundo e com os outros (CASSETTI, 2015, p. 24). Isto posto, um traço intrínseco da experiência cinematográfica é que, uma vez vivenciada no ambiente

37. “[...] more complex, less structured, and more casual than those of the past”.

38. “[...] What constitutes the defining core of a medium is the way that it activates our senses, our reflexivity, and our practices. The way it does so is undoubtedly influenced by the technical complex, but it has also crystallized over time into a cultural form that is recognizable as such and which can also find different instantiations”.

escuro da sala teatral, ela também pode manifestar-se em outros lugares, mesmo longe da presença da grande tela. A enorme difusão de novas telas da vida cotidiana atrai também uma maior presença do cinema: filmes em salas de espera, em lanchonetes, nas poltronas dos aviões. Essa multiplicação de espaços dá aos filmes novas trajetórias ao longo dos quais fluem novos formatos e novos ambientes de exposição para serem usufruídos; permite que o cinema se reinvente à medida que se adapta a uma nova paisagem midiática (CASETTI, 2015, p. 19).

O que acontece neste novo cenário é uma ruptura na forma tradicional do cinema, não só devido à ascensão do digital, mas, principalmente, por um reconhecimento e aceitação sociocultural: por mais de um século, o cinema denotou tanto um produto em particular (o filme) quanto uma forma específica de uso (a sala escura); esses dois componentes da experiência cinematográfica atravessam uma fase de separação (CASETTI, 2015, p. 9). Segundo Casetti, a separação do conteúdo filmico da sala teatral não interfere na autenticidade de ambos. Antes, o cinema teatral permanece atingindo marcas ainda maiores de bilheteria ano após ano, enquanto o cinema que transita nas novas mídias visa intensificar a experiência cinematográfica por meio de um maior envolvimento dos sentidos. De acordo com o teórico, esse evento de trânsito do cinema para habitar novos meios pode ser chamado de realocação: processo pelo qual a experiência de um meio é reativada e reproposta em outro lugar além do local em que foi formada – com novos dispositivos e ambientes (CASETTI, 2015, p. 28).

O cinema hipertópico é capaz de separar o lugar (isto é, o teatro), do suporte (o filme) e também da comunidade (o público), numa profunda desarticulação de um regime de observação que define o cinema como meio composto. Assim sendo, a natureza da realocação segue por dois

caminhos: na primeira delas, a experiência não é mais sustentada pelo ambiente e sim pelo filme; de outro modo, a experiência cinematográfica é reativada pela existência de um ambiente adequado (CASSETTI, 2015, 48-49). De acordo com Casetti, o hipercinema delega ao filme a responsabilidade de conduzir o espectador à experiência antes legada à sala teatral que, unida à passividade do público, produzia um efeito de imersão. No celular, no computador ou no *tablet*, o filme pode ser assistido em qualquer espaço, seja ele aberto ou fechado, silencioso ou ruidoso. A tela que exhibe não é mais exclusividade do cinema e por isso ganha novas relações com o indivíduo:

Como resultado dessas mudanças, o regime escópico sofreu uma profunda transformação. Enquanto a espetatorialidade tradicional foi caracterizada como “assistir” a um espetáculo, a espetatorialidade contemporânea é apresentada como um verdadeiro “fazer”: os espectadores entram em ação, construindo para si mesmos, com suas próprias mãos, o objeto e o modo de ver (CASSETTI, 2015, p. 13)³⁹.

A partir desta configuração midiática, a responsabilidade de despertar a sensorialidade deixa de ser do aparato cinematográfico e recai sobre o espectador. O espaço cinemático entrecruzado, dá origem a novas formas de espetatorialidade, desencadeando um regime público-privado de consumo audiovisual no qual os sujeitos usufruem individualmente, e no mesmo ambiente, de diferentes produtos audiovisuais (CASSETTI, 2015, p. 138). Os novos espaços de consumo não são mais

39. “As a result of these changes, the scopic regime has undergone a profound transformation. While traditional spectatorship was characterized as “attending” a spectacle, contemporary spectatorship is presented as a true “making”: Spectators spring into action, constructing for themselves, with their own hands, the object and the mode of their seeing”.

dedicados ao cinema – pelo contrário – assumem diversas formas num processo de hipertopia: adotando uma nova configuração espacial, o cinema não pede mais para ir até ele; ele vai até o espectador, alcançando-o onde quer que esteja (CASETTI, 2015, p. 144).

Os espectadores, graças ao tablet e ao smartphone, recuperam uma dimensão ativa, e realinham-se com o que estão vendo. São capazes de vivenciar verdadeiramente o mundo em transformação, ao invés de se limitarem a contemplá-lo. Em essência, os espectadores podem realmente se tornar aqueles flâneurs que o cinema sempre pediu que fossem, mas os impediu de se tornarem. Desta forma, a visão móvel não é de fato cinematográfica, pois subverte a tradição, mas é cinemática em substância, pois cumpre uma longa promessa não cumprida. Podemos chamar, portanto, essa visão móvel de semicinemática: muda um hábito, mas reafirma uma vocação (CASETTI, 2015, p. 139)⁴⁰.

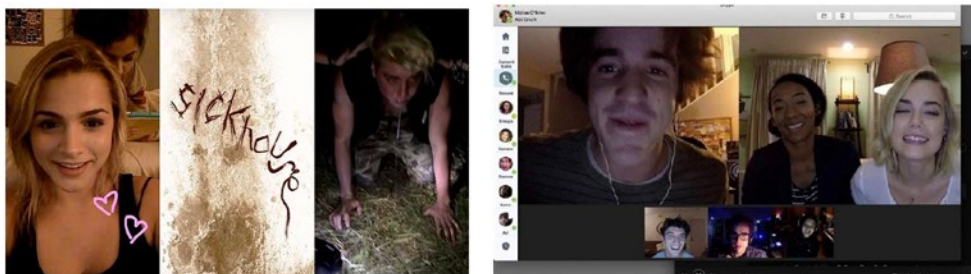
Essa lógica da hipertopia exige do espectador mais do que compromisso com o desenrolar narrativo; demanda, principalmente, que seus sentidos estejam voltados completamente para o produto assistido a fim de assimilar o conteúdo. Ao adaptar o consumo do filme para o dispositivo móvel, o espectador também precisa ajustar sua percepção a fim de não ser interrompido pela dinâmica do cotidiano. Para Casetti, mesmo que o filme tenha artifícios para prender a atenção do sujeito,

40. “Spectators, thanks to the tablet and smartphone, regain an active dimension, and realign themselves with what they are watching. They are able truly to experience the world in transformation, rather than being limited to contemplating it. In essence, spectators can really become those flâneurs that cinema has always asked them to become, but had kept them from becoming. In this way, mobile vision is not in fact cinematic, as it overturns the tradition, but it is cinematic in substance, as it satisfies a long unfulfilled promise. We can call, therefore, this mobile vision semi-cinematic: it changes a habit, but reaffirms a vocation”.

é preciso que este igualmente se submeta ao ambiente adequado para a compreensão do mesmo: o cinema deslocado das salas teatrais força seu espectador a criar uma bolha em torno do filme – basta que alguém interrompa o processo imersivo criado para que a bolha se dissolva (CASSETTI, 2015, p. 49).

Num processo de incorporar as características das tecnologias digitais, alguns filmes procuraram emular a interface de dispositivos móveis como base narrativa para intensificar a experiência: *Sickhouse* (Hannah Macpherson, 2016) é um longa do gênero horror todo captado pelo aplicativo *Snapchat*⁴¹ que teve sua estreia diretamente no YouTube; *Amizade Desfeita* (*Unfriended*, Levan Gabriadze, 2014) possui uma arquitetura visual que simula o mosaico computacional e foi gravado como uma captura de tela bem como sua sequência *Amizade Desfeita 2* (*Unfriended: Dark Web*, Stephen Susco, 2018) e o recente *Host* (Rob Savage, 2020).

Figura 1: À esquerda: *Sickhouse*. À direita: *Unfriended: Dark Web*



Fonte: Frames dos filmes

Propostas como estas se mostram alinhadas com a inquietação a respeito do aumento exponencial do uso de novas plataformas de vídeo as quais permitem que os espectadores se coloquem numa condi-

41. Aplicativo de imagens e texto disponíveis por curto período.

ção de “*como, quando e onde quiser*”; o consumo não está mais atrelado ao compromisso espaço-temporal cinematográfico tradicional e muito menos ao *home theater* na medida em que o acesso a vídeos de inúmeras formas e tamanhos está mais próximo e mais disponível do que há uma década atrás. O Global Media Outlook Report 2022⁴², uma pesquisa realizada pela YouGov sobre os hábitos de consumo de mídia em 17 países, revelou que a mídia online (sites/aplicativos) deteve um aumento de 42% em comparação com 2021, enquanto a utilização de mídias tradicionais, como rádio e televisão, caiu em torno de 18% a 19%. A pesquisa também foi capaz de projetar como serão os cenários futuros: estima-se que o uso de mídias digitais tenha o aumento de até 29%, seguido das plataformas de streaming com 27% e das redes sociais com 24%.

Todavia, mesmo que os filmes citados tenham significado um passo do cinema em direção a adaptação da linguagem das novas mídias, tais projetos ainda configuram uma minoria frente às produções de grandes estúdios; e mesmo produções que não são adequadas às tecnologias digitais, ocupam as telas pequenas a partir dos aplicativos de *streaming*. Os dados da pesquisa YouGov avaliam que, dentre todas as possibilidades de consumo digital, os canais de *streaming* terão um crescimento acima das demais tendências, enquanto mídias tradicionais como rádio e televisão online amargam perda de audiência. A vista disso, diversas plataformas como Netflix, Prime Vídeo, Disney+ lançaram seus aplicativos para dispositivos móveis permitindo que o espectador transporte os produtos audiovisuais para além do home cinema e possa acessá-los em qualquer ambiente em que considerar viável para

42. Global Media Outlook Report 2022. YouGov, 2022. Disponível em: <https://abrir.link/EWrDo>. Acesso em março de 2023.

consumo. Compreende-se então, que não apenas filmes e séries que emulem características da arquitetura computacional atraem a audiência, mas, principalmente, a disponibilidade e a mobilidade do consumo em qualquer circunstância que deseje. Não é preciso mais chegar em casa ou ir ao cinema para assistir a sua série favorita: o espectador pode fazê-lo durante seu percurso.

Filmes assistidos no transporte público, no caminho para casa ou mesmo na cafeteria. No celular, no tablet ou no computador. O que permite que o espectador se mantenha alinhado a narrativa em condições como essas não é a sala do cinema e seu dispositivo dos sonhos. A teoria semiótica do cinema, a sombra da psicanálise, não alcança a nova lógica de consumo etérea e interrompível. Da mesma maneira, apenas as conexões cognitivas não são suficientes para fazer com que o espectador acompanhe os muitos elementos narrativos que compõem um produto audiovisual: sons diegéticos, extra diegéticos, diálogos, comportamento dos personagens, suas ações e as reações competem com os demais estímulos e sons externos do filme, sendo comprometidos quando o modo de consumo é distanciado de um ambiente cinematográfico. Ainda, a sensorialidade do espectador, que segundo a fenomenologia é despertada pelo filme e suas escolhas estilísticas, não depende apenas do encontro entre filme e audiência, mas necessita, fundamentalmente, do nível de engajamento do indivíduo no produto fílmico.

Assim, mesmo que Casetti estabeleça que o cinema realocado dependa do filme ou de um ambiente que imite a sala de cinema a fim de ajustar a experiência do espectador, é sobretudo o espectador do cinema realocado – que consome produções audiovisuais por dispositivos móveis – o principal responsável por mobilizar seus sentidos em prol da experiência. É necessário que o sujeito ignore tudo o mais que

acontece ao seu redor para que possa desfrutar e compreender o que o filme expõe e que esteja focado nela para compensar as interrupções que venham a acontecer. A apreensão do conteúdo fílmico, nestas circunstâncias, depende de como o corpo do espectador e seus sentidos serão acionados por ele mesmo a fim de sustentar o processo de imersão – independente do produto assistido.

A audiência adequada e realoca a experiência sem mais depender exclusivamente do aparato. Esse processo de *espectatorialidade performática* supera a morosidade do ambiente digital em encontrar uma linguagem que transite entre o cinema e o eletrônico e outorga ao espectador o dever de criar um ambiente móvel adequado para o consumo de produtos audiovisuais. O aumento do consumo audiovisual fora da mídia tradicional implica novos comportamentos colidindo com antigos arranjos e construindo – a passos largos – novos usos sociais e culturais próprios. Enquanto esse processo acontece, as teorias do cinema ainda se preocupam discutindo o aparato tradicional e buscando novidade entre os filmes que replicam técnica, forma e narrativa há um século, sem considerar que a mudança no consumo. Agora, resta saber se o cinema, uma mídia que se remodela e se renova constantemente frente as ameaças da obsolescência, será capaz de acompanhar todas as mudanças que o consumo em rede demanda e assim continuar seu legado.

Referências bibliográficas

ANDREW, James Dudle. *As principais teorias do cinema: Uma introdução*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2002.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. 2ed. São Paulo: Papirus, 2006.

- BEZERRA, Julio. *A Aurora do Mundo: Propostas sobre um certo cinema contemporâneo*. 2013, 270. Tese de Doutorado em Comunicação - Universidade Federal Fluminense, Niterói.
- BORDWELL, David; CARROLL, Noel. *Post-Theory: reconstructing film studies*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1996.
- CASETTI, Francesco. *The Lumiere Galaxy: 7 key words for the cinema to come*. Madison: Columbia University Press, 2015.
- ELSAESSER, Thomas; HAGENER, Malte. *Teoria do Cinema: Uma introdução através dos sentidos*. Campinas, SP: Papirus, 2021.
- GAUDREAU, Andre; MARION, Phillipe. *O fim do Cinema? Uma mídia em crise na era digital*. Campinas, SP: Papirus, 2016
- KRACAUER, Siegfried. *Theory of Film: the redemption of physical reality*. New York: Oxford University Press, 1965.
- LESSA, Liana. *Dispositivo e experiência estética: o espaço-tempo do espectador em Ressaca e Circuladô*. 2012. 96. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília.
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. *A Tela Global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna*. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- MARKS, Laura U. *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham e Londres: Duke University Press, 2000.
- MONTEIRO, Paulo Filipe. Fenomenologias do Cinema. In: *Revista de Comunicação e Linguagens: O que é cinema?* Lisboa: Cosmos, 1996, p. 61-112.
- PARENTE, André. Cinema em trânsito: do dispositivo cinema ao cinema do dispositivo. In: *Estéticas do Digital: cinema e tecnologia*. Covilhã: Labcom, 2007.
- STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Campinas, SP: Papirus, 2003.
- SOBCHACK, Vivian. *The Address of the Eye: a phenomenology of film experience*. Princeton: Princeton University Press, 1992.
- XAVIER, Ismail. *O Discurso cinematográfico: A opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

Homem, monstro ou ambos?

Darkman, Fragmentado e os corpos de excesso

Matheus Arruda

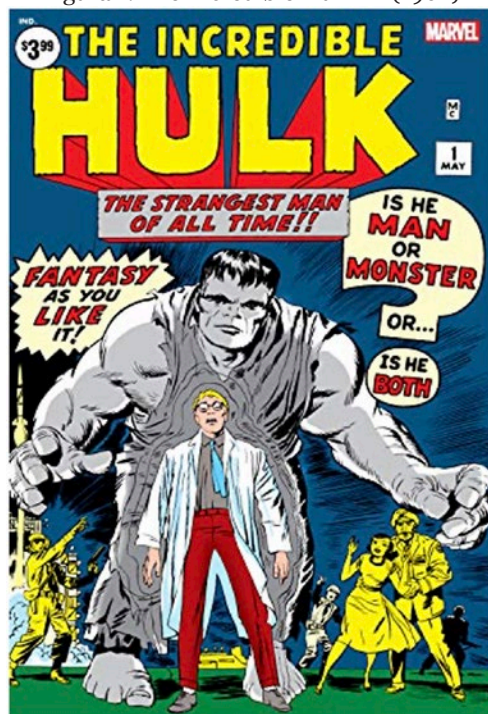
Uma silhueta se esgueira na escuridão, com intenções violentas no olhar e uma força descomunal nos punhos, enquanto se aproxima de sua aterrorizada presa, que nada pode fazer contra seu algoz. Essa é uma imagem presente em dois arquétipos: o super-herói (e sua contraparte, o supervilão) e o monstro. Entre os dois, existe apenas uma tênue delineação. São ambos corpos de excesso, definidos pela sua fisicalidade anormal, descomunal. “Monstros são criaturas trágicas. Eles nascem fortes demais, altos demais, pesados demais. Não são maus por escolha. Essa é a sua tragédia”, nas palavras do diretor japonês Ishiro Honda, famoso por *Godzilla* (HONDA apud MULLIS, 1997, p. 48).

Etimologicamente, o termo “monstro” tem a mesma raiz gramatical de “demonstrar” (RIDDLE, 1870, p. 399), indicando a natureza totêmica do arquétipo do monstro, um demonstrativo vivo e carnal de alguma coisa a ser evitada, temida. O teórico Steven Shaviro (1997), por sua vez, observa que o super-herói tradicional é uma criatura prostética, figuras que externalizam seus demônios interiores nas suas “armaduras”, seus corpos musculosos e drapejados em uniformes coloridos, construídos para brutalidade e combate. Shaviro os associa a cérebros dentro de ca-

rapaças, monstros da moralidade, engajados em uma luta eterna que é explicitada nos seus corpos, suas cicatrizes, seus músculos (1997, p. 35).

Nos primórdios dos quadrinhos de super-herói, a linha entre este último e o monstro era ainda mais semântica, com a renomada Marvel Comics se dividindo nas décadas de 1950 e 1960 igualmente entre “*creature features*”, sobre monstros científicos dos mais variados tipos e super-heróis para maravilhar (JONES, 2004, p. 185). A interseção do horror monstruoso e da maravilha super-heroica se torna explícita no personagem do Incrível Hulk (criado por Stan Lee e Jack Kirby), um monstro científico que age como super-herói. A sua primeira edição memoravelmente tem a sucinta chamada: “Ele é homem ou monstro? Ou ele é ambos?”.

Figura 1: The Incredible Hulk #1 (1962)



Fonte: Marvel.com

Monstros e super-heróis vivem conectados, operando em campos opostos de uma mesma linha reta. Corpos de excesso que causam medo (monstros) e maravilhamento (super-heróis), e ocasionalmente os dois sentimentos. Superficialmente, o monstro é um arquétipo ancestral, primordial da experiência humana, enquanto o super-herói é mais recente, tendo sua origem em 1938 com o lançamento do Superman, o protótipo do arquétipo. Para Umberto Eco, a figura do super-herói é um reflexo do capitalismo tardio e mecanizado da década de 1930, que reduzia o trabalhador sob o peso de uma crescente industrialização, requerendo a criação de heróis sobre-humanos, capazes de sobrepujar as máquinas (1971, p. 12).

Mas na prática, indivíduos extraordinários que utilizam suas enormes capacidades físicas para causas morais já podem ser encontrados nas mais ancestrais das mitologias, em personagens como Agamenon e Horus, como delineado por Grant Morrison (2011, p. 45). Alguns autores questionam “seriam os deuses astronautas?” enquanto outros erigem a pergunta: “seriam os deuses super-heróis?”. Pode-se ir mais longe e perguntar: seriam os deuses monstros e os monstros super-heróis? A mídia do quadrinho, que estes monstros e super-heróis em questão aqui chamam de casa, é notoriamente fisicamente localizada, construída em torno do toque do leitor em cada página, passando o dedo pelos quadros e aproximando ou distanciando as imagens e balões para uma maior compreensão. Uma mídia manual em todas as medidas, observação feita também por Grant Morrison (2011, p. 247). Não é coincidência que, justamente nesta mídia, esses corpos de excesso dominaram a indústria e a percepção cultural.

O potencial deles, então, seria (em termos fílmicos) profundamente háptico, nas definições de teóricos como Laura Marks e o supracitado

Steven Shaviro. O cinema háptico, para eles, é definido como profundamente sensorial, entendendo a experiência fílmica como algo fisicamente localizado, para além da linguagem verbal e escrita e formada em carne e osso. Trata-se de um engajamento com a arte, direcionado por três grupos de corpos: o da audiência, o da tela em si e o dos corpos mostrados. Este cinema contrasta com o chamado “oculocentrismo”, que compreende a experiência fílmica como mediada apenas pela visão, de forma mais distanciada, descorporificada (MARKS, 2000, p. 12-15).

O potencial háptico dessa zona limiar entre o super-herói e o monstro pode ser melhor compreendido por meio de dois exemplos: *Darkman* (Sam Raimi, 1990) e *Fragmentado* (*Split*, M. Night Shyamalan, 2016). Ambos são longas-metragens baseados na estética do quadrinho norte-americano de super-herói (embora não sejam adaptações diretas), focados nessa específica linha tênue (quicá inexistente) entre o corpo sobre-humano e o corpo monstruoso. Em um, a fisicalidade do super-herói, e no outro, a fisicalidade do monstro e supervilão. Como traduzir a potencialidade háptica dos super-heróis e dos monstros tão corpóreos desta mídia manual para o cinema? Esta é a questão explorada no capítulo.

Darkman: o herói sem face

A premissa de *Darkman* segue um padrão de HQs de super-herói: trauma, vingança, justiça, crime organizado burlescamente violento e caricato, ciência de ponta e personagens grotescos. Na narrativa, o cientista Dr. Peyton Westlake desenvolve um tipo revolucionário de pele artificial que dura 99 minutos quando exposta à luz (e indefinidamente no escuro), quando acidentalmente se envolve em uma vasta conspiração criminosa, na qual é agredido por mafiosos e deixado para

morrer, vítima de uma explosão química dentro de seu próprio laboratório. Ele sobrevive desfigurado, tornando-se cobaia de um experimento médico que remove seu tato e aumenta suas habilidades físicas. Agora sobre-humano, ele decide buscar vingança contra seus algozes com a identidade de Darkman, fazendo uso da fórmula de pele artificial que desenvolveu e suas novas habilidades. Trauma, vingança e justiça.

Figura 2: Poster de *Darkman*



Fonte: IMDB

O potencial sensorial do personagem é didaticamente explicado pela médica que realiza o procedimento que o “transforma” em Darkman: devido à extensa destruição irreversível da pele do seu corpo (ao ponto que é possível ver músculos, tendões e ossos expostos em partes de sua

anatomia), os médicos cortaram seus receptores de tato para impedir que ele vivesse em dor agonizante, deixando-o totalmente incapaz de sentir qualquer coisa. A falta de tato, em uma conclusão tradicionalmente quadrinesca, também lhe permite expandir seus limites de força e resistência a um nível sobre-humano. Isso o torna implacável e forte fisicamente. No entanto, a cirurgiã também explica algo interessante: sem qualquer estímulo tátil, o cérebro de Darkman compensará essa ausência exagerando drasticamente suas emoções, principalmente raiva. Ecoando as palavras da cirurgiã, o personagem de fato se revela como psicótico e volátil ao longo do filme. Paradoxalmente, Darkman nada mais sente, mas sente muito mais.

Figura 3: o herói mutilado, Darkman



Fonte: *Blu-Ray*

De maneira interessante, a situação particular do protagonista é um veículo narrativo para a estética do filme, com vários momentos visuais que tentam representar a mente ensandecida de Darkman compensando a falta de estímulo com intensidade interna. Quando ele entra em acessos de fúria, a imagem balança e distorce violentamente, um infer-

no ardente o rodeia, imagens disformes inundam a tela como se estivessemos dentro de sua cabeça perturbada, a câmera se aproxima e se distancia aleatoriamente, sons distorcidos de maquinário e orquestra preenchem a trilha sonora. É uma existência atordoada, sensorialmente intoxicada, uma existência defumada no hiper-real.

Em uma vida torturada e dolorosa, Darkman parece ter como único prazer causar violência física brutal aos criminosos que causam dor e ferem inocentes. Logo eles aprendem a temê-lo, a se esconder de sua fúria, tentar impedi-lo e tremer quando ele emerge da escuridão, sabendo que ele é sádico, e desprovido de misericórdia, um monstro que por acaso está caçando pessoas terríveis. Mas a brutalização de Darkman contra o outro é apenas um substituto imperfeito para uma brutalização metafórica de si mesmo, pois não há nada que odeie mais do que a si mesmo e sua existência monstruosa. Nas palavras de Steven Shaviro: “A violência contra o Outro é finalmente apenas um substituto inadequado para a desapropriação de si mesmo” (1993, p. 62).

A indistinção entre a autoflagelação e a brutalização dos vilões é apenas feita em obriedade pelo supracitado elemento narrativo que ele constantemente tem que habitar nas peles desses vilões, fingir ser cada um deles por alguns poucos momentos antes de voltar a si.

A existência do personagem é uma de morte em vida. Quem ele um dia foi essencialmente morre nos primeiros trinta minutos com a explosão do seu laboratório e sua desfiguração, fato que Darkman nega até os minutos finais, quando finalmente aceita que Peyton Westlake se foi e só resta Darkman, que como um tradicional zumbi moderno é (esteticamente) um cadáver ambulante. Como o teórico Steven Shaviro observa, o zumbi é o mito moderno mais prevalente, um mito que dialoga com o capitalismo tardio e sua tendência de transformar toda

a existência em produtividade (1993, p. 105-110). O zumbi, Shaviro argumenta, é um corpo humano que se recusa a ser produtivo, sua meta é apenas destrutiva, um deleite da morte como desperdício. Esse argumento é explicitamente erguido contra Darkman, que passa a maior parte do filme dedicado a matar e destruir os seus algozes.

Não que a violência do filme seja realista, longe disso. Também similar ao apelo descrito por Steven Shaviro no que toca os filmes de zumbi de Romero, Darkman se deleita na artificialidade e teatralidade de seus efeitos ao ponto de a linha entre comédia, horror e ação ser completamente aniquilada. Como afirma Shaviro:

Eles ultrapassam as barreiras geralmente designadas ao entretenimento de massa, por absurdamente hiper-simbolizando e literalizando o que eram supostamente apenas satisfações secundárias, compensatórias da fantasia. Mais precisamente, eles dão curto-circuito no mecanismo de fantasia como um todo: não estão contentes em me deixar com vagas, descorporificadas imaginações, mas excitadamente inscrevem essas imaginações na minha própria carne. Focam obsessivamente nas reações físicas do corpo na tela, para melhor assaltar os corpos da audiência. É precisamente por isso que filmes de horror e pornô representam “mau gosto” (SHAVIRO, 1993, p. 114).

No clímax da narrativa, o personagem confronta o vilão central Strack, um magnata do ramo imobiliário. Strack é o supremo capitalista, dono da maior parte da cidade, enquanto Darkman é literalmente um sem-teto, vivendo na sarjeta da parte abandonada da cidade (que Strack pretende demolir para construir prédios de luxo). Em dado momento, Strack observa: “Você só destrói, eu construo!”, enquanto gesticula na direção da selva de arranha-céus que ergueu ao longo da cida-

de. Mas a construção é vil, cruel, sustentada pelo sofrimento humano, enquanto a destruição vingativa de Darkman é libertadora, justa. Seu heroísmo jaz, acima de tudo, em uma completa e total recusa de ser produtivo, de ser parte de um sistema. Um zumbi heroico.

Outro apelo do zumbi mencionado por Shaviro está justamente na capacidade de identificação *voyeuristica* da plateia com a violência. Para Shaviro, o que a audiência mais quer é penetrar nos mistérios violentos da carne, no corpo mutilado e destruído (1993, p. 116), e é exatamente esse o apelo de ver Darkman perambular pelo filme, sua carne sem pele exposta aos elementos enquanto ele destrói os corpos de seus oponentes em uma tentativa metafórica de se destruir.

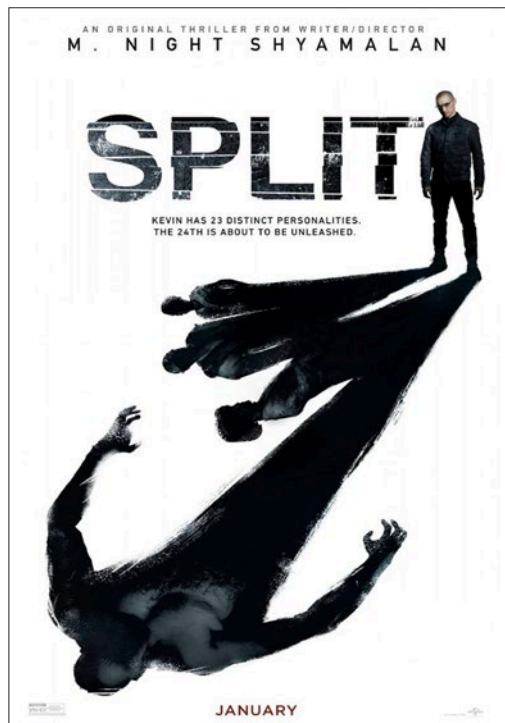
Em um nível metafórico, Darkman perde sua pele física e a substitui pelo próprio tecido tátil da pele do filme, permitindo a audiência habitar em seu corpo de excesso, sua fisicalidade exagerada e sobre-humana. Sua subjetividade é de violência e vingança. É com esse toque que ele alcança a audiência. Sua falta de rosto abre espaço para o nosso, algo que é enfatizado pelo próprio elemento narrativo de que o personagem se disfarça como vários outros, utilizando a tecnologia de pele artificial para fingir ser outros personagens. Mas tal qual um filme que não pode durar para sempre, a habitação de Darkman em outras peles também é cronometrada pelo tempo (exatos 99 minutos após exposição a luz) e pela sua própria personalidade alertando aos outros das falhas em sua performance.

O caso mais trágico desse movimento é a tentativa de Darkman interpretar a si mesmo, utilizando a pele artificial para recuperar o rosto que tinha antes do acidente e retomar o relacionamento com sua namorada. Funciona por algum tempo, mas rapidamente se torna evidente pelas suas reações emocionais grotescamente exageradas e voláteis que ele está apenas fingindo ser o homem de outrora, apenas outra performance.

Durante as cenas finais do filme, o próprio Darkman confronta este fato, observando a sua amada Julie (após ela afirmar que suas deformidades não importam): “Julie. Você não acha que eu disse isso noite após noite em claro? “É só uma queimadura. Superficial. Não importa.” E se eu cobrisse ela, escondesse por trás de uma máscara, você poderia me amar por quem eu sou por dentro, sem pena. Mas uma coisa engraçada aconteceu. Enquanto eu trabalhava na máscara, eu descobri que o homem dentro dela estava mudando. Se tornou errado, um monstro. Eu consigo viver com isso, mas não acho que alguém mais consiga.”

Em seguida, Julie faz um último apelo, chamando-o por seu nome original (“Peyton!”) e a resposta dele é sucinta: “Peyton se foi”. Saindo pela cidade para continuar sua cruzada por justiça, utilizando um novo rosto artificial para esconder sua deformidade, ele narra seus pensamentos finais (e a tese central do personagem): “Eu sou todo mundo...e ninguém. Estou em todos os lugares...e em lugar nenhum. Me chame... de Darkman”. Sua transformação está concluída, ele não é mais um homem, mas sim um super-herói. É apenas pela destruição de sua humanidade individual que ele consegue se tornar algo mais. É apenas sendo uma “não-pessoa” que ele pode ser um receptáculo para todas as pessoas assistindo. Apenas utilizando as faces dos outros ele pode ter uma própria. Darkman teve seu corpo esvaziado de humanidade para que outras humanidades possam ser projetadas sobre ela, como uma tela vazia de cinema.

Figura 4: Poster de *Split*



Fonte: IMDB

Fragmentado: o monstro de mil faces

Em paralelo oposto a *Darkman*, *Split* inicialmente não parece ter particular conexão com o super-herói ou com o monstro como arquétipos. A narrativa se foca em Casey Cooke, uma jovem que é sequestrada (junto a duas amigas) por um enigmático homem que sofre de Transtorno de Múltipla Personalidade (tendo 23 ao total) e que parece ter objetivos incertos, mas nefastos, com as três garotas. Superficialmente, é um *thriller* de horror psicológico tradicional, sem nada além do esperado para esse gênero. No entanto, ao longo do filme a situação se torna mais complexa, com as cenas com a psiquiatra Dra. Fletcher explo-

rando a noção de que por meio de sua condição psiquiátrica, Kevin, o enigmático homem, é capaz de alterar sua própria fisiologia em algum nível, com cada personalidade habitando uma corporalidade completamente diferente para além do que seria teoricamente plausível (e.g. a personalidade Dennis precisa de óculos de grau enquanto as outras não). Simultaneamente, é estabelecido na narrativa que o transtorno de Kevin apenas existe por conta do abuso físico e psicológico praticado contra ele por sua mãe durante a infância, então é uma pergunta em aberto onde começa a alteração mental e onde termina a alteração física, ambas profundamente conectadas.

O trauma físico e mental do personagem se manifesta, inclusive, na própria corporalidade de suas personalidades que compõem o grupo denominado de “a Horda” (Dennis, Hedwig e Patricia): Hedwig, infantil, parece franzino e frágil como uma criança de oito anos, enquanto a personalidade Dennis demonstra a força de um homem adulto atlético, e Patrícia a feminilidade de uma senhora de meia-idade. Cada personalidade e corporalidade dialoga com seu trauma, Hedwig sendo uma preservação eterna da infância roubada pelo abuso, Dennis um musculoso protetor fechado e Patrícia uma forma de Kevin habitar a pele de sua cruel matriarca.

Para além disso, as três personalidades antagônicas centrais anunciam aos personagens que uma vigésima quarta personalidade está prestes a surgir, “A Besta”: com alterações físicas além do imaginado, verdadeiramente sobre-humanas. A Horda também venera A Besta de forma quase religiosa, frequentemente espalhando seus supostos ensinamentos filosóficos como mantras. Sua existência em si é transcendental, uma questão de crença e fé de que o resto do elenco parece duvidar, com exceção da Horda. Quando A Besta finalmente emerge no terceiro ato do filme, é um momento transcendental, que descarta

a humanidade de Kevin/A Horda e os transforma em algo superior, o monstro legítimo. A transformação é um momento religioso, uma possessão na qual o corpo de Kevin se contorce em êxtase sacro, misturando agonia e prazer. Suas veias estouram e escurecem, seus olhos esbugalham, e sua respiração se torna laboriosa.

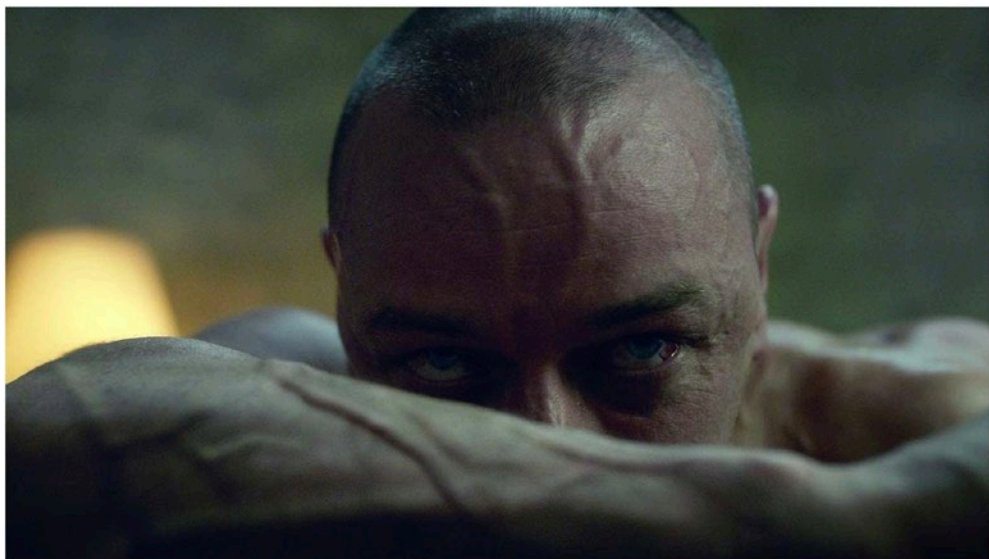
O processo de invocação da Besta consiste na maior parte da narrativa do filme. Como eventualmente detalhado pela personalidade Dennis, o processo envolve a captura de jovens garotas “impuras, que nunca sofreram” e que eventualmente serão literalmente “comida sagrada” para a Besta. Ao longo de dias, A Horda junta forças para libertar A Besta e o gatilho principal é ir ao trem onde seu pai faleceu, deixando-lhe à mercê de sua mãe abusiva, relembrando a dor da perda e dos abusos em sua carne, enquanto seu corpo se distorce e distende em uma forma sobre-humana e monstruosa. A transformação completa se dá por meio do prometido ato de canibalismo, no qual A Besta reduz suas vítimas não só a pura carne impura para ser consumida, mas também as torna parte de si, arranca suas identidades, somando-as à sua própria. Patrícia observa exatamente isso enquanto acalma as garotas com a afirmação de que elas “em breve serão parte de algo muito maior”.

Steven Shaviro, discutindo a questão do Transtorno de Múltipla Personalidade na mídia em relação ao caso real de Truddi Chase e sua contraparte fictícia, a super-heroína Crazy Jane, observa que esse transtorno traz uma iluminação no que se trata da porosidade e flexibilidade da identidade humana, tanto no psicológico quanto no físico. Para Shaviro, toda identidade humana física e mental é vazia, oca, frequentemente invadida por outros elementos, estímulos que absorvemos ao longo da vivência e regurgitamos incessantemente. Ele afirma que a experiência humana deve ser menos comparada com psiquiatria

do que com demonologia, e o Transtorno de Múltipla Personalidade nada mais é do que a manifestação mais extrema dessa digestão de estímulos em algo que lembra uma “personalidade” (1997, p. 77-78), ou, no caso em questão, várias.

Se Darkman, como anteriormente mencionado, era uma espécie de zumbi heroico, A Horda/A Besta dialoga com a ideia de uma possessão demoníaca abertamente. A própria nomenclatura da Horda pode ser diretamente comparada com o emblemático caso de possessão bíblico de Legião, “os muitos dentro de um”, além da Besta trazer uma evidente referência à Besta bíblica e a revelação religiosa que sua ascensão traz. Assim como no caso de Darkman, a ascensão ao arquétipo totêmico do monstro só é permitida por meio da destruição da sua identidade anterior, com A Besta afirmando “Kevin se foi. Ele era apenas um homem, mas nós somos muito mais!”.

Figura 5: A Besta desperta



Fonte: *Blu-Ray*

Ao contrário do caso de *Darkman*, o filme não é contado pela perspectiva da Horda na maior parte do tempo, e vemos o andar da narrativa pela perspectiva da jovem Casey e ocasionalmente pela perspectiva da psiquiatra Dra. Fletcher, mas raramente pela do próprio Kevin e suas personalidades. Curiosamente, no entanto, o filme passa a ser mais e mais visto pelos seus olhos na medida em que se aproxima da libertação da personalidade da Besta, com duas cenas, em específico, sendo inteiramente sob a perspectiva da Horda: o momento em que A Besta é libertada finalmente nos trilhos de trem e um dos momentos finais do filme, em que A Horda discute entre si o que aconteceu durante a narrativa, afirmando que agora vão “mostrar ao mundo o quão poderosos nós podemos ser”. Como um todo, é uma estética muito mais sóbria e contida do que a de *Darkman*. Essa se configura como uma das principais diferenças entre o super-herói e o monstro: com o primeiro, a audiência é colocada no papel do algoz, e com o segundo, no papel da vítima. Se o corpo de *Darkman* era uma tela vazia sob a qual subjetividades eram impostas, o corpo da Horda é uma tela rasgada, retalhada por imagens destoantes. Nossa função como audiência é observar a monstruosidade, permitir que ela demonstre o que deve demonstrar.

Tal qual *Darkman*, a Besta é uma figura que se dedica a despesa da morte sob um ângulo moral, o de um purificador daqueles que julga serem impuros, mas ao contrário de *Darkman*, sua ética é corrompida, cruel, deturpada e fundamentalmente errada. Ecoando seu papel como monstro em vez de super-herói, a resolução dramática do filme consiste no fato de que A Horda erra gigantescamente em seu julgamento, presumindo que Casey era uma das supostas “impuras”, apenas percebendo seu erro ao ver suas cicatrizes expostas. Tanto para Casey quanto para a audiência, as ações monstruosas da Horda permitem que ela se confron-

te com suas cicatrizes e se torne mais forte de maneira catártica, mas isso não necessariamente vinda moralmente a perspectiva da Besta.

A conclusão da jornada da Horda de indivíduo a monstro e supervilão se encerra com a cena final em que uma reportagem anuncia a chegada de um novo *serial killer* chamado A Horda. Reagindo a este desenvolvimento está David Dunn, um legítimo super-herói introduzido em filme anterior de M. Night Shyamalan, *Corpo Fechado*. Durante a maior parte do filme, A Besta teve Casey como seu oposto, a vítima humana que resiste a seu ataque. Agora, com sua transformação completa, o monstro sobre-humano tem o super-herói como oposto. O ciclo se fecha.

Conclusão

Os dois filmes e os dois personagens centrais discutidos (Darkman e a Horda) estão separados por um intervalo de 26 anos, possuem diretores diferentes – nenhuma figura criativa os aproxima. O cordão umbilical que os une é o imaginário háptico, físico e corpóreo calcado na estética dos quadrinhos norte-americanos e como seus elementos são traduzidos para um campo imagético cinematográfico. Ambas as obras foram produzidas em meio a um *boom* de adaptações cinematográficas de quadrinhos de super-herói: Darkman no *boom* pós Batman (1989, dir: Tim Burton) e *Split* no *boom* pós-universo cinematográfico da Marvel (2008) que ainda está em curso durante a redação deste texto (2023).

O segundo *boom* tem relevância midiática significativamente maior que o primeiro, alcançando um nível de domínio cultural e econômico no cinema *blockbuster* raramente visto desde a era dos *westerns* americanos, ao ponto de acadêmicos e comentaristas questionarem se essa não seria a tão profetizada “morte do cinema”. Com as mudanças tec-

nológicas e sociais no consumo de mídia audiovisual, configuradas no contexto dos adventos dos videogames, internet, celulares e outros dispositivos, a sala de cinema parece cada vez mais dominada pela corporalidade fantástica, grandiosa. Uma fisicalidade “forte demais, alta demais, pesada demais. Essa é a sua tragédia”, parafraseando Ishiro Honda.

Figura 6: Quarteto Fantástico, “Este Homem... Este Monstro!” (1966, Stan Lee e Jack Kirby)



Fonte: Marvel.com

Um dos filmes conecta o super-herói e o monstro no ponto extremo dos super-heróis, e o outro, no dos monstros, mas ainda existe toda uma linha entre ambos a ser explorada, e toda uma força estética e visual dos quadrinhos como meio a ser explorada para com o cinema. Estes dois experimentos aqui representados apenas arranham a super-

ficie da potencialidade háptica do monstro e do super-herói, arquétipos com uma potencialidade interseccional que ainda não foi explorada suficientemente na mídia cinematográfica. Neste período em que super-heróis e monstros dominam as grandes salas de cinema, explorar o potencial desta interseção talvez não seja apenas uma questão de estudo para a mídia, mas de sobrevivência a uma nova era sensorial.

Ambos Darkman e a Horda, como personagens, são definidos pela sua disposição em destruir sua identidade para se reconstruírem como arquétipos maiores do que a vida, além da humanidade. Talvez seja a hora de o cinema fazer o mesmo e se lançar sobre a fatídica pergunta feita em 1962: “Ele é um homem ou um monstro? Ou ele é ambos?”.

Referências bibliográficas

ECO, Umberto. The Myth of Superman. In: *Diacritics 2.1*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1972.

JONES, Gerard. *Men of Tomorrow: Geeks, Gangsters, and the Birth of the Comic Book*. Nova York: Basic Books, 2004.

MORRISON, Grant. *Supergods: What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us about Being Human*. Nova York: Spiegel & Grau, 2011.

MULLIS, Justin. Notes from the Land of Light: Observations on Religious Elements Seen in Ultraman. In: MUSTACHIO, Camile D.G., BARR, Jason. *Giant Creatures in Our World: Essays on Kaiju and American Popular Culture*. Jefferson: McFarland & Company, 1997.

RIDDLE, J. E. *A Complete English-Latin and Latin-English Dictionary*. London: Longmans, Green, and Co., 1870.

SHAVIRO, Steven. *The Cinematic Body*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993.

_____. *Doom Patrols*. Londres: Serpent's Tail Press, 1996.

Enterrado vivo, um sufocante exercício da forma

Paulo Souza dos Santos Júnior

De todos os horrores que uma pessoa pode vivenciar, certamente ser enterrada viva é o pior de todos. Isso ocorre porque os limites que separam a vida da morte são sombrios e vagos. Quem sabe quando a vida termina e quando a morte começa? Edgar Allan Poe

Mais de um minuto de escuridão absoluta, uma respiração pesada, ofegante, alguns sons de batida em madeira. Um som metálico anuncia a primeira fagulha de luz. Ouvimos o acionamento de um isqueiro e a pequena chama revela o rosto em close de um homem. Assim somos apresentados ao inusitado espaço em que se desenrolarão todos os eventos do *thriller* de suspense *Enterrado Vivo* (*Buried*, Rodrigo Cortés, 2010).

O filme segue a história de um motorista de caminhão, contratado para fazer entregas no Iraque. Paul Conroy (interpretado por Ryan Reynolds) acorda dentro de um caixão enterrado vivo, com apenas um isqueiro e um telefone celular. Buscaremos, ao longo do presente texto, discutir o filme sob dois aspectos principais: sua vocação para ativação sensorial do medo, a partir da construção de uma angustiante atmos-

fera; e sua particular fotografia, baseada em um espaço restrito, iluminado minimamente, em que a escuridão é uma grande protagonista.

Trataremos a direção de fotografia do filme sob a perspectiva de sua contribuição para a construção de uma atmosfera claustrofóbica e desesperadora. Exploraremos a maneira como a cinematografia influencia a experiência sensorial do espectador, utilizando elementos visuais e técnicas específicas para criar um ambiente opressivo dentro do espaço confinado do caixão. Além disso, examinaremos como a fotografia contribui para a narrativa, enfatizando as emoções e desafios enfrentados pelo protagonista ao longo do filme.

Tafofobia e a incerteza da morte

O medo é uma das emoções primitivas, vital para a sobrevivência. “Inerente à nossa natureza, é uma defesa essencial, uma garantia contra os perigos, um reflexo indispensável que permite ao organismo escapar provisoriamente à morte” (DELUMEAU, 2009, pp. 23-24). Não apenas humanos, mas “todos os animais superiores conhecem-no como uma emoção que indica perigo e é necessária para a sobrevivência” (TUAN, 2005, p. 8). Muitos dos medos conhecidos, conforme defende Delumeau (2009), são construídos socialmente e atravessam gerações.

Pita e Carmona (2004, p. 71) informam que nos séculos XVII e XIX houve um crescente aumento do medo de ser enterrado vivo, chamado de *tafofobia*, alimentada por relatos e contos aterrorizantes sobre enterrados vivos, notadamente de Edgar Allan Poe⁴³. Diante da crescente preocupação social surgiu, à época, uma profusão de tratados médicos

43. Obras como *Berenice*, *O Barril de Amontilado*, *A Queda da Casa de Usher*, *O Gato Preto* e *O Enterro Prematuro* abordam a questão.

sobre sinais e testes confirmatórios de morte. Tal preocupação perdura até hoje, não sendo raros os relatos, geralmente folclóricos, de pessoas que foram enterradas por engano:

Tafofobia, significa o medo de ser enterrado vivo, tendo classicamente determinado a necessidade da confirmação da morte do indivíduo. Esse medo atávico, o mito do enterrado vivo, estará na base da desconfiança que ainda hoje se mantém em relação aos métodos utilizados na determinação da morte cerebral e aos conceitos subjacentes, surgindo assim o mito do dador vivo (PITA; CARMONA, 2004, p. 71).

Embora a possibilidade de ser enterrado vivo seja considerada extremamente rara na sociedade moderna, é importante lembrar que no passado a prática era muito mais comum. Antes dos avanços da medicina, era difícil determinar com precisão se uma pessoa estava realmente morta ou em coma profundo. Por isso, era comum que as pessoas fossem enterradas com dispositivos que permitissem a ventilação e a comunicação com o exterior do caixão, como sinos e cordas que levavam até a superfície. Em seu conto *Enterro Prematuro*, Edgar Allan Poe⁴⁴ descreveu esse evento aterrorizante como:

A opressão insuportável dos pulmões, o cheiro sufocante da terra úmida, a mortalha grudada no corpo, as paredes rígidas do caixão, a escuridão absoluta da noite, o profundo mergulho no silêncio, a presença invisível dos vermes vitoriosos, o desejo pelo ar fresco e pela grama logo em cima, a lembrança dos queridos amigos que nos salvariam se soubessem da situação e a consciência de que eles nun-

44. Poe publicou o conto *Enterro Prematuro* no *The Philadelphia Dollar Newspaper*, em 1844.

ca saberão o que ocorreu de verdade – esses pensamentos levam nosso coração a um nível de terror intolerável (POE, 2021, p. 20).

Esse medo é compreensível, pois a ideia de estar preso em um espaço escuro e apertado, sem possibilidade de respirar ou de se mover, é aterrorizante. Além disso, o fato de estar sozinho, sem a possibilidade de comunicação, pode levar à sensação de solidão extrema e desespero. A exploração dos medos humanos em objetos artísticos é secular e atravessa praticamente todas as linguagens artísticas. Na contemporaneidade, é comum associarmos ao horror o papel de explorar esteticamente esse afeto humano que, bem mais que simplesmente causar medo, pode criar associações cognitivas, ativar gatilhos emocionais, experiências sensoriais, efeitos fisiológicos, resgatar memórias, entre tantos processos que aproximam fortemente o horror a ideia de um gênero do corpo.

A tafofobia, e tudo aquilo que orbita a natureza dessa condição, foi explorada no cinema por diversas vezes. O filme *Sepultado Vivo* (*Buried Alive*, Frank Darabont, 1990), por exemplo, retrata a história de um homem que acorda em um caixão enterrado no meio do deserto e precisa lutar para escapar antes que o oxigênio acabe. Em *Kill Bill: Volume 2* (Quentin Tarantino, 2004), há uma famosa cena em que a protagonista, Beatrix Kiddo (Uma Thurman), é enterrada viva e precisa usar suas habilidades para se libertar. *Pânico 2* (*Scream 2*, Wes Craven, 1997) inclui uma cena em que um personagem é enterrado vivo como parte de um jogo mortal realizado pelo assassino. Já *A Dama de Preto* (*The Woman in Black*, James Watkins, 2012), apresenta um advogado que investiga uma maldição ligada a uma misteriosa figura fantasmagórica conhecida como a Dama de Preto, que tem conexões com

peessoas sendo enterradas vivas. *A Serpente e o Arco-Íris (The Serpent and the Rainbow*, Wes Craven, 1988) é baseado no livro homônimo de Wade Davis e aborda o tema do vodu haitiano e rituais relacionados à morte e ressurreição.

Corroboramos com a ideia de que existem medos socialmente construídos, que antecedem a existência do próprio indivíduo, e que a morte é naturalmente um grande limiar para os seres humanos. Muitas das histórias de horror operam nesse interstício entre vida e morte. Fantasmas e zumbis são figuras quase humanas, estranhamente humanas, que guardam traços de vida e de morte simultaneamente. Ser enterrado vivo é ser lançado ao posto de morto-vivo, habitar uma condição de morto perante o rito social, mas de vivo no regime da consciência. Carroll (1999, p. 51) aponta que os monstros do horror “são intersticiais e/ou contraditórios, pois estão vivos e mortos”. Dessa forma, o borramento desse limite da vida é uma rica matéria prima para ampla gama de histórias fantásticas. *Enterrado Vivo* resgata uma ideia pouco original em conteúdo, mas a reveste a partir de um aspecto formal instigante, evidenciando a potência da forma para intensificar o efeito do conteúdo.

Como se assombra no cinema?

O medo é um afeto genuíno. Mesmo que oriundos de um processo pouco racional, muitas vezes descasado da própria condição social dos indivíduos, seus efeitos persistem. No entanto, há uma cadeia de causa e consequência que estimula indivíduos sensorial e cognitivamente. Não é comum que se manifeste um medo do escuro em um ambiente aberto e durante o dia, tampouco vemos manifestas fobias de altura em locais planos ou temor de animais peçonhentos em um ambien-

te amplamente urbano. Ocorre que a sala de cinema não é o *locus* de nenhum dos grandes medos descritos pela literatura ou pelos estudos sociais. Muitas vezes vemos filmes no conforto e segurança de nossas casas, sem qualquer ameaça ou insegurança. Diante disso, como um filme pode explorar uma fobia quando não traz em si o referente material do medo?

Aqui teremos que recorrer ao proposto por Carroll (1999), ao propor uma teoria em que o temor surge não do acontecimento, mas do pensamento sobre sua ocorrência. Em condições normais não temeremos o escuro diante da luz, mas uma história pode desencadear um pensamento sobre a escuridão, sobre seus perigos, experiências pretéritas, ou mesmo temores construídos ao longo da vida. O cinema age, portanto, a partir da construção formal e narrativa, para contar histórias e promover experiências não verbais, capazes de estimular memórias e pensamento. A potência estética da arte está em transportar o indivíduo do universo real para o universo da diegese, retirá-lo de sua condição de segurança e oferecer ao público uma nova dimensão, que se afasta do mundo natural. E, como comenta Ayala (2020⁴⁵), “poucos filmes conseguem perturbar o público mais do que qualquer entidade maligna poderia, apenas com o pensamento de uma morte dolorosa, porém sem violência gráfica”.

Por mais que as ameaças e referentes não sejam reais, o sentimento o é, “os rostos se distorcem, muitas vezes, o nariz se torce e o lábio superior se contrai, como se estivesse diante de algo doentio. Congelam-se num momento de recuo, petrificados, às vezes paralisados” (CARROLL, 1999, p. 39). Mas como o cinema constrói atmosferas, pai-

45. No original: few films manage to disturb the audience more than any evil entity could with only the thought of an excruciating yet goreless death.

sagens, espaços? As respostas a essa pergunta são múltiplas: roteiro, arte, figurinos, música, fotografia, montagem são ferramentas criativas que carregam elementos capazes de promover esse estado de transferência entre mundo natural e mundo diegético. Aqui, nos dedicaremos, em especial, à análise da construção do universo fotográfico e espacial do filme *Enterrado Vivo*, discutindo como tais elementos corroboram para construção de um universo diegético hostil e amedrontador, baseado na desconfortável ideia que alimenta a tafofobia.

Como já discutindo, estimular a projeção de ideias, o pensamento sobre o insólito, é um primeiro caminho para criação do horror no cinema. Operar no resgate dos medos ancestrais, sociais e individuais, recriar situações aterradoras, estimular a empatia com a situação dos personagens, são todas estratégias de estímulo que afetam de forma eficiente o espectador. Mas, para além da operação racional, entendemos que há uma construção que opera em uma camada menos supervisionada pelo pensamento; são sons, texturas, cores e movimentos, que estimulam o corpo, a percepção, os sentidos, como discutiremos a seguir.

Uma construção visual a serviço da sensorialidade

A presente análise de *Enterrado Vivo* depende, antes de tudo, da compreensão da importância de alguns elementos de linguagem da cinematografia que operam na construção visual dos universos do cinema. Percebemos a vocação sensorial do filme de Rodrigo Cortés, pois flerta o tempo todo com escolhas que ativam reações emocionais e fisiológicas no espectador. Gostaríamos, portanto, de enumerar cinco elementos-chave para a construção dessa sensorialidade a partir da imagem: paleta de cores, escolhas de iluminação, enquadramento e

composição, movimentos de câmera e profundidade de campo. Buscaremos, brevemente, descrever tais elementos, pois serão o ferramental de análise de características específicas do filme discutido.

A escolha das cores e sua composição nas cenas têm um impacto significativo nas emoções transmitidas. Cores vibrantes podem evocar alegria, enquanto tons escuros e sombrios podem criar uma sensação de tensão e mistério. A paleta de cores pode ser usada para transmitir atmosferas específicas e estabelecer o tom emocional de uma cena ou do filme como um todo. Certamente é um dos elementos mais explorados por artistas visuais, designers e, naturalmente, fotógrafos de cinema.

Já as escolhas de iluminação são uma ferramenta poderosa para criar atmosferas e destacar elementos visuais. A intensidade, a direção e o tipo de luz utilizados podem influenciar dramaticamente o clima de uma cena. A iluminação suave e difusa pode criar uma sensação de bucolismo ou tranquilidade, enquanto a iluminação dura e contrastante, em geral, desperta tensão e suspense.

Outro elemento crucial para lançar um olhar analítico sobre a obra é perceber a forma como os elementos visuais são enquadrados dentro do quadro, pois isso afeta diretamente a maneira como o público percebe uma cena. O posicionamento dos personagens e objetos em relação ao quadro, a escolha de planos (como *close-ups*, planos abertos, planos-detelhes) e a composição geral do quadro direciona o olhar do espectador e aponta para diferentes efeitos emocionais.

O movimento da câmera pode gerar uma variedade de sensações e emoções. *Travellings* suaves podem transmitir fluidez e tranquilidade, enquanto movimentos rápidos e agitados podem criar uma sensação de urgência e energia. A estabilidade ou instabilidade da câmera também podem afetar a percepção do público, transmitindo segurança ou desconforto.

Por fim, como último elemento a ser utilizado na análise, ressaltamos que também é interessante avaliar a profundidade de campo. Se é mais restrita, seletiva, com determinados elementos em foco, enquanto outros estão desfocados, pode destacar objetos ou personagens específicos e criar uma sensação de isolamento ou intimidade. Também pode ser usada para direcionar a atenção do espectador para elementos importantes na cena. Por outro lado, quando é ampla, pode fornecer informações em planos ao fundo da ação principal, favorecendo a encenação em profundidade e dando ao espectador clareza a respeito dos elementos visuais por toda extensão do quadro.

Enterrado Vivo, um desafio fotográfico

A cinematografia de *Enterrado Vivo* foi concebida por Eduard Grau, um renomado diretor de fotografia espanhol. Ele nasceu em 1976 em Barcelona, e começou sua carreira cinematográfica em 1998 como assistente de câmera. Em seguida, trabalhou como operador de câmera antes de se tornar diretor de fotografia em longas-metragens. Grau ganhou reconhecimento internacional por seu trabalho em vários filmes de destaque, incluindo *Direito de Amar* (*A Single Man*, 2009), dirigido por Tom Ford, pelo qual foi indicado ao prêmio BAFTA de melhor fotografia. Com *Enterrado Vivo*, Grau foi indicado ao prêmio Goya de cinematografia.

É quase impossível encontrar qualquer análise ou texto crítico sobre *Enterrado Vivo* que não evidencie sua marcante escolha de locação, um espaço mínimo, sem qualquer fonte de luz natural e com apenas um ator ao longo de toda narrativa. Ayala (2020) observa que a decisão de nunca abandonar o personagem enclausurado em um apertado caixão é o que incorpora perfeitamente a sensação de confinamento, mas também se mostrou um imediato desafio de produção para os cineastas.

Filmes que exploram espaços restritos não são novidade; podemos pensar no submarino de *O Barco: Inferno no mar* (*Das Boot*, Wolfgang Petersen, 1981), na sala de *Cubo* (*Cube*, Vincenzo Natali, 1997), na cabine telefônica de *Por um Fio* (*Phone Booth*, Joel Schumacher, 2002) ou na torre de TV de *A Queda* (*The Fall*, Scott Mann, 2022). *Enterrado Vivo*, no entanto, é demasiadamente rígido com tal premissa, apresentando, talvez, o espaço fílmico mais minimalista já utilizado no cinema.

É normal que os atores se machuquem durante as filmagens, mas alguns definitivamente passam por provações mais difíceis do que outros. No caso de *Buried*, Ryan Reynolds pagou um alto preço físico. Durante todos os dezessete dias de filmagem, ele teve que passar várias horas dentro do caixão batendo a cabeça, machucando o corpo, arranhando a pele e recebendo inúmeras queimaduras do isqueiro Zippo. Como o filme foi rodado em ordem cronológica, seu desespero dentro da caixa também se tornou cada vez mais real. No momento em que a areia começou a encher o caixão, o ator admitiu que sofria de forte claustrofobia, e já sentia dores nas costas depois de tanto tempo dentro do camarote. Uma equipe de paramédicos estava sempre de prontidão, mas Reynolds resistiu calmamente a quase tudo o que Paul Conroy experimentou (AYALA, 2020⁴⁶).

46. No original: It's normal for actors to injure themselves while shooting movies, but some definitely go through tougher ordeals than others. In the case of *Buried*, Ryan Reynolds paid a heavy physical toll. Throughout all seventeen days of filming, he had to spend several hours inside the coffin banging his head, bruising his body, scratching his skin, and getting countless burns from the Zippo lighter. Since the film was shot in chronological order, his desperation inside the box also became increasingly real. By the time sand began filling the coffin, the actor admitted he was suffering from serious claustrophobia, and his back was already strained after so much time inside the box. A team of paramedics was always on standby, but Reynolds calmly withstood almost everything Paul Conroy experienced.

Diante do mínimo espaço o trabalho da câmera foi crucial, pois não havia espaço físico para sua movimentação e, visando compatibilizar a imagem do filme com a sufocante e claustrofóbica situação apresentada, as imagens devem conservar essa proximidade e noção imperativa de limite físico. Como observam Naval e Vila (2012, p. 25-26⁴⁷):

(...) os ângulos normais se sucedem com ângulos baixos e ângulos zenitais, que são os mais abundantes. Mas como principal inovação de *Buried* a este respeito, e dada a situação especial em que se encontra a personagem, notamos a existência de um grande número, muito superior ao habitual, de ângulos aberrantes: tenha em conta que a câmera entra num local muito fechado e espaço limitado, favorecendo a existência deste tipo de angulação, que confere maior realismo à construção da imagem.

No entanto, essa verossimilhança é quebrada com algumas licenças poéticas, como em um plano em que a câmera se afasta para trazer uma visão superior de todo o caixão, como que atravessando a camada e a tampa e enxergando o personagem com um olhar quase divino e superior. Em outro momento vemos a câmera fazer um *zoom out*, se distanciando do personagem e deixando-o em um profundo desolamento, quase confundindo com toda a imensidão do vazio que o cerca. O movimento, ainda que importante para a o efeito emocional, é também fisicamente impossível para a espacialidade proposta diegeticamente.

47. No original: se suceden ángulos normales con ángulos contrapicados y cenitales, que son los que más abundan. Pero como principal innovación de *Buried* a este respecto, y dada la especial situación en que se halla el personaje, constatamos la existencia de una gran cantidad, muy por encima de lo habitual, de ángulos aberrantes: tengamos presente que la cámara se introduce en un espacio muy cerrado y limitado, favoreciendo la existencia de este tipo de angulación, que dota a la construcción de la imagen de un mayor realismo.

Figuras 1 e 2: Câmera se afasta do caixão em dois movimentos de *zoom out* realizando um plano fisicamente impossível, mas que, dramaticamente, destacam o isolamento do personagem em meio ao completo vazio



Fonte: Blu-Ray

Ayala (2020) revela que para filmar esses planos impossíveis foram utilizados caixões especiais – sete no total – com aberturas. O filme raramente usa o mesmo plano duas vezes, e a cada novo corte são reveladas as seis paredes do caixão a partir de uma distância e ângulos diferentes. Isso não seria possível usando um caixão normal, então a equipe construiu sete versões diferentes dele, cada uma com propósitos diferentes. O desenho de filmagens em 360 graus era particularmente complexo; existiam paredes facilmente removíveis que ajudavam a equipe a gravar longos planos rotativos ao redor de todo o caixão

enquanto tirava e colocava cada parede no curso da tomada, criando assim a ilusão de que a câmera podia ver através das paredes e dando ao ambiente uma sensação quase tangível de realidade.

Ainda que não exista uma câmera diegética propriamente dita, há uma preocupação semelhante àquela existente em falsos *found footage* de horror, pois a imagem precisa guardar alguma correspondência com o espaço, a instância observadora há que se balizar pela verossimilhança, mas sem prejudicar a legibilidade, conforme discorre Carreiro (2013) ao ponderar essa demanda em determinadas diegeses. Diante disso, os artefatos criativos viabilizaram a produção das imagens, assegurando variações de planos que sustentem a duração da obra e, ao mesmo tempo, preservaram uma lógica de relações espaciais dentro do espaço fílmico.

Figura 3: Iluminação baseada na luz de pequenos artefatos dá vazão a grandes espaços de completa escuridão, textura granulada e planos muito próximos ao personagem



Fonte: Blu-Ray

Se o espaço surgiu como grande limitador, com a luz não foi diferente. Como justificar fontes de luz em um caixão fechado abaixo de uma enorme camada de terra? A equipe de fotografia optou por uma iluminação muito baixa e com poucas fontes de luz, o que ajuda a nutrir

a sensação claustrofóbica e de isolamento. Os poucos aparatos de luz no filme são a tela do celular de Paul, um isqueiro e uma lanterna que ele encontra em um momento específico da narrativa, fontes de baixa intensidade que acabam criando contrastes fortes entre luz e sombra e destacando a expressão de desespero do personagem. A constante escuridão ajuda a alimentar uma insegurança nos sentidos, restringindo a visibilidade do espectador e tornando a experiência do filme ainda mais opressiva. O fotógrafo do filme, Eduardo Grau, explica:

Tentei manter a iluminação o mais orgânica, mínima e contida possível; usar sempre apenas a fonte real, como o *Zippo*⁴⁸ ou o celular, ou adicionar luz que combinasse com a fonte – mas nunca usei mais luzes do que deveriam estar na cena do roteiro [...] No entanto, dito isso, tive que trapacear para recriar as luzes nos momentos do filme em que vemos a ação do ponto de vista de Conroy. Por exemplo, quando ele descobre que também há uma cobra no caixão, tive que acender a ponta do caixão com uma luz que emulava o isqueiro *zippo* (GRAU apud PRINCE, 2015⁴⁹).

As cores também mudam substancialmente, apresentando um tom alaranjado quando do uso da chama do isqueiro, muito azulado quan-

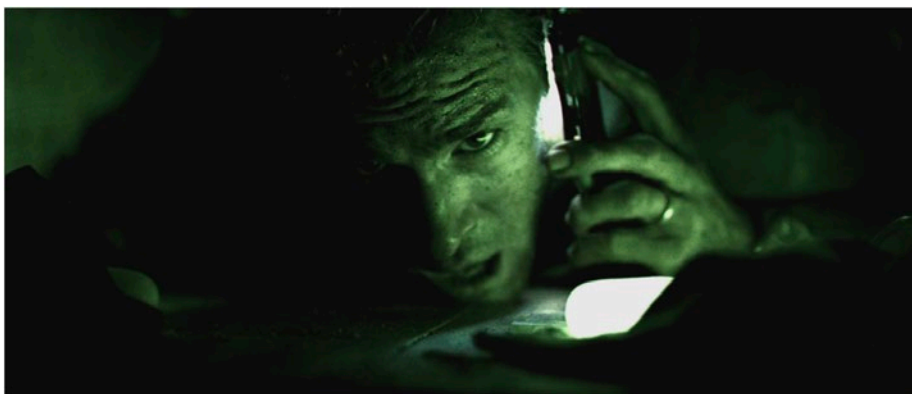
48. Zippo é uma marca de isqueiros recarregáveis fabricados por Zippo Manufacturing Company, uma empresa americana fundada em 1932. Tornou-se um ícone cultural estadunidense e um objeto de colecionador devido à sua história e design clássico, com uma carcaça de metal retangular, geralmente feita de latão, que abriga o mecanismo de ignição a gás.

49. No original: I tried to keep the lighting as organic, minimal and contained as possible; to always use just the actual source, such as the zippo or the mobile phone, or to add light that matched the source – but I never used more lights than there were supposed to be in the scripted scene [...] However, that said, I did have to do some cheating to recreate lights at moments in the movie when we see the action from Conroy's POV. For example, when he discovers there's a snake in the coffin too, I had to light the end of the coffin with a light that emulated the zippo lighter.

do o celular opera como fonte principal e totalmente verde, quando um bastão *neon* surge como recurso de iluminação do espaço. Ayala (2020⁵⁰) aponta que “os cineastas modificaram o isqueiro Zippo para disparar uma chama maior em certas tomadas em que a iluminação não era forte o suficiente. Os dedos de Ryan Reynolds sofreram a mudança, mas a iluminação não poderia ser mais tensa e realista”.

A escolha da paleta de cores do filme é bastante significativa. A maior parte da narrativa se passa em tons de cinza e marrom, o que transmite uma sensação de monotonia e desesperança. O uso dessas cores também ajuda a enfatizar a falta de perspectiva do personagem, que está preso em um espaço limitado e sem muitas opções. O jogo de criar esperanças e, em seguida, mostrar a desesperança concreta da situação de Paul, é um ótimo fio condutor do roteiro.

Figura 4: Variações de ângulos dos planos e cores dão dinamismo ao filme



Fonte: Blu-Ray

50. No original: the filmmakers modified the Zippo lighter to shoot a bigger flame for certain shots where the lighting wasn't bright enough. Ryan Reynolds' fingers suffered the change, but the lighting couldn't have been more tense and realistic.

Prince (2015) relata que o fotógrafo Eduardo Grau utilizou duas câmeras para a filmagem – uma *Moviecam Compact MK2*, como principal e uma *Arriflex 535*, ambas equipadas com lentes claras *Zeiss Super Speed*. Para a captura foi utilizado o filme *Kodak Vision2 500T 5260* de 35mm, puxado em 1 stop⁵¹, o que deu mais granulação, cor e contraste ao filme, como explica Grau (apud Prince, 2015). As câmeras foram montadas em carrinhos *Panther* durante a maior parte das filmagens, sempre com movimentações sutis para dar uma sensação contínua de movimento. Grau (apud Prince, 2015⁵²), comenta que:

(...) em termos de estratégia geral, o filme começa com tomadas estáticas, com linhas retas e ângulos dentro do caixão [...] mas a câmera vai avançando gradativamente e procurando novos e diferentes ângulos à medida que a história passa por momentos de calma e claustrofobia. No entanto, muitas vezes acabávamos operando a câmera com a mão, durante momentos em que a tensão realmente aumentava, quando sentimos a dor e o sofrimento de Paul Conroy.

A estratégia de cinematografia foi perspicaz por manter fidelidade ao restrito espaço aliando um senso de dinamismo, enfrentando com

51. “Puxar um filme em 1 stop” é uma expressão usada na cinematografia para se referir a um processo de manipulação da exposição durante a filmagem. “Stop” é uma unidade de medida da exposição em fotografia e cinematografia. Ao “puxar um filme em 1 stop”, a sensibilidade do filme é aumentada em um ponto (por exemplo, de ISO 400 para ISO 800). Pode ser uma técnica utilizada para criar uma aparência mais escura, sombria ou dramática na imagem final, ou para lidar com situações de iluminação desafiadoras em que a quantidade de luz disponível é limitada.

52. No original: In terms of the overall strategy, the film starts with static shots, with straight lines and angles inside the coffin,” says Grau, “but the camera gradually moves in and looks for new and different angles as the story goes through moments of calm and claustrophobia. We often ended up in handheld mode though, during moments when the tension really racked up high, when we feel the pain and suffering of Paul Conroy.

virtuosismo e precisão o enorme desafio de realizar um filme em espaço tão diminuto. Além disso, a escolha de enquadramentos estreitos e planos detalhes exerce um papel fundamental na construção da claustrofobia. A câmera fica posicionada próxima ao rosto de Paul, capturando seus olhos desesperados, seu suor e sua respiração ofegante. Essa proximidade amplia a sensação de sufocamento, fazendo com que o espectador sinta a opressão do ambiente. A profundidade de campo limitada também contribui para a sensação de isolamento, mantendo o foco no protagonista e tornando os limites do caixão ainda mais evidentes.

Figura 5: A proximidade da câmera traduz com precisão o desespero do personagem



Fonte: Capturas de quadro do filme

Além disso, a câmera em movimento, seja através de *travellings* suaves ou de pequenas vibrações, adiciona uma sensação de instabilidade e agitação, aumentando o desconforto e a tensão. A evolução da iluminação ao longo do filme acompanha a jornada emocional de Paul. À medida que o tempo passa e suas esperanças diminuem, a iluminação se torna cada vez mais escassa, acentuando sua sensação de desespero e solidão. Essa progressão visual contribui para o desenvolvimento do arco do personagem e aumenta a empatia do espectador com sua situação.

Diante desse breve esforço analítico, buscamos demonstrar a inseparável relação entre prática formal e efeito sensorio, refletindo sobre algumas estratégias atreladas especificamente ao processo de construção das imagens. A partir de uma premissa original e de uma precisa execução plástica, Eduardo Grau e Rodrigo Cortés foram capazes de construir uma obra visualmente potente em seus efeitos, que transmite o desconforto do personagem ao espectador em um processo de recepção que o espectador dificilmente atravessa ileso.

Referências bibliográficas

AYALA, Nicolas. *How Buried Was Shot Entirely Inside a Coffin*. Screenrant, 6 de julho de 2020. Disponível em: <https://screenrant.com/buried-movie-shot-inside-coffin-how/>. Acesso em: 01 de maio de 2023.

CARREIRO, Rodrigo. A câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos *found footage* de horror. *Significação: Revista de Cultura Audiovisual*, [S. l.], v. 40, n. 40, p. 224-244, 2013. DOI: 10.11606/issn.2316-7114.sig.2013.71682. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/71682>. Acesso em: 02 maio. 2023.

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

DELUMEAU, Jean. *História do medo no Ocidente: 1300 – 1800: uma cidade sitiada*. Tradução de Maria Lucia Machado. Tradução de notas de Heloísa Jahn. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

NAVAL, Valeriano Piñeiro; VILA, Raquel Crespo. Estudio formal e intertextual de Buried, modelo de eficiencia narrativa y eficacia constructiva. *Teatro: revista de estudios culturales*, n. 25, p. 19-36, 2012.

POE, Edgar Allan. *Enterro prematuro*. Tradução e adaptação por Renato Massaharu Hassunuma. 1ª ed. Bauru: Canal 6 Editora, 2021.

PITA, Fernando; CARMONA, Cátia. Morte cerebral: do medo de ser enterrado vivo ao mito do dador vivo. *Acta Médica Portuguesa*, v. 17, n. 1, p. 70-5, 2004.

PRINCE, Ron. Extreme precision. *British Cinematographer*. 2015. Disponível em: <https://britishcinematographer.co.uk/eduard-grau-buried/>. Acesso em: 25 mar. 2023.

TUAN, Yi-Fu. *Paisagens do medo*. Tradução Livia de Oliveira. São Paulo: Editora UNESP, 2005.

Sobre os autores

Débora Opolski

Doutora em Comunicação e Linguagens pela UTP (PR). Realiza atualmente pós-doutorado em Comunicação na UFPE. Foi bolsista Capes/Fulbright na University of Southern California (School of Cinematic Arts, 2015-2016). Pesquisa processos de criação e produção sonora, captação e edição de som para cinema e artes do vídeo. Autora dos livros *Introdução ao desenho de som* (Editora da UFPB, 2013), e *Edição de diálogos no cinema*, publicado pela Editora da UFPR, em 2021. Professora do curso de Licenciatura em artes da UFPR e da Pós-graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV), da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR).

Filipe Falcão

Jornalista, professor universitário e pesquisador de cinema de gênero. Doutor em Comunicação pela UFPE, onde realizou também pós-doutorado sobre direção de fotografia no cinema pernambucano. Autor dos livros *A estrada amarela* (2021), *A aceleração do medo: o fluxo narrativo dos remakes de filmes de terror do século XXI* (2019), *Medo de palhaço* (co-autoria, 2016) e *Fronteiras do medo: quando Hollywood refilma o horror japonês* (2015). Membro do conselho editorial da Revista Insólita. Membro do conselho editorial da Revista UnicaPhoto. Colunista de cinema da Rádio CBN.

Ian Costa

Doutorando do PPGCOM da UFPE e mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação 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).

Juliana Monteiro

Doutoranda do PPGCOM da UFPE, mestre pelo PPGCOM da Universidade Anhembi Morumbi (UAM) e graduada em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). Pesquisa principalmente os seguintes temas: cinema de horror – com foco nos subgêneros *found footage* e *folk horror* –, cinema dispositivo e teoria do cinema. Foi bolsista da Fapesp. É professora dos cursos de Cinema e Audiovisual e Rádio, TV e Internet da Universidade Anhembi Morumbi.

Libia Castañeda

Doutoranda do PPGCOM da UFPE, com graduação em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal da Integração Latino-Americana (Unila) e mestrado em Literatura Comparada também pela Unila. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Cinema, atuando principalmente nos seguintes temas: cinema, literatura comparada, decolonialidade e gótico tropical.

Marília de Orange

Fotógrafa, professora e pesquisadora recifense. Graduada em Fotografia pela Universidade Católica de Pernambuco, com especialização em Estudos Cinematográficos (Unicap, 2015), mestra e doutoranda em Comunicação pela UFPE. Atua na área técnica, no âmbito da pesquisa acadêmica e na docência em Comunicação, com ênfase no cinema, na fotografia e na arte. Suas pesquisas transitam entre o universo da arte, da estética e das imagens técnicas, com foco no surrealismo e no afro-surrealismo.

Matheus Arruda

Mestre em Comunicação pelo PPGCOM da UFPE, instituição pela qual também tem Bacharelado (2018) em Cinema e Audiovisual. Foi bolsista da Fundação de Amparo a Ciência e Tecnologia do Estado de Pernambuco (FACEPE). Pesquisa sobre fisicalidade no cinema e gêneros fílmicos, especialmente ação e horror.

Paulo Souza

Doutor e mestre em Comunicação pelo PPGCOM-UFPE. Professor da Universidade Católica de Pernambuco (Unicap), com especialização em Fotografia e Audiovisual pela Unicap, e graduado em Fotografia também pela Unicap.

Trabalha no Centro Cultural Banco do Brasil (RJ), além de ser pesquisador, fotógrafo documental e realizador audiovisual. Especialista em Gestão de Empresas (2013) e graduado em Gestão Financeira (2011) pela Unisul. Tem interesse acadêmico nos estudos ligados sobretudo aos efeitos do real no cinema, experiência estética, cinema de gênero e fotografia.

Rodrigo Carreiro

Professor do PPGCOM e do Bacharelado em Cinema e Audiovisual da UFPE. É bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq – PQ-2. Fez estágio pós-doutoral na Universidade Federal Fluminense (RJ). Pesquisa sobre *sound design* e gêneros fílmicos populares, especialmente horror e thriller. É autor dos livros *Era uma vez no spaghetti western: o estilo de Sergio Leone* (Editora Estronho, 2014), *O som do filme: uma introdução* (EdUFPR/EdUFPE, 2018), *A pós-produção de som no audiovisual brasileiro* (Marca de Fantasia, 2019), *O found footage de horror* (Estronho, 2021) e *A linguagem do cinema: uma introdução* (EdUFPE, 2021).

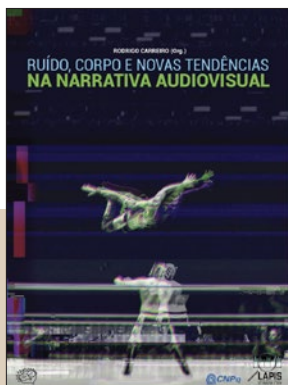
Vitor Celso

Mestre em Comunicação pela PPGCOM da UFPE, bacharel em Arte e Mídia (UFCG). Foi bolsista PibicCNPq. Realizador dos filmes *Não moro mais em mim* (Melhor Filme e Melhor Direção na Mostra Agreste do 8º Festival de Cinema de Caruaru), *Palito* (Melhor Montagem na Mostra Parahybana do 3º Cine Açude Grande), *[Rec]ortes* (Melhor Montagem na Mostra Parahybana do 2º Cine Açude Grande) e do videoclipe *Porta aberta* (Melhor Videoclipe na Mostra TV Universitária do 14º Fest Aruanda do Audiovisual Brasileiro).

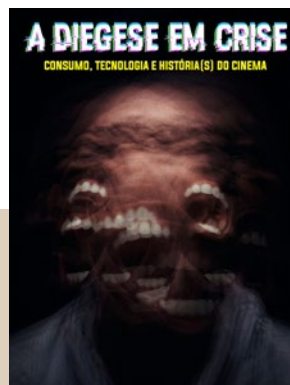
Leia mais obras do grupo **LAPIS**
na Marca de Fantasia



A pós-produção de som no audiovisual brasileiro
Rodrigo Carreiro.
2019, 236p.
Edição digital



Ruído, corpo e novas tendências na narrativa audiovisual
Rodrigo Carreiro (org.)
2021, 258p.
Edição digital



A diegese em crise: consumo, tecnologia e história(s) do cinema
Rodrigo Carreiro (org.)
2022, 264p.
Edição digital



<https://www.marcadefantasia.com>



O conceito de *sensorium* tem sido cada vez mais explorado na teoria contemporânea do cinema.

Pesquisadores de todas as partes do mundo e de variadas tendências teóricas têm demonstrado que a experiência do cinema envolve mais do que a mera percepção visual e auditiva do espectador.

Todo o *sensorium* é mobilizado por filmes. O corpo inteiro é sensível aos eventos visuais e sonoros exibidos em uma obra audiovisual.

Os oito capítulos deste livro, escritos por membros do LAPIS, grupo de pesquisa vinculado ao PPGCOM da UFPE, refletem sobre esse tema de diferentes maneiras, com estudos de casos aplicados a várias produções, desde filmes pernambucanos até seriados internacionais.

