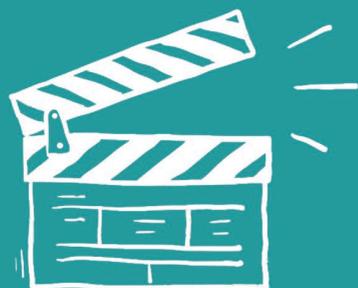


ORGANIZAÇÃO

ADIL GIOVANNI LEPRI

JOICE SCAVONE



# PONTES PARA O AUDIOVISUAL

TEORIAS  
E MÉTODOS

**NAU**  
EDITORA

PPGCINE.org  
  
PUBLICAÇÕES

**uff**  
Universidade  
Federal  
Fluminense



# PONTES PARA O AUDIOVISUAL

TEORIAS  
E MÉTODOS

ORGANIZAÇÃO

ADIL GIOVANNI LEPRI  
JOICE SCAVONE

PPGCINE<sup>UFF</sup>  
  
PUBLICAÇÕES

  
Universidade  
Federal  
Fluminense

  
E D I T O R A

Rio de Janeiro • 2020

© **NAU Editora**

Rua Nova Jerusalém, 320  
CEP: 21042-235 - Rio de Janeiro (RJ)  
Tel.: (21) 3546-2838  
www.naueditora.com.br  
contato@naueditora.com.br

**Coordenação editorial**

Simone Rodrigues

**Revisão de textos**

Jéssica Martins Costa e Ana Paula Meirelles

**Projeto gráfico e editoração**

Jean Carlos Barbaro

**Capa:**

Estúdio Arteônica

**Conselho editorial NAU:**

Alessandro Bandeira Duarte (UFRRJ)  
Claudia Saldanha (Paço Imperial)  
Eduardo Ponte Brandão (UCAM)  
Francisco Portugal (UFRJ)  
Ivana Stolze Lima (Casa de Rui Barbosa)  
Maria Cristina Louro Berbara (UERJ)  
Pedro Hussak (UFRRJ)  
Rita Marisa Ribes Pereira (UERJ)  
Roberta Barros (UCAM)  
Vladimir Menezes Vieira (UFF)

**DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)**

**Tuxped Serviços Editoriais (São Paulo, SP)**

---

**L599p Lepri**, Adil Giovanni (org.).

Pontes para o audiovisual: teorias e métodos / Organizadores: Adil Giovanni Lepri e Joice Scavone. - 1. ed. - Rio de Janeiro : NAU Editora, 2020.  
218 p.; il.; fotografias.  
E-Book: 6,5 Mb; PDF.

Inclui bibliografia.  
ISBN 978-65-87079-14-1

1. Análise Fílmica. 2. Audiovisual. 3. Cinema. 4. Métodos. 5. Novas Mídias. 6. Teorias. I. Título. II. Assunto. III. Organizadores.

**CDD 778**  
**CDU 791.44**

---

# SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO .....	7
APONTAMENTOS SOBRE DISPOSITIVO, ATMOSFERA E NOSTALGIA NOS CURTAS <i>CEMITÉRIO DA MEMÓRIA</i> (2003) E <i>SUPERMEMÓRIAS</i> (2010).....	11
<i>Vanessa Maria Rodrigues</i>	
MITOCRÍTICA FÍLMICA: PERCURSOS PARA A PESQUISA E A INTERPRETAÇÃO DE FILMES PELA HEURÍSTICA DO IMAGINÁRIO.....	37
<i>Danilo Fantinel</i>	
O MOSAICO DE <i>ACOSSADO</i> DE JEAN-LUC GODARD: UMA ALTERNATIVA METODOLÓGICA PARA A ANÁLISE DAS TRANSIÇÕES NA MONTAGEM .....	55
<i>Vinícius Augusto Carvalho</i>	
MARAVILHAMENTO SEM FIM: POR UMA OUTRA TEORIA DO CINEMA.....	79
<i>Julio Bezerra</i>	
VIOLÊNCIA E ENFRENTAMENTO EM <i>O CÉU DE SUELY</i> : DIVERSIDADE CULTURAL E MOVIMENTOS A DILUIR FRONTEIRAS .....	103
<i>André Aparecido Medeiros</i>	
VIDEOCLÍPE: CAMPO HÍBRIDO DE LINGUAGEM, INTERSTÍCIO ATORAL.....	127
<i>Ricardo Di Carlo Ferreira</i> <i>Marcelo Augusto Toigo</i>	
O CORPO-DISPOSITIVO <i>VERSUS</i> O CORPO CIBORGUE NA FORMA INTERATIVA DA NARRATIVA: AS DICOTOMIAS DA RELAÇÃO HOMEM- MÁQUINA NO CINEMA E NAS ARTES DO VÍDEO NA ERA DA CONVERGÊNCIA E DA CIBERCULTURA...	153
<i>Rodrigo dos Santos Estorillio</i>	
REFLEXIVIDADE TELEVISIVA: CORRELAÇÕES ESTÉTICAS ENTRE BRASIL E MUNDO NOS SÉCULOS XX E XXI .....	179
<i>Carla Simone Doyle Torres</i>	
SOBRE OS AUTORES .....	217



## APRESENTAÇÃO

Este livro, *Pontes para o audiovisual: teorias e métodos*, surge da necessidade de abrir espaço para novas proposições metodológicas e teóricas no campo do cinema e do audiovisual. O caráter muitas vezes interdisciplinar das pesquisas inseridas em nossa área tende a deixar de aglutinar as diferentes perspectivas, também, das metodologias de análise que podem ser adaptadas aos objetos fílmicos e audiovisuais e seu manejo em contexto acadêmico. Nesse sentido, a intenção aqui é reunir parcela relevante da produção acadêmica contemporânea que busca dar conta dessa problemática.

Esta é uma das duas primeiras obras do Selo PPGCine de publicações, em conjunto com o livro *Outras pontes: abordagens e objetos emergentes no cinema e no audiovisual*. O selo é iniciativa do Programa de Pós-Graduação em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal Fluminense, cujas publicações privilegiam reflexões e discussões do estado da arte de nosso campo, sempre em diálogo com as mais variadas áreas do saber.

Este livro foi fruto de uma chamada aberta de capítulos, amplamente divulgada e democrática, aceitando textos de mestrandos, mestres, doutorandos e doutores, oriundos de qualquer área de estudos. Obtivemos um número expressivo de submissões, que então passaram por criterioso processo de avaliação cega por pares, resultando em um conjunto de artigos de grande diversidade e altíssima qualidade.

Os textos reunidos neste volume se ocupam do desenvolvimento e testagem de novas metodologias de análise, convergência e interação de teorias de diferentes áreas do saber, agregando novas perspectivas a objetos já consagrados. São oito capítulos que reafirmam a diversidade e pluralidade do campo, em suas múltiplas abordagens ao objeto fílmico e audiovisual.

O capítulo “Apontamentos sobre dispositivo, atmosfera e nostalgia nos curtas *Cemitério da memória* (2003) e *Supermemórias*

(2010)”, de Vanessa Maria Rodrigues, traz reflexões que entrelaçam conceitos e análises de forma inovadora no que tange à questão dos filmes de imagens de arquivo. Já o texto “Mitocrítica fílmica: percursos para a pesquisa e a interpretação de filmes pela heurística do imaginário”, de Danilo Fantinel, propõe uma chave de interpretação do objeto fílmico que mobiliza diversos autores e conceitos, colocando em questão o método da análise fílmica como ele é tradicionalmente conhecido. Já Vinícius Augusto Carvalho, em seu texto “O mosaico de *Acossado* de Jean-Luc Godard: uma alternativa metodológica para a análise das transições na montagem”, empreende uma brilhante análise de um objeto já consagrado no campo por meio de uma abordagem diferenciada, baseada nas potencialidades da mídia digital, de modelos computacionais e em visualização de dados. Júlio Bezerra, por sua vez, faz uma interessante revisão de literatura na busca por identificar as teorias do cinema e propor novos caminhos, em seu texto “Maravilhamento sem fim: por uma outra teoria do cinema”.

O capítulo “Violência e enfrentamento em *O céu de Suely*: diversidade cultural e movimentos a diluir fronteiras”, de André Aparecido Medeiros, pensa as relações de poder, a violência e a emergência de identidades no filme em questão. “Videoclipe: campo híbrido de linguagem, interstício atoral”, de Ricardo Di Carlo Ferreira e Marcelo Augusto Toigo, pensa relações entre hibridismo e atorialidade, no campo do musical e do videoclipe, e “O corpo-dispositivo versus o corpo ciborgue na forma interativa da narrativa: as dicotomias da relação homem-máquina no cinema e nas artes do vídeo na era da convergência e da cibercultura”, de Rodrigo dos Santos Estorillio, se ocupa de pensar a narrativa complexa e os filmes interativos no contexto da mídia digital. Por fim, o capítulo “Reflexividade televisiva: correlações estéticas entre Brasil e mundo nos séculos XX e XXI”, de Carla Simone Doyle Torres, investiga o momento transicional da TV da fase analógica à digital, revelando como esta capta influências e media processos no contexto de convergência e divergência midiática.

O presente livro é resultado do esforço coletivo da coordenação, docentes, discentes e egressos do PPGCine e, apesar de não podermos estar juntos presencialmente em congressos e encontros ao longo do ano de 2020, acreditamos que esta obra represente um avanço fundamental para a área. Em um momento de constantes ataques à pesquisa e ao ambiente acadêmico de maneira geral no país, sobretudo às ciências humanas, esta publicação emerge como um importante documento, que reafirma a pujança, diversidade e importância do campo de estudos do cinema e do audiovisual no Brasil.

*Adil Giovanni Lepri e Joice Scavone*

Organizadores



# APONTAMENTOS SOBRE DISPOSITIVO, ATMOSFERA E NOSTALGIA NOS CURTAS CEMITÉRIO DA MEMÓRIA (2003) E SUPERMEMÓRIAS (2010)

**Vanessa Maria Rodrigues**

## Introdução

Este artigo tem como objetivo principal analisar como se dão as relações entre *dispositivo* (AGAMBEN, 2005; LINS; MESQUITA, 2008), *atmosfera* (GIL, 2005) e *nostalgia* (WILSON, 2014) nas construções de *Cemitério da memória* (Marcos Pimentel, 2003) e *Supermemórias* (Danilo Carvalho, 2010). Esses curtas-metragens foram feitos por meio de imagens de arquivo<sup>1</sup> e trazem representações afetivas do cotidiano das cidades brasileiras de Juiz de Fora (MG) e Fortaleza (CE) ao longo, principalmente, das décadas 1920 a 1990.

Para isso, as investigações conduzidas aqui foram estruturadas em duas partes. Na primeira, a volta aos arquivos é examinada segundo a lógica do *dispositivo*, visto como um tipo de estratégia que conduz a regras preestabelecidas e que direcionam a forma como cada curta é elaborado. Nosso interesse é examinar como esse “conjunto de regras” definiu, entre outras coisas, a escolha dos tipos de imagens<sup>2</sup> reempregadas, assim como o período e o local em que elas foram cap-

---

1 Neste trabalho, usamos a expressão “imagens de arquivo” ou “arquivos” para nos referir a filmagens preexistentes, feitas no passado, com outros objetivos e propósitos, que não levavam em conta o futuro reemprego em uma nova produção audiovisual. Esse material está sob a guarda de pessoas ou instituições.

2 O termo “imagem” designa um conjunto bastante amplo (desenhos, pinturas, fotografias, entre outros); no entanto, ao longo deste texto, vamos usá-lo no sentido de imagens fotográficas em movimento.

turadas, bem como o próprio processo de roteiro e montagem.

Já na segunda seção, apresentaremos o conceito de *atmosfera filmica* – tida como uma espécie de “energia” que envolve cada produção audiovisual de uma maneira distinta – e discutiremos como ela é perceptível em *Cemitério da memória* e *Supermemórias*, levando em consideração o conteúdo visual e estético da imagem, o formato, a qualidade e a materialidade dos filmes retomados, as expressões sonoras e a montagem de alguns trechos específicos dos curtas. Dessas questões, emerge também a ideia de *nostalgia*, uma natureza específica de sensação afetiva em relação ao passado. É essa sensação que acreditamos “contagiar” a trama dos curtas e “imprimir” neles uma *atmosfera nostálgica*.

## A criação de um dispositivo

O filósofo italiano Giorgio Agamben define o *dispositivo* como “qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres vivos” (2005, p. 13). Partindo dessa definição geral para um campo mais específico, como o do cinema, encontramos o pensamento das pesquisadoras Consuelo Lins e Cláudia Mesquita (2008), que refletem a noção do *dispositivo*, ao nível do conteúdo do filme, nos métodos que são criados pelo realizador para sair de um determinado tipo de produção mais tradicional e desenvolver o filme a partir de um conjunto de regras que são dadas de antemão, na “criação de uma ‘maquinação’, de uma lógica, de um pensamento, que institui condições, regras, limites para que o filme aconteça” (LINS; MESQUITA, 2008, p. 56)<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Apesar de considerarmos a noção de *dispositivo* no cinema tal qual a apresentada pelas pesquisadoras Consuelo Lins e Cláudia Mesquita, sabemos que a abordagem delas é mais recente e desenvolvida, sobretudo, nos estudos de documentário. No campo do cinema, o teórico francês Jean-Louis Baudry, ainda na década 1970, é tido como um dos primeiros a discutir a chamada teoria do dispositivo (*apparatus theory*).

Essa ideia vai ao encontro do que é feito nos curtas *Supermemórias*<sup>4</sup>, do cineasta cearense Danilo Carvalho, e *Cemitério da memória*<sup>5</sup>, do mineiro Marcos Pimentel. Esses dois filmes têm em comum a reutilização de imagens previamente filmadas (quase todas) por outras pessoas, fazendo com que os acervos ajam como *dispositivo* para gerar discurso sobre o passado e explorar a história que surge do cotidiano.

No caso de *Supermemórias*, segundo a pesquisadora Maíra Bosi (2016), a produção lançou um site (que trazia todas as informações sobre o projeto e funcionava como um canal de comunicação direta com possíveis colaboradores), desenvolveu seis postais para serem distribuídos em várias partes de Fortaleza, e fez uma chamada pública entre os anos de 2007 e 2008, divulgando na imprensa e convocando as pessoas que tivessem rolinhos de filmes antigos a fazer parte do projeto. Em contrapartida, quem topasse participar e ceder as imagens depois receberia as películas limpas e levaria uma cópia dos seus próprios filmes em DVD. Tudo isso partindo do pressuposto de que as memórias são muito importantes e devem ser preservadas.



**Figura 1.** Imagem da página principal do site de *Supermemórias* (fora do ar desde o segundo semestre de 2015).

Retirada da dissertação da pesquisadora e assistente de produção de *Supermemórias*, Maíra Bosi (BOSI, 2016, p. 189-190).

4 Disponível em: <https://alumbramento.com.br/supermemorias/>.

5 Disponível em: <https://vimeo.com/67659753>.



Figura 2. Imagem da parte da frente de um dos cartões-postais usados na divulgação do filme *Supermemórias*. Retirada da dissertação da pesquisadora e assistente de produção de *Supermemórias*, Máira Bosi (BOSI, 2016, p. 189-190).

O *dispositivo* utilizado por Danilo foi definido a partir de recortes temporais (as imagens deveriam ter sido feitas nas décadas de 1960, 1970 e 1980), de localização (produzidas em Fortaleza), de formato (em Super 8) e de perfil de produção (filme de família e filme amador)<sup>6</sup>. Já o dispositivo empregado por Marcos Pimentel foi o de retomar imagens em movimento feitas, principalmente, nas décadas de 1920 a 1990, e tentar imprimir uma marca de Juiz de Fora (MG) no filme: segundo o diretor (2017), praticamente todas as expressões sonoras, fragmentos de poesia, textos e imagens são de autores juiz-foranos ou de pessoas que têm uma relação próxima com a cidade e viveram certo tempo nela.

<sup>6</sup> No Brasil, entre os que abordam os estudos de filmes domésticos/amadores no cinema brasileiro, podemos citar os trabalhos das pesquisadoras Lila Foster e Thais Blank. Lila Foster (2016), por exemplo, na tese de doutorado *Cinema amador brasileiro: história, discursos e práticas (1926-1959)*, discute o início das atividades cinematográficas amadoras no Brasil. Já Thais Blank (2015), na tese de doutorado *Da tomada à retomada: origem e migração do cinema doméstico brasileiro*, investiga filmes domésticos realizados entre os anos de 1920 e 1965.

Mas esses dispositivos de reutilizar imagens preexistentes feitas por terceiros jogavam com o imprevisível: não dava para saber o quanto de material chegaria aos diretores, quais imagens viriam e nem a qualidade delas – já que o período decorrido entre a feitura dos registros (décadas de 1920 a 1990) e sua retomada (nos anos 2000) é relativamente grande, o que poderia acarretar problemas decorrentes da chamada “síndrome do vinagre”, assim como arranhões, rasgos, fungos e outros “defeitos” provocados pela própria materialidade da película e da poeira das estantes e caixas onde esses filmes costumam ficar guardados.

Por conta dessas questões imponderáveis, a pesquisadora Maíra Bosi (2016) relatou que Danilo Carvalho teve que esperar dois anos para recolher e digitalizar todo o material e, só depois, fazer a seleção de tudo e partir para a montagem efetiva do curta. Já Marcos Pimentel (2017) comentou que *Cemitério da memória* foi construído aos poucos, conforme as filmagens iam sendo descobertas. Por isso, ele afirma que, para fazer um trabalho audiovisual com material de arquivo, muitas vezes, é preciso se desprender da ideia de um roteiro muito fechado, já que há grande probabilidade de alterações no pensamento original e até de interferências imprevistas. Isso acontece porque podem surgir conteúdos à medida que a produção toma corpo ou até mesmo se abortar uma imagem que antes era considerada muito importante, mas que não se encaixa na sequência, não cria liga com as demais cenas na hora da montagem. Em *Cemitério da memória*, por exemplo, o teor das imagens retomadas foi essencial para definir certos direcionamentos da narrativa e da forma como ela é contada:

Foi um processo vivo. Como eu já conhecia algumas imagens, o que eu encontrei eu comecei a tentar fazer uma espinha dorsal, mas a cada novo material que chegava, mudava um pouco a história. Mudava um pouco para que lado ia, porque não foi um filme onde primeiro eu achei tudo e depois sentei e editei tudo de uma vez. Eu fui achando e editando aos poucos. Claro que na hora de arrancar eu já tinha uma quantidade boa de material, mas alguns desses materiais chegaram ao longo do processo. (PIMENTEL, 2017).

Diferentemente de Danilo Carvalho, Marcos Pimentel reutilizou vários tipos de suportes (como o 35 mm, 16 mm, Super 16 mm, Super 8, Betacam e mini-DV) e, além dos arquivos de filmes de família e filme amador, retomou imagens de cinejornais e videoclipes. O encontro com essas imagens se deu por meio de pesquisa, bate-papo, indicações de amigos e conhecidos que souberam do projeto e se interessaram por ele (PIMENTEL, 2017). No total, conforme Pimentel (2019), foram reunidos em torno de 4 horas e 30 minutos de imagens preexistentes.

Já a estratégia de Danilo de lançar o site, criar postais e divulgar na imprensa possibilitou, de acordo com a pesquisadora Maíra Bosi (2016), a reunião de cerca de 400 rolinhos de filmes, vindos de mais de 40 acervos familiares. Embora Maíra não fale especificamente a quantidade total de horas reunidas para a realização de *Supermemórias*, sabemos que a análise dela sobre algumas sequências desse curta levou em consideração o material bruto proveniente de quatro acervos: “Família Mendes (91 rolos digitalizados – duração total: 3 horas 53 minutos 14 segundos)”; “Família Rolim (34 rolos digitalizados – 1 hora 36 minutos e 06 segundos)”; “Hélio Rôla (2 rolos digitalizados – duração total: 33 minutos e 56 segundos)” e “Família Arruda d’Alva (15 rolos digitalizados – duração total: 59 minutos e 39 segundos)” (BOSI, 2016, p. 176). Assim, só nos 142 rolos analisados por Maíra, foram mais de 7 horas de conteúdo.

No mais, embora este trabalho se debruce sobre duas estratégias semelhantes do uso do *dispositivo* para a feitura de novas produções audiovisuais, a forma como o dispositivo é empregado no cinema é bastante heterogênea, podendo passar pelo conteúdo, narrativa, linguagem, ambiente em que os filmes são exibidos, forma de produção e montagem, entre outras táticas, inventivas ou institucionalizadas. No entanto, é justo ponderar que, apesar dessas várias possibilidades, no caso do “*dispositivo-arquivo*”, há em comum um certo poder que ele tem sobre os cineastas, que precisam construir o filme a partir do material preexistente, das imagens feitas no passado, muitas vezes pelo olhar, experiências e intenções do outro.

## Uma atmosfera fílmica nostálgica

Como vimos na seção anterior, as decisões de reutilizar imagens de arquivo e definir quais formatos, períodos, locais e conteúdos das filmagens fariam parte de *Supermemórias* e *Cemitério da memória* foram guiadas pela existência de um *dispositivo*. E essas escolhas (previamente controladas pelo dispositivo) refletiram-se nos rumos narrativos e na criação de uma *atmosfera fílmica*.

Mas o que é a atmosfera de um filme? Segundo a professora e pesquisadora Inês Gil (2005), a atmosfera é um conjunto de forças que envolve toda e qualquer produção audiovisual, mas que se mostra de uma maneira própria em cada obra cinematográfica. Além disso, todos os filmes, de acordo com a autora, são formados por várias atmosferas, embora exista uma espécie de hierarquização entre elas, sendo algumas mais potentes e outras mais frágeis. Essas atmosferas são criadas a partir da relação entre os vários elementos visuais e sonoros que se unem para provocar sensações e afetos no espectador. E elas podem se estabelecer de diversas formas no cinema, por exemplo: no tipo de plano utilizado, cor, luz, fotografia, cenário, figurinos, ângulos de câmera, enquadramento, expressão sonora, montagem, atuação, ambiente, desenvolvimento dramático da narrativa, ritmo, entre outras possibilidades.

A autora também fala que em um filme “a primeira atmosfera temporal que é talvez a mais concreta, corresponde à atmosfera de um período da história. Através do guarda-roupa, dos cenários, dos acessórios, da música ou dos diálogos, o espectador mergulha numa atmosfera de época” (GIL, 2005, p. 144). Quando vemos, no início de *Supermemórias*, por exemplo, uma grávida usando vestido floral de mangas bufantes (Figura 3) e o modelo de carro que trafega por uma ponte de Fortaleza (Figura 4), ou, no caso de *Cemitério da memória*, os brinquedos utilizados pelas crianças (Figura 5), o maiô das mulheres (Figura 6), a máquina de escrever (Figura 7), entre outras cenas que já povoam o imaginário coletivo sobre uma época, somos remetidos a, posicionados em outro tempo por meio desses elementos visuais.



**Figuras 3 e 4.** Frames retirados do curta *Supermemórias* (Danilo Carvalho, 2010).



**Figuras 5, 6 e 7.**  
*Frames retirados do curta*  
*Cemitério da*  
*Memória*  
(Marcos Pimentel,  
2003).

Além disso, a própria *materialidade* da película, que permite e está sujeita a alterações químicas e físicas, colabora com a *atmosfera* dos filmes. É essa materialidade que possibilitou, por exemplo, que as primeiras produções fílmicas, ainda no final do século XIX, ganhassem cor, fossem manipuladas, pintadas à mão. De acordo com a pesquisadora Natália de Castros Soares (2014), Thomas Edison, por exemplo, teria projetado pelo menos dois filmes pintados à mão em abril de 1896, e há hipóteses de que ele teria utilizado esse mesmo método para colorir os filmes produzidos anteriormente para o Kinetoscópio. Ainda segundo a autora, há relatos da projeção de “um filme colorido, pintado à mão, de uma dança borboleta (*butterfly dance*, outro nome usado para danças serpentinas), já em junho de 1894 (seria, nesse caso, a primeira sessão de cinema e de um filme colorido de que temos notícias)” (SOARES, 2014, p. 26).

Inês Gil (2005) comenta que, nessa época, as películas eram P&B e a técnica de pintura à mão era praticada, em geral, por mulheres, cada uma responsável pela aplicação de uma cor, e elas utilizavam um pincel e corantes para pintar, fotograma a fotograma, a parte das cópias positivas que deveria receber a pigmentação. Assim, no caso das danças serpentinas, as cores diferentes nos quadros transformam sucessivamente a tonalidade das asas das bailarinas em meio à coreografia, dando ao filme uma *atmosfera* de encantamento e magia. Essa técnica da pintura à mão, segundo Soares (2014, p. 26), apesar de utilizada durante todo o período do cinema silencioso (até mais ou menos por volta de 1931), foi sendo substituída por outras metodologias de colorização já no início do século XX, à medida que os filmes cinematográficos foram ficando maiores e o trabalho se tornou inviável para a escala comercial. Ainda de acordo com Soares, no período do cinema silencioso, existiram outros três processos em que a cor era aplicada à materialidade da película: pintura à estêncil (mais comum entre 1905 a 1915, com emprego de moldes para a adição de cor), tingimento e viragem (uso mais amplo entre 1907 e a década seguinte)<sup>7</sup>.

Da mesma forma que a *materialidade* das películas permitiu que elas pudessem ser colorizadas, também foi possível fazer outros usos delas. Assim, muitas películas (especialmente de Super 8, que foi um formato mais barato) receberam diretamente em suas superfícies físicas

---

<sup>7</sup> O tingimento consiste na colorização da base do filme, geralmente, por meio da imersão da película em um banho de corantes. Já a viragem modifica a química da prata metálica que forma o filme, transformando-a em um composto colorido (SOARES, 2014, p. 26).

textos escritos, pinturas, riscos e desenhos como forma de servir à prática de filmes experimentais. Como é possível ver nos fotogramas abaixo, Danilo Carvalho reincorporou algumas dessas intervenções artísticas em *Supermemórias* (Figuras 8, 9 e 10):



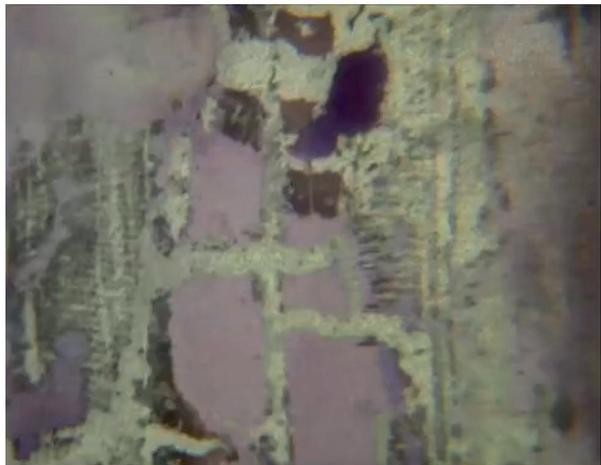
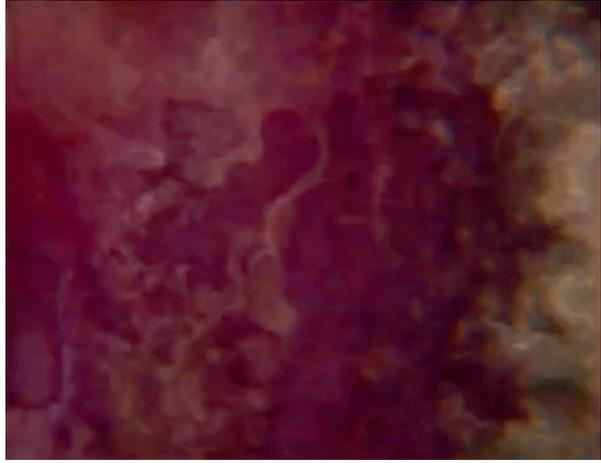
**Figuras 8, 9 e 10.**  
*Frames* retirados do curta  
*Supermemórias*  
(Danilo Carvalho, 2010).

Mas o próprio fato de a película (ou a fita magnética, como o VHS e a Betacam) ser material implica a sua deterioração – afinal, tudo que é matéria se deteriora –, seja por conta do mau acondicionamento ou pelos danos típicos do passar dos anos. Assim, ela está sujeita, entre outras coisas, a riscos, rasgos, arranhões, fungos, mofos e à própria poeira das estantes onde ficam armazenados. Marcos Pimentel (2017), por exemplo, disse que muitas das imagens que recolheu para a montagem de *Cemitério da memória* estavam em péssimo estado de conservação e, por isso, não foi possível utilizá-las no curta (em alguns casos, nem mesmo identificar o que eram). Já Danilo Carvalho retoma em uma sequência de *Supermemórias* alguns registros danificados, deixando a materialidade da película destruída envolver todo o espaço do plano e se mostrar como uma marca do passado. Assistimos, então, em movimentos confusos e rápidos, formas indefinidas, conforme podemos observar nas figuras 11, 12 e 13.

Nessa sequência de filmes “defeituosos”, são inseridos, em *off*, áudios afetuosos que, segundo Maíra Bosi (2016), foram deixados na própria secretária eletrônica de Danilo por parentes e amigos dele. Essa montagem põe em evidência a vulnerabilidade material das filmagens e contribui para a sensação de que o tempo é fugaz e para o desejo de preservação da memória.

Para além dessa questão da *materialidade*, toda a montagem desses dois curtas segue pela via da sensibilidade, criando uma atmosfera de nostalgia. Mas o sentimento de nostalgia é muito mais complexo do que pode parecer à primeira vista. E, por isso, recorreremos aos estudos da pesquisadora Janelle L. Wilson (2014) sobre o assunto. De acordo com a autora, são várias as definições para essa palavra, e entre elas está o sentimento saudosista relacionado a uma época passada. A nostalgia é uma reminiscência contida no presente, uma emoção que contribui para as formas como percebemos os significados, as imagens de um tempo anterior, tido geralmente como um período bom, como uma espécie de “idade do ouro”, vivenciada individualmente por nós ou mesmo de forma coletiva e histórica. Assim, citando Boym (2001), ela diz que a nostalgia:

[...] é um desejo por um tempo diferente – o tempo de nossa infância, os ritmos mais lentos de nossos sonhos.



**Figuras 11, 12, 13.**  
*Frames retirados do curta *Supermemórias* (Danilo Carvalho, 2010).*

Em um sentido mais amplo, nostalgia é rebelião contra a moderna ideia de tempo, o tempo da história e do progresso. Os desejos nostálgicos de obliterar a história e transformá-la em mitologia privada ou coletiva, para re-visitado o tempo como o espaço, recusando-se a se render à irreversibilidade do tempo que atormenta a condição humana<sup>8</sup>. (BOYM, 2001 apud WILSON, 2014, p. 22).

Além disso, a ideia de nostalgia é um pouco diferente da de simplesmente lembrar, por exemplo. Enquanto esta é mais geral, referindo-se a todo tipo de sentimento relacionado ao passado, inclusive os desagradáveis, aquela diz respeito somente às boas memórias. Mas a nostalgia também vai além desse lembrar coisas positivas; ela evoca um estado emocional mais profundo, que ultrapassa a brevidade típica do sentimentalismo, e institui uma espécie de comparação com o presente e/ou um desejo de recuperar o espírito, o humor de um tempo anterior. Ela também opera nos domínios público e privado. O domínio público, por exemplo, pode estabelecer, entre outras coisas, uma ideia de identidade nacional, expressando patriotismo (como no caso da bandeira de um país e outros símbolos culturais socialmente instituídos que desencadeiam emoções em várias pessoas simultaneamente), ou mesmo contribuindo com o sentimento mais geral de que uma determinada época, mesmo que não a tenhamos experimentado, foi um tempo especial, que de alguma forma nos afeta no presente. Já a nostalgia privada tem relação com a nossa própria identidade; por isso, é algo mais subjetivo, ligado ao sentimento particular que cada pessoa tem em relação à experiência do passado. Somado a isso, Wilson comenta que a sensação da nostalgia pode contribuir com o sentido de pertencimento, vínculo, continuidade, consistência, coerência, compreensão do presente e de lugar no mundo, sensações importantes especialmente na sociedade pós-moderna, que é fragmentária e vive em constantes transformações econômicas, sociais e tecnológicas (WILSON, 2014).

---

<sup>8</sup> Tradução minha para o original: “At first glance, nostalgia is a longing for a place, but actually it is a yearning for a different time – the time of our childhood, the slower rhythms of our dreams. In a broader sense, nostalgia is rebellion against the modern idea of time, the time of history and progress. The nostalgic desires to obliterate history and turn it into private or collective mythology, to revisit time like space, refusing to surrender to the irreversibility of time that plagues the human condition.”

A partir de agora, mais respaldados em uma possível definição do que é a *nostalgia*, discutiremos o quanto a *paisagem sonora* de ambos os curtas também reforça o convite a uma *atmosfera nostálgica*, ao modo como o espectador percebe o filme e o tempo e lugar onde a narrativa se passa. No caso de *Cemitério da memória*, a intenção foi usar, principalmente, registros preexistentes mais antigos, tanto imagéticos (cinejornais, filmes amadores e familiares, trechos de videocliques e inserção escrita de pequenos fragmentos de poemas) quanto sonoros (músicas, *spots* de rádio, propagandas de cosmético, creme dental e companhia aérea). Dessa forma, já de início, por exemplo, as composições instrumentais e depois um trecho da música *Dona Doninha*<sup>9</sup> (transcrito abaixo), fortalecem a representação temporal e o espírito “saudosista” que percorre todo o documentário:

O meu pai era cunhado,  
 Minha mãe era sobrinha.  
 O meu pai era afilhado,  
 Minha mãe era madrinha.  
 Meu avô morava ao lado,  
 Minha avó era vizinha.  
 Meu avô partiu primeiro,  
 Minha vó ficou sozinha.  
 (COSTA; CACASO, 2000).

Nesse trecho, a suavidade do estilo MPB, a letra que fala sobre ligações familiares no passado (observável pelo tempo verbal) e a voz comovente de Sueli Costa ajudam a costurar as várias sequências de filmagens antigas de crianças, jovens e adultos em situações rotineiras, corroborando com a percepção de proximidade (pelo uso do pronome em primeira pessoa) e ausência de algo – a partida do avô, por exemplo, simboliza a ruptura de um ciclo, de uma vivência que agora só existe em caráter rememorativo.

Mais à frente, no bloco de imagens que ilustra os anos de 1980, também é inserida em *voice off* a leitura do poema *Carta aos mortos*, de Affonso Romano de Sant’Anna. Segundo Pimentel (2017), a locução é do próprio Affonso e foi gravada na época da realização do filme, espe-

---

<sup>9</sup> *Dona Doninha* (Sueli Costa/Cacaso) faz parte do CD *Minha Arte* (independente, 2000).

cialmente para ele. O conteúdo do poema, que tem um tom pessoal, de intimidade, e usa o vocativo “amigos” para apelar ao leitor/ouvinte, é voltado a uma comparação entre comportamentos comuns no presente e passado, e à exaltação de certos hábitos do cotidiano antigo que se perderam ao longo dos anos. As imagens de adultos e crianças se divertindo, juntamente com a música instrumental de fundo, intensificam o toque afetivo, nostálgico, dessa parte do curta, que é uma das mais emotivas.

Já em *Supermemórias*, Danilo Carvalho aposta só nas imagens em Super 8 (amadoras e familiares), mas investe em um desenho sonoro bastante variado, composto por sons de veículos, ronco de motor, passarinhos cantando, barulho do vento, instrumentos musicais, sopro de vela, algazarra infantil, canto coletivo de parabéns, áudios de secretária eletrônica, músicas, entre outros. O som de água, de ondas, aparece em várias partes, possivelmente para representar a ligação afetiva que Fortaleza tem com o mar. Também há espaço para os silêncios (como quando aparece a imagem da barriga de uma grávida sendo cortada para o nascimento do bebê) e para as falhas de áudio (na sequência em que um grupo canta em roda, e, depois, uma das mulheres desse mesmo grupo recita um poema)<sup>10</sup>.

Danilo também insere, na abertura do filme, junto aos registros imagéticos, a música “O tempo”, de meados dos anos 2000, do cantor, compositor e arranjador Fernando Catatau, da banda Cidadão Instigado<sup>11</sup>. A letra e melodia enternecida dessa balada romântica promovem um clima de nostalgia, de afeto, que é reforçado com o acompanhamento do conteúdo visual e a forma como ele é apresentado: nessa parte, o ritmo do filme é lento, contemplativo, com sequências que mostram a cidade vista de dentro de um veículo, como que a caminho da maternidade (essa ligação entre viagem e hospital torna-se perceptível porque, na sequência anterior, uma grávida entra em um carro, com malas, posando

---

10 Essa construção sonora minuciosa, provavelmente, é também reflexo de outra atuação profissional de Danilo Carvalho. Segundo Maíra Bosi (2016, p. 101), além de diretor, ele é “músico e trabalha, principalmente, com captação de som direto, edição e desenho de som para o cinema”.

11 Criada em 1996, é conhecida pela influência do rock e das músicas nordestinas e românticas “bregas”, o que proporciona às canções um tom muitas vezes melancólico. A música “O tempo” faz parte do álbum *Cidadão Instigado e o Método Tífo de Experiências*, o segundo da banda, lançado em 2005.

com a barriga, dando a entender que está prestes a dar à luz. E, em uma sequência mais à frente, vemos um parto). O tempo dilatado construído pela montagem passa a sensação de demora, da espera nesse trajeto que vai levar ao nascimento do bebê, sendo o tempo aí um “amigo precioso”, como diz a letra da canção. Além disso, a música é colocada em evidência pelo recurso diegético de inseri-la depois do ruído de uma espécie de sintonização de rádio, e com a imagem de alguém ligando o equipamento de som de um carro antigo, fazendo com que a música pareça sair daquela cena, daquele veículo que trafega. Nisso, as emoções vão fluindo, sem pressa, em um casamento entre lembrar, raciocinar, ver, ouvir e sentir – ou “cabeça, olho, coração”, tal qual Danilo escreve também nessa sequência, após o crédito com o título do filme.

Quase no final do curta, o diretor investe em outra canção de Fernando Catatau, “Supermemórias love theme”<sup>12</sup>, que tem certo teor saudosista, construído pela letra (carregada de pessoalidade e que fala de saudade, falta, encontro, amor e memórias) e pelo estilo musical romântico brega (conhecido por ser um conteúdo com bastante apelo sentimental):

Sei que existem tantas coisas  
 Que insistem em justificar,  
 Eternos pensamentos,  
 Vontades de se encontrar, sem aflição,  
 E o medo de encontrar um lar,  
 Cansado de se acostumar, com brigas passageiras.  
 Não sei o que fazer agora  
 Lembranças de você...  
 Sinto saudades tão intensas  
 Vontade de recuperar,  
 Possíveis sentimentos,  
 Palavras em silêncio,  
 E o nosso amor assim...  
 Talvez, perdidas na memória.  
 Difícil esquecer...  
 Não sei o que fazer agora  
 Lembranças de você. (CATATAU, 2010)

---

12 Conforme a pesquisadora Maíra Bosi (2016), essa música foi gravada especialmente para compor a trilha sonora de *Supermemórias*.

Essa música, por si só, já ajudaria na criação de uma *atmosfera* que remete às lembranças. E quando Danilo monta junto a ela uma série de planos curtos que mostram pessoas reunidas, comemorando, fotografando e posando para fotos, brincando, beijando, abraçando e sorrindo, tira o possível caráter pesaroso, de amor acabado, que a letra poderia sugerir, colocando a sequência em outro lugar, numa potência de afetos que acentua a percepção de nostalgia, de momentos felizes, dando nova camada à assimilação da música.

No mais, a expressão sonora pode ter vários empregos dentro de um filme. De acordo com a pesquisadora Kathryn Kalinak, ela interage e atua sobre a narrativa e pode, por exemplo:

estabelecer o ambiente, especificar um determinado tempo e lugar; ela pode estabelecer um clima e criar atmosfera; ela pode chamar atenção para elementos dentro e fora da tela, clarificando pontos da história e da progressão narrativa; ela pode reforçar ou prefigurar desenvolvimentos narrativos e contribuir para o modo que reagimos a eles; ela pode elucidar as motivações dos personagens e nos ajudar a saber o que eles estão pensando; ela pode contribuir para a criação de emoções, algumas vezes apenas levemente percebidas nas imagens, tanto para o personagem transmitir quanto para a audiência sentir. A música fílmica pode unificar uma série de imagens que podem parecer desconexas por elas mesmas e transmitir ritmo ao seu desdobramento<sup>13</sup>. (KALINAK, 2010, p. 1).

Além do som, outro fator importante dentro de um filme é, claro, o conteúdo imagético: ele também é o responsável, entre outras coisas, pela cor, forma, plasticidade e tipo de atmosfera visual transmitida. No caso de *Cemitério da memória* e *Supermemórias*, os arquivos retomados já

---

13 Tradução minha para o original: “It can establish setting, specifying a particular time and place; it can fashion a mood and create atmosphere; it can call attention to elements on screen or off screen, thus clarifying matters of plot and narrative progression; it can reinforce or foreshadow narrative developments and contribute to the way we respond them; it can elucidate character’s motivations and help us to know what they are thinking; it can contribute to the creation of emotions, sometimes only dimly realized in the images, both for characters to emote and for audiences to feel. Film music can unify a series of images that might seem disconnected on their own and impart a rhythm to their unfolding.”

guardam em si vestígios de uma época; são, como diz o filósofo Jacques Derrida (2001), uma espécie de denotação da materialidade da existência de algo. É por isso que, quando observamos muitas das cenas reincorporadas nesses dois curtas, especialmente as de filmes de família<sup>14</sup>, podemos nos voltar ao nosso próprio passado, para episódios que vivemos, presenciamos ou mesmo só ouvimos falar. Isso porque nos filmes de família, geralmente, há registros cotidianos, como casamentos, nascimentos, passeios, festinhas de aniversário, férias e outras cerimônias rituais comumente vivenciadas no âmbito familiar (ODIN, 2005). Dessa forma, “uma lembrança ligada aos sentidos pode transtornar a atmosfera na qual eu me encontro e posso ser transportada para uma atmosfera interior muito particular (que se prolonga para o exterior do meu corpo): o espaço da minha cabeça e da minha memória” (GIL, 2005, p. 25).

A (falta de) qualidade técnica também pode ser uma marca do filme de família: algumas cenas podem ser mal enquadradas, tremidas, cheias de zoom ou desfocadas<sup>15</sup>, já que a intenção primeira do registro não era o aspecto visual, mas transmitir sentimentos e lembranças do convívio familiar, servir a uma rememoração futura (ODIN, 2005). Nesse sentido, essas imagens corriqueiras, mas desde a origem impregnadas de afetividade e desejo de memória, ao serem retomadas nas produções de Marcos Pimentel e Danilo Carvalho, contribuem para a criação de uma atmosfera visual nostálgica.

Ainda, a qualidade e a textura de alguns filmes são bastantes particulares: o Super 8, por exemplo, é conhecido pelas imagens granuladas e de alto contraste. E como ele foi um formato amador muito utilizado durante as décadas de 1970 a 1980, quando o assistimos hoje, somos remetidos a essa época. Inês Gil explica que isso acontece porque o aspecto pictórico da imagem cinematográfica é um elemento importante na configuração visual de uma atmosfera:

O trabalho da luz e a qualidade da imagem são factores importantes a ter em conta quando a atmosfera fílmica

14 O filme de família é “cualquier film (o vídeo) realizado por um miembro de la familia sobre personajes, acontecimientos u objetos vinculados de algún modo a La historia de esa familia y de uso prioritario para sus miembros.” (ODIN, 2007, p. 199).

15 Mas pontuamos que isso não é necessariamente uma regra; há muitos filmes de família em que essa situação não ocorre.



Figuras 14 e 15. *Frames* retirados do curta *Cemitério da Memória* (Marcos Pimentel, 2003). Nele, é possível notar a cor saturada e os grãos do Super 8.

é estudada. Quando se fala em qualidade da imagem, não se procura dar critérios de valor ao aspecto estético da imagem fílmica, mas antes distingue-se as diferentes superfícies sensíveis à luz, que têm um poder de resolução diferente de acordo com o tipo de película (se é do cinema), de banda magnética ou digital (se é do vídeo). (...) É por esta razão que se utiliza o “grão” com um objetivo preciso, por exemplo, o filme de família apresentado em *Paris, Texas* faz parte da intriga narrativa, informa o espectador e cria uma atmosfera nostálgica (ligada ao passado, à recordação). (...) A imagem vídeo (digital) está prestes a atingir a definição da imagem cinematográfica. No entanto, há alguns anos, ela apresentava “imperfeições” ao ser ampliada no ecrã. Na altura, a imagem vídeo analógica era utilizada com a intenção de ser expressiva, para revelar um clima, um ambiente ou uma atmosfera (GIL, 2005, p. 138).

Nesse sentido, voltando ao exemplo do Super 8, a qualidade e aparência visual desse formato é tão particular e imbuída de certa referencialidade temporal (anos de 1960 a 1980) que Danilo Carvalho subverte a intenção inicial de só usar filmagens preexistentes e insere registros, também em Super 8, feitos na época da montagem do curta. Segundo Maíra Bosi (2016), trata-se de duas sequências: uma em que aparece uma mão ligando o rádio de um carro, e uma em que aparece uma mulher grávida deitada sobre a cama, acariciando a barriga nua. Essa mulher é a esposa de Danilo, grávida da primeira filha do casal. Mas só sabemos disso devido à pesquisa de Maíra, já que as imagens antigas e mais recentes se misturam em meio à plasticidade, à textura típica do Super 8.

Assim, a imagem ser mais recente pouco importa para o andamento da narrativa, uma vez que a atmosfera nostálgica continua presente no filme. Da mesma forma, Marcos Pimentel também se permitiu algumas liberdades criativas durante a montagem de *Cemitério da memória*: o curta é dividido em blocos de 10 em 10 anos, dos anos de 1930 a 1980, mas Pimentel (2017) afirma que, em vários momentos, retomou arquivos de uma década para representar outra, porque ele achava que uma imagem feita nos anos de 1940, por exemplo, muitas vezes combinava melhor com a sequência dos anos de 1930 ou 1950.

Além disso, conforme investiguei em minha dissertação de mestrado (RODRIGUES, 2019)<sup>16</sup>, na sequência referente ao bloco dos anos de 1960, o diretor retomou imagens do incêndio no antigo prédio da União Nacional dos Estudantes (UNE), na Praia do Flamengo (RJ), material que não se refere a Juiz de Fora e, provavelmente, não foi feito por pessoas que têm relação direta com essa cidade mineira. Esses arquivos também foram ressignificados: originalmente, representam a direita favorável ao golpe de 1964; mas, no filme, passam a ideia de movimentos de resistência a esse regime. De acordo com Marcos, os artifícios foram utilizados porque ele tinha a noção de que estava fazendo um filme, que é um processo criativo e autoral, e não um documento fidedigno sobre um período. Ou seja, o que interessava era passar uma impressão, fazer o espectador sentir as possíveis emoções que ele acreditava pairar sobre essas épocas.

Logo, no geral, a montagem e a atmosfera de nostalgia concebidas nesses filmes seguem em direção ao que diz a pesquisadora Janelle L. Wilson (2014) sobre a memória e o próprio ato nostálgico em si: segundo ela, lembrar, recontar o passado, muitas vezes também pode convocar a imaginação a completar lacunas, recriar, reelaborar a ideia desse tempo anterior, reinterpretando-o de acordo com nossos propósitos imediatos, dando a ele capas específicas de sentidos e “camuflando” tantas outras – talvez por isso que não vemos, por exemplo, imagens “desagradáveis” nesses dois curtas, como se não houvesse problemas sociais, econômicos ou mesmo de infraestrutura nessas épocas. O que percebemos é uma espécie de passado mítico, envolto no belo, os velhos e bons anos do século XX. Assim, a Juiz de Fora e a Fortaleza presentes nesses arquivos não necessariamente são a Juiz de Fora e a Fortaleza tal qual eram efetivamente em suas totalidades – são recortes cinematográficos que guardam apenas alguns vestígios da multiplicidade de olhares e vivências que podem coexistir sob um mesmo cenário urbano –, mas formam a imagem da imagem que Marcos Pimentel e Danilo Carvalho reconstruíram (fundamentados em pontos de vista particulares, tantos dos próprios diretores quanto de quem fez as filmagens) e quiseram passar sobre o “espírito” desse tempo.

---

16 RODRIGUES, V. M. **Filmes de arquivo**: possibilidades para a construção de uma memória sobre as cidades. 2019. Dissertação (Mestrado em Artes, Cultura e Linguagens) – Instituto de Artes e Design, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2019.

## Considerações finais

*Cemitério da memória* e *Supermemórias* foram construídos pela reunião de diversas imagens que se conectaram a partir de um processo de busca, seleção e organização por meio da montagem. Essas filmagens foram feitas por várias pessoas, em diferentes situações e circunstâncias. Nesse encontro entre imagens preexistentes, a soma dos vários fragmentos, das várias possíveis memórias coletadas e arquivadas em suporte material propiciou um novo produto audiovisual.

Embora a retomada dos arquivos não implique necessariamente fazer filmes relacionados à temática do passado e da memória, nos nossos dois objetos de análise, esses assuntos já apareceram logo no título, como que resumindo a narrativa geral deles: em *Supermemórias*, por exemplo, a junção do grau superlativo “super” com a palavra memórias, no plural, evoca a ideia de intensidade, da existência de muitas, várias memórias contidas nesse filme<sup>17</sup>. Já quando ouvimos *Cemitério da memória*, podemos pensar o cemitério como um lugar onde as memórias são guardadas, depositadas.

A existência de um *dispositivo* foi essencial para delimitar uma interface entre passado, imagem e memória: foi o dispositivo quem criou o conjunto de regras para definir quais filmes de arquivo seriam reempregados<sup>18</sup>. Essa seleção elegeu o período em que os registros foram tomados, o que muitas vezes influenciou diretamente no formato, aparência e qualidade deles: muitos filmes antigos apresentam características particulares (a cor saturada do Super 8, por exemplo) e a própria materialidade deles dá espaço para possíveis interferências relacionadas ao correr do tempo (como desbotamento da película, perda de emulsão, rasgos, proliferação de fungo, mofo, entre outros).

O dispositivo também privilegiou os registros preexistentes com conteúdos relacionados ao cotidiano, reincorporando cenas de brin-

---

17 Esse “super” também pode nos remeter à ideia de Super 8, formato dos filmes que foram reempregados no curta de Danilo Carvalho.

18 Embora, como vimos, o dispositivo tenha sido interrompido em alguns momentos, seja com Danilo Carvalho utilizando imagens que não são das décadas 1960, 1970 e 1980, seja com Marcos Pimentel usando imagens que, aparentemente, não têm relação com Juiz de Fora.

cadeiras, atividades, ritos sociais e familiares vivenciados por muitas pessoas e, por isso, contendo uma carga de identificação e afetividade. Nesses arquivos, apesar de o foco principal ser as vidas privadas, também vemos como pano de fundo o local onde as ações se desenrolam, os vestígios de uma cidade que já não é mais igual, que tem outra arquitetura, modelos diferentes de veículos trafegando pelas ruas, indivíduos com outras vestes e penteados, o que ajuda a situar um tempo e espaço específico para a narrativa.

Com os dispositivos definidos, a montagem organizou os vários arquivos e, junto com a escolha e inserção das músicas e demais formas de expressões visuais e sonoras também guiadas pelo regime dos afetos, formou os filmes.

Daí, a partir da reunião desses vários elementos, foi criada uma atmosfera fílmica, uma sensação que acompanha todo e qualquer filme e determina o modo como ele é percebido pelo espectador. Mas que sensação é essa? Em cada produção audiovisual ela se manifesta de uma forma diferente, e, em nossas análises sobre *Cemitério da memória* e *Supermemórias*, chegamos ao conceito de nostalgia, uma emoção relacionada às memórias e ao passado, mas que tem suas próprias especificidades: ela está ligada a uma espécie de supervalorização sentimental de uma época, que muitas vezes faz com que problemas relacionados a ela sejam deixados de lado e somente questões positivas se apresentem.

Entretanto, reforçamos mais uma vez que há várias atmosferas coexistindo em um único filme, algumas se sobressaindo em relação às outras. Assim, embora nos dois curtas a atmosfera de nostalgia seja a predominante, há algumas partes em que outras sensações também ficam em evidência. Podemos citar como exemplos em ambos os filmes as sequências que mostram imagens de desfiles civis e militares e de veículos de combate juntamente com protestos da população, em uma clara referência à ditadura brasileira e ao combate a esse regime. Nesses pontos, as cenas carregadas de afeto vistas nas sequências anteriores dão lugar aos arquivos que fazem lembrar o contexto político do Brasil nos anos de 1960 a 1980, estabelecendo uma atmosfera fílmica em tom de crítica. As expressões sonoras utilizadas também corroboram para essa sensação.

No mais, entendemos que toda imagem é carregada de índices oriundos da percepção da pessoa que filma, dos pontos de vista que ela tem sobre o mundo, da sua relação com o tempo e o ambiente em que vive, das próprias características do aparato que utiliza para registrar uma cena, entre outras questões. Nisso, as filmagens retomadas em *Cemitério da memória* e *Supermemórias* têm muito dessa visão particular do operador da câmera, das suas intenções e propósitos, da forma como ele enxergava e queria retratar Juiz de Fora e Fortaleza à época da tomada. E quando essas imagens são reapropriadas em uma nova produção, mais uma vez, um olhar particular se detém sobre elas: na hora da montagem, é estabelecido um jogo de escolhas, de interesses, o qual seleciona o perfil da imagem que mais se encaixa à narrativa que se quer produzir. Portanto, as imagens reempregadas nesses dois curtas-metragens não refletem todas as nuances do passado dessas duas cidades, mas elas compactuam para um projeto específico de imagem (de filme) que esses diretores criaram para representar o “espírito” de um tempo, tempo esse que, na construção deles<sup>19</sup>, passa a ideia de feliz.

Por fim, ponderamos que, para esta análise, escolhemos trechos específicos de *Cemitério da memória* e *Supermemórias*, mas sabemos que o material retomado por Danilo Carvalho e Marcos Pimentel é vasto e permitiria ricas explorações em outras sequências e no estudo das atmosferas criadas. Da mesma forma, caberiam discussões sobre demais estratégias adotadas para a construção desses filmes (como o conteúdo dos intertítulos e das músicas, bem como um exame mais aprofundado sobre o trabalho de montagem, só citando algumas possibilidades). No entanto, acreditamos que as argumentações feitas aqui, apesar de breves, conseguiram responder à nossa pergunta inicial sobre como se dão as conexões entre dispositivo, atmosfera e nostalgia nesses dois filmes.

---

19 Outros diretores poderiam, por exemplo, explorar essas imagens de formas diferentes, interrogá-las em suas lacunas, suas faltas, e levá-las a outras camadas de sentidos.

## Referências

- AGAMBEN, G. O que é um dispositivo?. Tradução Nilceia Valdati. **Outra Travessia**, Florianópolis, n. 5, p. 9–16, 2005.
- BLANK, T. C. **Da tomada à retomada**: origem e migração do cinema doméstico brasileiro. 2015. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: [http://www.pos.eco.ufrj.br/site/teses\\_dissertacoes\\_inter-na.php?tease=16](http://www.pos.eco.ufrj.br/site/teses_dissertacoes_inter-na.php?tease=16). Acesso em: 21 nov. 2017.
- BOSI, M. M. **Filmes de família e construção de lugares de memória**: estudo de um material Super-8 rodado em Fortaleza e de sua retomada em *Supermemórias*. 2016. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.
- CEMITÉRIO DA MEMÓRIA. Direção: Marcos Pimentel. Juiz de Fora, 2003. Disponível em: <https://vimeo.com/67659753>. Acesso em: 8 dez. 2020.
- DERRIDA, J. **Mal de arquivo**: uma impressão freudiana. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.
- FOSTER, L. S. **Cinema amador brasileiro**: história, discursos e práticas (1926-1959). 2016. Tese (Doutorado em Meios e Processos Audiovisuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27161/tde-10032017-164617/pt-br.php>. Acesso em: 3 set. 2017.
- GIL, I. **A atmosfera no cinema**: o caso de *A Sombra do Caçador* de Charles Laughton entre onirismo e realismo. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 2005.
- KALINAK, K. **Film Music**: A Very Short Introduction. Oxford: Oxford University Press, 2010.
- LINS, C.; MESQUITA, C. **Filmar o real**: sobre o documentário brasileiro contemporâneo. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.
- ODIN, R. A questão do público: uma abordagem semiopragmática. In: RAMOS, F. P. (org.). **Teoria contemporânea do cinema**. v. II. São Paulo: Editora Senac, 2005. p. 27–45.
- \_\_\_\_\_. El film familiar como documento. Enfoque semiopragmático. Archivos de la Filmoteca. **Revista de estudios históricos sobre la imagen**, [S.l.], n. 57–58, p. 197–217, 2007.
- PIMENTEL, M. **Depoimento de Marcos Pimentel**. Entrevista cedida a Vanessa Maria Rodrigues. Juiz de Fora/Belo Horizonte, 30 nov. 2017.
- \_\_\_\_\_. **Depoimento de Marcos Pimentel**. Entrevista cedida a Vanessa Maria Rodrigues. Juiz de Fora/Belo Horizonte, 7 fev. 2019.
- SOARES, N. de C. **A cor no cinema silencioso do Brasil (1913-1931)**: produção e linguagem. 2014. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.
- SUPERMEMÓRIAS. Direção: Danilo Carvalho. Fortaleza, 2010. Disponível em: <https://alumbramento.com.br/supermemorias/>. Acesso em: 8 dez. 2020.
- WILSON, J. L. **Nostalgia**: Sanctuary of Meaning. Minnesota: University of Minnesota Libraries Publishing, 2014.

# MITOCRÍTICA FÍLMICA: PERCURSOS PARA A PESQUISA E A INTERPRETAÇÃO DE FILMES PELA HEURÍSTICA DO IMAGINÁRIO<sup>1</sup>

Danilo Fantinel

## Sobre pensar o cinema na perspectiva do imaginário

Acadêmicos brasileiros vêm dando atenção às relações entre o imaginário e o cinema na última década, oferecendo pesquisas sobre filmes cinematográficos do ponto de vista da simbologia, do sonho, do mito, das lendas, metáforas, folclores ou fantasias. Entretanto, barreiras teóricas e metodológicas costumam se apresentar. Por vezes, esses estudos tomam o imaginário pelo senso comum. Já quando teoricamente definido (imaginário social, cultural ou midiático, por exemplo), surgem desequilíbrios com relação ao procedimento metodológico aplicado, como no caso de análises fílmicas semiotizadas dedicadas à observação do mito no cinema que se mostram inadequadas à observação de simbolismos de ordem imaginária. Em outros casos, pesquisas resultam em analogias ineficazes que buscam identificações imediatas entre o símbolo e sua suposta representação imagética audiovisual.

Entretanto, como percebido em nossa dissertação<sup>2</sup>, os conteúdos imaginários que estimulam obras cinematográficas costumam ser independentes de suas imagens audiovisuais, sem apresentar neces-

---

1 Este artigo é uma versão revisada e ampliada de trabalho apresentado no XXIII Encontro SOCINE, realizado na Unisinos, em Porto Alegre, em 2019. Disponível em: [http://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2019\(XXIII\).pdf](http://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2019(XXIII).pdf).

2 FANTINEL, D. **O ovo da serpente, o mito do golpe de Estado positivo e a queda**: do documentário histórico ao imaginário antropológico da ditadura militar brasileira. 2015. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) – Faculdade de Biblioteconomia e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Um artigo oriundo dessa pesquisa foi publicado em 2017 na revista Intexto: <http://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/70975>.

sariamente relação representacional entre o teor simbólico motivador da obra e sua audiovisualidade. Sentidos imaginários profundos podem energizar imagens em movimento ao ponto da representação direta, sim, mas também ecoam e são refletidos pelos muitos outros elementos da linguagem audiovisual sob formas que extrapolam a mimese. O imaginário irradia imagens e sentidos simbólicos sobre a obra como um todo, energizando, sobretudo, a premissa da trama roteirizada e narrada audiovisualmente. A ideia central do filme, ao redor da qual giram personagens, ações, cenas e sequências, guarda em si um núcleo imaginário, um dínamo simbólico e um sentido potencialmente mítico que motivam a obra como um todo. Essa potência semântica atinge naturalmente componentes técnico-estéticos do filme, como texto/falhas, direção de arte, figurino, cenário, encenação, atuação, fotografia, direção, montagem e demais recursos cinematográficos ligados à imagem em movimento e à trama. De fato, o teor da história roteirizada e narrada conforme ações, situações e reações diegéticas é de fundamental importância em mitocríticas fílmicas. O agir e reagir de personagens em situações diversas revela muito sobre o sentido figurado dos filmes, ou seja, sobre sua carga imaginária, pois a experiência humana no mundo é justamente uma das fontes da imaginação simbólica. Assim, o verbo instaura a “[...] energética simbólica da ação, nascedouro do imaginário” (BARROS, 2013, p. 26).

Na intenção de compreender como conteúdos imaginários motivam obras do cinema e para entender o sentido simbólico e potencialmente mítico de narrativas cinematográficas, nos alinhamos aos Estudos do Imaginário na vertente da Escola de Grenoble. Nessa perspectiva teórica, a imagem é sempre entendida como simbólica, ou seja, como símbolo antropológico cujo sentido é vivido pelos sujeitos, sendo então imagens decorrentes da experiência dos indivíduos no mundo. De fato, Gilbert Durand (1996, 2000, 2012), Edgar Morin (2014), Hans Belting (2005) e Norval Baitello Junior (2002) concordam que as imagens simbólicas permitem ao humano compreender sua própria existência no mundo, saciando também seu desejo de eternidade frente à opressão do tempo e à certeza sobre a morte. Essas imagens e símbolos, portanto, ultrapassam a existência do indivíduo, vencendo o tempo e se acumulando no imaginário antropológico (DURAND, 2012). Essa potente

dimensão de imagens inspira o pensar e o agir, irradiando sentidos também sobre a cultura, as artes e a mídia.

Com a mitocrítica fílmica, buscamos observar e interpretar criticamente os conteúdos imaginários que motivam filmes, evidenciando imagens arquetípicas e imagens simbólicas, simbolismos, mitos e metáforas que dinamizam os elementos da linguagem audiovisual da obra. Para isso, precisamos problematizar noções e conceitos sobre a imagem, sublinhando relações entre as esferas da imagem simbólica (DURAND, 2000, 2012) e da imagem técnica (FLUSSER, 2011) ou visual (AUMONT, 2011) no contexto da linguagem cinematográfica. Este artigo pretende destacar os principais pontos teóricos acerca da mitocrítica fílmica, sem, contudo, aprofundar-se em detalhes sobre nosso procedimento metodológico – tema reservado a futuro artigo.

Ao fim deste trabalho, apresentamos resultados obtidos na leitura simbólica de seis filmes documentários<sup>3</sup> sobre o regime militar brasileiro (1964–1985). Os longas-metragens integram o corpus de nossa pesquisa de mestrado acadêmico.

## Imagem simbólica e imaginário

As bases teóricas transdisciplinares que integram os Estudos do Imaginário entendem a imagem como símbolo vivido, decorrente da experiência humana desde os primeiros tempos. Resultado da imaginação, a imagem simbólica independe de materialidade, de suporte físico, moldura ou superfície. Está mais próxima da sensação, do sentimento e da emoção, desvinculando-se da racionalidade, da visualidade e da significação imediata. Mircea Eliade (2002), Gaston Bachelard (1990) e Gilbert Durand (1996, 2000, 2012) descrevem o arquétipo como raiz da imagem simbólica e de todas as outras imagens, dos símbolos sagrados aos produtos culturais, obras artísticas e peças midiáticas.

---

3 *Jango* (1984), de Silvio Tendler; *Cidadão Boilesen* (2009), de Chaim Litewski; *Marrighella* (2011), de Isa Grispum Ferraz; *O dia que durou 21 anos* (2012), de Camilo Tavares; *Dossiê Jango* (2013), de Paulo Henrique Fontenelle; *Militares da democracia: os militares que disseram não* (2014), de Silvio Tendler.

Para Carl Gustav Jung (1978, 2002), arquétipos são tipos arcaicos primordiais presentes no inconsciente coletivo, atuando como potencialidades psíquicas oriundas da vivência humana. Socioculturalmente herdados, arquétipos oferecem padrões de organização psíquica e referenciais simbólico-culturais necessários à vida pessoal e social, não sendo então *figuras visuais* habitando nossa mente. Conforme Bachelard (2013), os arquétipos dão origem às imagens poéticas, entendidas como elementos simbólicos carregados de afetividade que enriquecem a produção literária. De fato, o autor explica que nossa imaginação criadora (BACHELARD, 1990) deforma e recria imagens arquetípicas em imagens poéticas e literárias, em uma vivência simbólica criativa que atinge seu ápice no devaneio desperto (BACHELARD, 1996), um estado da mente que é desvinculado da dimensão onírica.

Mircea Eliade (2002) aponta que as imagens simbólicas independem de conceitos para serem compreendidas, pois seu sentido, vivido pelo sujeito, é a própria essência da imagem, algo que lhe confere perenidade nas esferas sagradas e culturais. Para o autor, arquétipo e imagens simbólicas energizam mitos e simbolismos diversos. Durand (2000) reúne esses saberes para situar a imagem simbólica como oriunda do arquétipo, sendo item fundante do imaginário, esse grande sistema de imagens arquetípicas, símbolos, simbolismos, mitos e metáforas elaborado ao longo de gerações. Ao verificar a recorrência desses conteúdos imaginários na ampla produção mítica e literária, Durand (2012) apontou para a polissemia da imagem simbólica, cujo sentido variável, dual, tem origem no chamado trajeto antropológico – uma confluência entre a dimensão pulsional do sujeito e o contexto histórico-social em que ele se encontra.

Portanto, os sentidos das imagens simbólicas variam, apresentando maior ou menor potência conforme os indivíduos vivenciam as imagens em seu espaço-tempo sociocultural. Sendo parte de uma experiência pessoal, mas ainda assim dotadas de uma reversibilidade semântica que responde a valorizações imaginárias positivas ou negativas (DURAND, 2012), essas imagens convergem em diversos simbolismos integrantes do imaginário antropológico, emitindo desde lá os sentidos que estimulam nossa produção simbólica, artística, cultural e midiática.

Em nossa pesquisa, entendemos que filmes do cinema carregam em si algo dessa potência simbólica imaginária. Nosso objetivo teórico-metodológico é justamente propor formas de observação, compreensão e interpretação dos elementos imaginários motivadores de obras cinematográficas.

## Imagem técnica e cinema

Diferentemente das imagens simbólicas, as imagens técnicas são visuais, icônicas, midiáticas. Dependentes de suporte físico, elas são próprias a codificações, análises e decodificações que lhe garantam significação. Ao estudar a fotografia, Flusser (2011) a definiu como objeto resultante de aparelhos manipulados por sujeitos dotados de subjetividades e intencionalidades, deixando clara a relação direta entre a imaginação humana e a produção de imagens fotográficas. Para o autor, a imaginação seria a capacidade de abstração que permite a produção automática de imagens aptas em representar um mundo tridimensional por meio de superfícies planas bidimensionais<sup>4</sup>. Portanto, “[...] imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens” (FLUSSER, 2011, p. 21), entendidas aqui como superfícies representacionais do mundo. Não sendo então o próprio mundo, mas uma visão pouco objetiva dele, a imagem técnica depende tanto da intencionalidade de quem a produz para ser codificada quanto da subjetividade de quem a observa para ser decodificada.

Paralelamente, Jean-Pierre Esquenazi compreende a interpretação da imagem cinematográfica como resultante da relação entre as proposições que ela contém e a intenção de interpretação do espectador.

Esse último seleciona na imagem os elementos que lhe permitem vê-la como ele a quer ver; isso supõe que esses elementos podem desempenhar o papel que o espectador

---

<sup>4</sup> Como sabemos, o comprimento (ou profundidade) e o tempo (a quarta dimensão espacial) não são apreendidos pelas imagens fotográficas, ainda que, no primeiro caso, fotos possam dar alguma impressão de profundidade. Entretanto, imaginantes que somos, decodificamos a imagem fotográfica observada e reconstituímos em nossa mente o *real* fotografado ao abstrair as dimensões suprimidas na foto.

quer que eles desempenhem. É aí que há relação entre a imagem e seu espectador. (ESQUENAZI, 2007, p. 136, tradução nossa<sup>5</sup>).

Para o autor, a interpretação da imagem visual em movimento, portanto, seria uma escolha do espectador em função de dados que se encontram não somente dentro da imagem audiovisual, mas também dentro dele mesmo. Entretanto, o filme do cinema não é apenas imagem técnica em movimento a ser decodificada segundo informações que estão dentro e fora dela. Ao contrário, o filme traz em si profundos e antigos sentidos simbólicos que demandam abordagens sensíveis, capazes de compreender a dimensão imaginária inspiradora da audiovisualidade estético-narrativa. O pesquisador precisa transitar nessa interseção entre o símbolo e a técnica no domínio do cinema.

Porém, os teores imaginários que incidem sobre nossas vidas e obras culturais, artísticas e midiáticas vêm sendo soterrados pelas areias do tempo há gerações, como já vimos. André Bazin (2014), autor de textos fundamentais sobre a ontologia das imagens fotográficas e cinematográficas, afirma que a civilização destituiu a arte de sua ancestral função mágica e ritual quando forma, estética e beleza prevaleceram sobre o simbólico e o sagrado. Esse afastamento entre a imagem e seu poder epifânico cresceu com a produção técnica das representações visuais, especialmente a partir de 1826, com o advento da fotografia, e após 1895, com a emergência do cinema – duas das quatro fases da produção automática de imagens, segundo Philippe Dubois<sup>6</sup> (2004). Nesse contexto iconoclasta, Michel Serceau percebe que a arte toma o lugar da magia, o gosto substitui o credo e a imagem laicizada se torna substituta do sagrado, alterando sua natureza. “Aquilo que ela ganha no plano semântico, ela perde no plano simbó-

---

5 “Ce dernier sélectionne dans l’image les éléments que lui permettent de voir l’image comme Il veut La voir; cela suppose bien entendu que ces éléments peuvent jouer le rôle que CE spectateur veut leur faire jouer. C’est en cela qu’il y a relation entre l’image et son spectateur” (ESQUENAZI, 2007, p. 136).

6 Dubois (2004) observa quatro diferentes tecnologias surgidas a partir do século XIX responsáveis por introduzir a dimensão maquínica em seus dispositivos: a fotografia, o cinematógrafo, a TV/vídeo e a imagem informática.

lico. Aquilo que ela ganha no plano didático, ela perde no plano imaginário. Aquilo que ela ganha no plano estético, ela perde no plano psíquico” (SERCEAU, 2009, p. 21, tradução nossa<sup>7</sup>).

Entre perdas e ganhos, porém, a imagem técnica (audio)visual não se torna totalmente vazia de sentido simbólico. No entanto, sua essência imaginária latente precisa ser desvendada pelo pesquisador. Jacques Aumont (2011, 2013) sublinha a capacidade de impressão de realidade das imagens visuais do cinema segundo soluções estético-narrativas suscetíveis a uma análise fílmica que possa segmentar e examinar os códigos de sua linguagem audiovisual. Entretanto, ainda que sejam técnicas e automáticas como a fotografia, as imagens em movimento de um filme também resultam da intencionalidade de realizadores cinematográficos que, enquanto sujeitos imaginantes, narram histórias simbolicamente motivadas por conteúdos imaginários. Esses componentes demandam interpretações profundas capazes de extrapolar a análise fílmica para atingir o teor imaginário da obra.

Para Aumont, esse fator intencional na produção de imagens audiovisuais confere poder narrativo à imagem do cinema que, segundo Edgar Morin (2014), projeta duplos audiovisuais do homem e do mundo nas tentativas da sétima arte em atingir certa imortalidade fílmica paralela à eternidade imaginária que nos leva a simbolizar imagens antes de tudo. Então, processos de criação de imagens cinematográficas guardam relação com processos de criação de imagens simbólicas, sendo a imaginação criadora humana o ponto em comum entre ambos. Morin explica que são precisamente os humanos e as coisas do mundo, com apoio de seus duplos cinematográficos, aquilo que estabelece o fenômeno de projeção-identificação entre os espectadores e um filme. Entretanto, Serceu considera que, se a imagem em movimento é ligada ao imaginário, então é preciso observar suas diversas dimensões constitutivas para se compreender esse alinhamento sujeito-filme.

---

7 “Ce qu’elle gagne sur le plan sémantique, elle le perd sur le plan symbolique. Ce qu’elle gagne sur le plan didactique, elle le perd sur le plan de l’imaginaire. Ce qu’elle gagne sur le plan esthétique, elle le perd sur le plan psychique”. (SERCEAU, 2009, p. 21).

Se a imagem cinematográfica reencontra [...] o imaginário, não é somente porque há identificação do sujeito segundo seu olhar. Não é simplesmente porque há projeção do sujeito. Mas porque que há identificação com os elementos da imagem. [...] Então é preciso avaliar a natureza, o grau, a força, [...] as partes do índice, do signo, do símbolo, a articulação das funções do imaginário, do real e do simbólico (SERCEAU, 2009, p. 24, tradução nossa<sup>8</sup>).

Seu posicionamento se aproxima da postura almejada pela mitocrítica fílmica, interessada na interpretação sensível e profunda do filme, não somente a partir da imagem em movimento, mas também levando em conta outros elementos da linguagem audiovisual que atuam sob o dínamo simbólico. Por ser produzido por sujeitos imaginantes que compartilham um antigo imaginário antropológico, o cinema acaba refletindo e reverberando imagens e sentidos que há gerações inspiram os mitos, as artes e as mídias. A mitocrítica fílmica busca esse teor imaginário dos títulos do cinema, de modo que fazer convergir ideias paralelas ou mesmo opostas sobre a imagem em suas dimensões arquetípica, simbólica, técnica e audiovisual ajuda a dimensioná-la de maneira mais adequada em nosso estudo<sup>9</sup>.

## Mitocrítica fílmica

A dinâmica entre o símbolo e a técnica no contexto do cinema é fundamental para a mitocrítica fílmica. Compreender como conteúdos simbólicos dinamizam os elementos da narrativa cinematográfica permite-nos interpretar o sentido imaginário e potencialmente mítico da

---

8 “Si l’image cinématographique rencontre [...] l’imaginaire, ce n’est passeulement parce qu’il y a identification Du sujet à son regard. Ce n’est passimplement parce qu’il y a projection du sujet. Mais parce qu’il y a identification à dès éléments de l’image. [...] Dont il faut mesurer la nature, le degré, la force, (...) Le sparts de l’indice, Du signe et Du symbol, l’articulation dès fonctions de l’imaginaire, dure el et du symbolique”. (SERCEAU, 2009, p. 24).

9 Para um debate aprofundado sobre as diferenças entre as imagens simbólicas e as imagens técnicas, recomendamos o artigo *Diferenças imagéticas: considerações sobre a técnica e o símbolo no contexto comunicacional*, disponível em: <http://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/103232/115195>.

obra, procedimento ao qual nos dedicamos em nossa dissertação e em outros estudos já publicados<sup>10</sup>.

Para compreender o mito, recorremos a Eliade (2002, 2016), que o estudou como ele costumava ser compreendido pelas sociedades arcaicas, nas quais designava histórias verdadeiras, sagradas, explicadoras das origens do cosmo, do mundo e do homem. Conforme o autor, mitos se referem às realidades existentes, tendo como principal função explicar as origens das coisas e “[...] revelar os modelos exemplares de todos os ritos e atividades humanas significativas” (ELIADE, 2016, p. 13). Para os arcaicos, o mito dizia respeito aos acontecimentos que se manifestaram plenamente, pois deixaram marcas na organização cósmica, no estado das coisas e na condição humana. Eliade explica que compreender o mito equivale a conhecê-lo como fenômeno humano e cultural, sendo mesmo criação essencial do espírito. Porém, não é a lógica narrativa do mito sua principal qualidade; esta está no valor semântico oferecido por arquétipos, imagens e símbolos que integram sua capacidade de revelação primordial.

Durand (1996) esclarece que o arquétipo desperta o discurso mítico, e que dele derivam todas as outras narrativas, como epopeias, dramas, lendas ou ficções. Essas histórias mantêm alguma pulsação mítica, porém, nelas, o mito não está intacto. Sua potência se desgasta no processo de disseminação cultural até perder a vitalidade e a atualidade decorrentes da recitação oral, justamente quando o mito se vê fixado em palavra escrita ou fustigado pela imagem audiovisual. A mitocrítica fílmica deve estar atenta à degradação de pregnância simbólica do mito nas interpretações que faz sobre narrativas cinematográficas, assim como deve dar atenção

---

10 *Motivações simbólicas e imagens arquetípicas da narrativa seriada True Detective* (2019); *Do documentário histórico ao imaginário antropológico do regime militar brasileiro: uma leitura simbólica sobre o golpe de 1964* (2017); *Divindade e devoração em Demônio de Neon: anotações para uma mitocrítica fílmica* (2017); *Família centro do mundo, descida ao inferno, renascimento e queda: o imaginário movido pelo rockumentary “Cobain: Montage of Heck”* (2016); *O simbolismo do centro, o mito do infiltrado e o mito do golpe de Estado positivo: do documentário histórico ao imaginário antropológico do regime militar brasileiro* (2016).

à presença de possíveis mitemas em títulos do cinema. Conforme Claude Lévi-Strauss (1983), o mitema é o menor núcleo semântico redundante presente em uma narrativa mítica, capaz de lhe conferir sentido arquetípico.

Tendo em vista o já exposto, entendemos que a pesquisa em cinema pela heurística do imaginário demanda uma intensa aproximação do pesquisador com seu objeto de estudo, o filme, que deve ser observado e criticado com uma intimidade própria à revelação do semantismo da imagem simbólica e da potencialidade do mito.

O pesquisador deverá atravessar o filme, vasculhar seus interiores, inspecionar seus subterrâneos, revirá-lo do avesso, decompô-lo, de modo que dele reste apenas seu sentido mítico, sua essência simbólica, a própria vitalidade imaginária da obra. A mitocrítica fílmica pretende atingir uma transcendência por imagens que revele o senso figurado do filme e o significado mais profundo da obra, o qual não está exatamente (ou tão somente) nas imagens técnicas audiovisuais, mas que as estimula, assim como inspira roteiro, direção, encenação, atuação, direção de arte, fotografia, trilha sonora ou montagem.

A mitocrítica fílmica deve estar atenta ao símbolo que motiva a técnica tanto quanto à técnica que transparece o símbolo, perseguindo os indícios, rastros ou fragmentos míticos existentes no filme, especialmente os mitemas dinamizadores de seu sentido arquetípico. Nosso intuito é captar nos filmes os reflexos, ecos ou resquícios imaginários que os movem.

Porém, para superar a ineficaz identificação do mito A no filme B, devemos imergir na obra, submergir na imagem simbólica e no mito, buscando assim a interpretação profunda do simbólico. Essa seria a crítica do filme em seu horizonte mítico. Identificar conteúdos imaginários motivadores de um filme e avaliá-los criticamente, compreendendo os sentidos figurados e as lições míticas que o filme propõe, este seria o objetivo da mitocrítica fílmica.

Nossa fundamentação teórica, alinhada ao procedimento metodológico que segue em construção e que será tema de artigo a ser publicado, já vem resultando em alguns achados.

## Do documentário histórico ao imaginário antropológico da ditadura militar

A presente fundamentação teórica, alinhada ao procedimento metodológico que segue em construção e que será tema de outro artigo, já apresenta alguns resultados. Nossa dissertação *O ovo da serpente, o mito do golpe de Estado positivo e a queda: do documentário histórico ao imaginário antropológico da ditadura militar brasileira*<sup>11</sup> se dedicou a compreender os conteúdos imaginários que movimentam seis longas-metragens dedicados ao golpe civil-militar efetivado em 1964 e ao regime militar que se estendeu por 21 anos no Brasil. Parte dessa pesquisa foi reunida em artigo publicado pela revista *Intexto*<sup>12</sup>. A leitura simbólica dos filmes<sup>13</sup> de teor histórico e formato documental, repletos de material de arquivo como fotografias, imagens em movimento, registros sonoros e textuais, tanto do governo de João Goulart quanto dos governos militares que se repetiram até 1985, revelou componentes imaginários ativos à época.

O *simbolismo da terra*, amplamente observado por Bachelard (2001 e 2003) em sua obra sobre a imaginação material, o *mito do progresso*, destacado por Durand (2012) em seu entendimento sobre o imaginário, e o deslocamento do *simbolismo do centro*, abordado por Eliade (2002) em um ensaio sobre o simbolismo mágico-religioso, integram o imaginário anterior ao golpe – período em que o presidente Jango tentava levar adiante seu governo desenvolvimentista. Dedicado às reformas de base na estrutura econômico-social do país, incluindo as reformas agrária, urbana e tributária, Jango acaba movendo o eixo do cenário político-ideológico de um Brasil conservador e elitista. Na perspectiva do imaginário, isso equivale a deslocar o “centro de mundo” simbólico de um povo, nação ou civilização. Eliade explica que, nas sociedades arcaicas, o “centro do mundo” não é um ponto geográfi-

11 Disponível no Repositório Digital Lume, da UFRGS: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/132256>.

12 Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/70975>.

13 *Jango* (1984), *Cidadão Boilesen* (2009), *Marighella* (2011), *O dia que durou 21 anos* (2012), *Dossiê Jango* (2013) e *Militares da Democracia: os militares que disseram não* (2014).

co exato, mas sim o local simbólico central que determina a origem, a constituição e a essência de determinado mundo, povo, cultura ou tradição. Ao promover uma realocação desse centro simbólico, que se traduz em mudança de poder e de postura político-ideológica em um contexto de Guerra Fria, o governo Jango acaba atraindo atenções no Brasil e nos Estados Unidos.

A *imagem do infiltrado* também irradia sentidos sobre o período cinematograficamente documentado, especialmente no caso de Lincoln Gordon, embaixador dos Estados Unidos no Brasil entre 1961 e 1966, e do general Vernon Walters, adido militar dos Estados Unidos no país na mesma época. Ambos acompanhavam de perto o governo Jango, ao mesmo tempo em que consolidavam, junto ao governo de John F. Kennedy e à cúpula militar brasileira, a ideia de que havia uma ameaça comunista rondando o país. Paralelamente, o Instituto de Pesquisa e Estudos Sociais (Ipes) e o Instituto Brasileiro de Ação Democrática (Ibad), responsáveis por projetos alinhados aos interesses norte-americanos em solo nacional, ajudavam a reforçar desconfianças com relação ao governo federal entre imprensa, industriais, empresários e cidadãos.

A degradação do cenário nacional levou à derrubada de Jango em um processo marcado pela *metáfora do golpe de Estado positivo*, que descreve a necessidade do rapto ilegal do poder estabelecido como forma de blindagem contra uma suposta grande ameaça interna ou externa. No caso do Brasil, o golpe efetivado por militares e apoiado por civis nunca demonstrou sua alegada face positiva, provocando mesmo um enfraquecimento do regime democrático por um novo governo, que se revela autoritário.

A mitocrítica também fez emanar dos longas-metragens uma aproximação entre a *imagem arquetípica do ovo mítico* (presente em mitos de criação chineses, astecas e africanos, nos quais forças criativas confinadas dentro de um imenso ovo cósmico são liberadas quando este se parte ao meio, momento em que uma das metades forma o céu e outra, a terra, dando origem ao mundo) e a *imagem do ovo da serpente*, “animal lunar” (DURAND, 2012, p. 114), próprio às emboscadas, à picada dolorida e potencialmente mortal, às ações noturnas e tenebrosas. Percebemos que a articulação entre o *infiltrado simbólico* e a *metáfora do golpe positivo* abriram caminho para o recrudescimento do

autoritarismo no país, instaurando um novo contexto político-social e uma nova concepção de mundo frente ao que acabara de ser derrubado. Pela heurística do imaginário, vemos como resultado da conspiração norte-americana e brasileira em território nacional a postura de um ovo simbólico, fundador de um novo mundo. Desse ovo reptiliano nasce um ser rastejante selvagem. Faminto por poder autoritário e obediência, a serpente simbólica vaga pelo mundo, deixando para trás a fina pele aparentemente democrática que lhe cobria o corpo nos primeiros momentos de vida pós-golpe.

Ao longo dos anos, a ditadura foi endurecendo suas estratégias, táticas e políticas. Mesmo autoridades norte-americanas perceberam ter colaborado com uma ditadura bestial que saía do controle. Robert Bentley, ex-assistente da embaixada no Brasil, demonstra algum arrependimento no filme *O dia que durou 21 anos* (2012, 55:07), afirmando que houve surpresa em Washington quando os Atos Institucionais cassaram “[...] pessoas que eram bem apreciadas pelos Estados Unidos, como Juscelino Kubitschek”. Bentley diz que “[...] liberdade não era um tema que se podia aplicar ao governo brasileiro”, já que “[...] cortaram a liberdade da imprensa, de discussões e reuniões, as liberdades básicas que se espera de uma democracia” (2012, 55:50).

Também integram o imaginário que move os filmes estudados um *bestiário simbólico* mobilizador das imagens da *serpente*, da *águia* e do *cavalo*, bem como a *imagem arquetípica do herói*, inspiradora das condutas de figuras como Carlos Marighella, importante nome da resistência contra o regime militar brasileiro. Outro segmento importante do imaginário da ditadura militar diz respeito ao *simbolismo catamórfico* delineado por Durand (2012), marcado pela imagem simbólica da queda que aflige o humano, jogando-o nas trevas de sua grande ansiedade oriunda da passagem do tempo e da consciência sobre a morte. Multiplicam-se nesse simbolismo imagens brutais de queda, precipitação, vertigem, desterramento, desabamento e do abismo escuro, constelando também com as imagens de descida ao inferno, com os movimentos descendentes e com sentidos de caimento, decadência, derrocada, destrono, desmonte, submersão, afundamento e caminhada ao ocaso. De fato, a ditadura provocou a queda física e moral de presos políticos que estavam sob a custódia do Estado, a partir de técnicas de tortura fi-

sica e psicológica para aniquilar homens e mulheres. Os documentários demonstram como o comando da ditadura articulou, com o Serviço Nacional de Informações (SNI), o Destacamento de Operações de Informações – Centro de Operações de Defesa Interna (DOI – CODI) e o Departamento de Ordem Política e Social (DOPS) um sistema institucionalizado de repressão, punição violenta e assassinato de dissidentes políticos. Em dezembro de 1968, o Ato Institucional nº 5 (AI-5) lançava uma noite terrível sobre a nação, promovendo a partir dali a queda constante de brasileiros.

Por fim, o *simbolismo ascensional* marca uma elevação contra a queda no contexto histórico-político documentado pelos filmes. Os longas destacam a crise do regime militar e o processo de reabertura política. Diante da queda da nação e de cidadãos na obscuridade, subjugados pelo governo ditatorial, desenvolve-se uma nova dimensão imaginária de valorização positiva e de dinâmica ascendente ligada ao movimento de redemocratização nacional. As mobilizações sociopolíticas documentadas em filmes são irradiadas por imagens simbólicas de ascensão, elevação, impulso, levante, encontro, olhar em direção ao céu, bem como por sentidos de autoafirmação, soberania, decisão e ação – o que se reverte em tomada de consciência, em resgate moral, na participação em protestos contra a ditadura e em demonstrações de apoio à participação política direta. “O esquema da elevação e os simbolismos verticalizantes” (DURAND, 2012, p. 125) se colocam, então, como antítese do aspecto catastrófico que marca a queda simbólica no auge do regime militar. Sob o simbolismo ascensional que energiza a redemocratização, as imagens técnicas documentais mostram brasileiros eruidos em manifestações públicas, atuando em campanhas, comícios e eleições, exercendo direitos pelos quais muitos lutaram e caíram. *Dossiê Jango* (2013), por exemplo, ilustra a ascensão democrática do país, exibindo tanto Ulysses Guimarães erguendo a Constituição de 1988 no Congresso Nacional, quanto multidões de braços abertos comemorando a eleição de presidentes por voto direto até 2011.

Curiosamente, o mesmo filme intercala essas representações com imagens em movimento de um pôr do sol muito límpido e dourado, destacando assim a presença do *simbolismo espetacular* no imaginário atuante nesse período documentado. Esse simbolismo faz constelar

imagens decorrentes do arquétipo de luz, como a própria luminosidade contra as trevas, ou ainda as imagens do olho e da visão, movimentadoras de sentidos de iluminação, saber, conhecimento e transcendência. Durand explica:

Tal como o esquema da ascensão se opõe ponto por ponto, nos seus desenvolvimentos simbólicos, ao da queda, também aos símbolos tenebrosos se opõem os da luz, especialmente o símbolo solar. Um notável isomorfismo une universalmente a ascensão à luz, o que faz Bachelard escrever que é a mesma operação do espírito humano que nos leva para a luz e para o alto. (DURAND, 2012, p. 146, grifo nosso).

O autor retoma mitos, lendas e estudos de psicologia para mostrar que, no *simbolismo espetacular*, a luz converge imagens diversas, como a do halo de brilho intenso e também a imagem do olhar, que, por sua vez, pode sublinhar o aspecto psicológico da psique a que Freud chama superego – o olhar inquiridor da consciência moral. Para muitas culturas arcaicas, cujos conhecimentos ancestrais alimentam o imaginário humano, “[...] o sol é considerado o olho de Deus”<sup>14</sup>, que “[...] passa facilmente do olho que vê os crimes ao que os vinga” (DURAND, 2012, p. 153). Assim, Durand entende que “[...] esta deslocação da luz do halo luminoso para o olhar surge-nos perfeitamente natural: é normal que o olho, órgão da visão, seja associado ao objeto dela, ou seja, à luz” (2012, p. 151).

Nas cenas finais de *Dossê Jango*, a montagem fílmica intercala o sol brilhante, vívido, com a documentação visual que registra a redemocratização do Brasil, aliando a ela o *simbolismo espetacular*. Esse documentário, que, entre todos os outros, é o que mais profundamente se dedica à reabertura política, faz do disco solar que tudo vê um verdadeiro guardião da renovada democracia brasileira.

---

14 “O sol Surya é o olho de Mitra e Varuna; para os persas, é o olho de Ahura-Mazda; para os gregos e para os hélios é o olho de Zeus, noutros lugares é o olho de Rá, o olho de Alá. (...) O Prometeu de Ésquilo invoca o disco solar que tudo vê”, diz Durand, lembrando-se dos muitos casos nos quais o olho solar é também o justiceiro (2012, p. 153).

## Solução entre o símbolo imaginário e a técnica cinematográfica

Neste artigo, tentamos apresentar os primeiros resultados de uma proposta teórico-metodológica ainda em construção. Tendo em vista o imaginário como um potente sistema de imagens e sentidos que extravasa as dimensões pessoais e coletivas para energizar a conduta dos sujeitos, sua arte, cultura e mídia, propomos a mitocrítica fílmica como procedimento adequado à interpretação da motivação simbólica de títulos cinematográficos. Com ela, buscamos compreender o que esses antigos símbolos oriundos da experiência humana podem exprimir ao impulsionar o cinema contemporâneo.

Entendemos que filmes operam tanto nos planos narrativo, estético e técnico quanto nas dimensões do simbólico e do imaginário. Assim, destacamos aqui noções teóricas sobre o imaginário e a imagem entendida como símbolo vivido, relacionando-os à esfera do cinema, da imagem técnica em movimento e de outros elementos estruturantes da linguagem audiovisual.

Nosso objetivo foi destacar certos pontos de atenção para que a mitocrítica fílmica possa se configurar como procedimento adequado na pesquisa sobre a dinamização do cinema pelo imaginário e sobre o sentido potencialmente mítico dos filmes. Porém, nessa busca por uma abordagem sensível dos conteúdos imaginários que estimulam obras da sétima arte, outras questões ainda precisam ser aprofundadas, especialmente aquelas ligadas ao processo metodológico da mitocrítica fílmica – tema de artigo que ainda aguarda publicação.

### Referências

- AUMONT, J. **A imagem**. São Paulo: Papyrus, 2011.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme**. Lisboa: Edições Texto&Grafia, 2013.
- BACHELARD, G. **A água e os sonhos**. São Paulo: Martins Fontes, 2013.
- \_\_\_\_\_. **A poética do devaneio**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- \_\_\_\_\_. **A terra e os devaneios da vontade**: ensaio sobre a imaginação das forças. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- \_\_\_\_\_. **A terra e os devaneios do repouso**: ensaio sobre as imagens da intimida-

- de. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- \_\_\_\_\_. **O ar e os sonhos**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- BAITELLO Jr., N. As quatro devorações. Iconofagia e antropofagia na Comunicação e na Cultura. *In*: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 11., 2002, Rio de Janeiro. **Anais** [...]. Rio de Janeiro, 2002. Disponível em: [http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_735.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_735.pdf). Acesso em: 12 mar. 2019.
- BARROS, A. T. M. P. O imaginário e a hipostasia da comunicação. **Revista Comunicação, Mídia e Consumo**, v. 10, n. 29, p. 13–29, set./dez. 2013. Disponível em: <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/558>. Acesso em: 10 mar. 2019.
- BARROS, E. P.; DE CARLI, A. A.; FANTINEL, D. Diferenças imagéticas. Considerações sobre a técnica e o símbolo no contexto comunicacional. **Revista Rumores**, v. 10, p. 209–226, 2016. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/103232/115195>. Acesso em: 09 dez. 2020.
- BARROS, E. P.; FANTINEL, D. Do documentário histórico ao imaginário antropológico do regime militar brasileiro: uma leitura simbólica sobre o golpe de 1964. **Revista InTexto**, v. 1, p. 57–76, 2017. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/70975/43466>. Acesso em: 09 dez. 2020.
- BAZIN, A. **O que é o cinema?** São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- BELTING, H. Por uma antropologia da imagem. **Revista Concinnitas**, v. 6, n. 8, p. 64–78, jul. 2005.
- DOSSIÊ Jango. Roteiro e direção: Paulo Henrique Fontenelle. Produção: Tereza Alvarez. Estúdio: Canal Brasil. Brasil, 2013. DVD.
- DUBOIS, P. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- DURAND, G. **A imaginação simbólica**. Lisboa: Edições 70, 2000.
- \_\_\_\_\_. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- \_\_\_\_\_. **Campos do imaginário**. Lisboa: Instituto Piaget, 1996.
- ELIADE, M. **Imagens e símbolos** – Ensaio sobre o simbolismo mágico-religioso. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- \_\_\_\_\_. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 2016.
- \_\_\_\_\_. **O Sagrado e o Profano**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- ESQUENAZI, J. Une approche culturelle de l’image. *In*: GARDIES, R. **Comprendre le cinéma et les images**. Paris: Armand Colin Éditeur, 2007. p. 133–163.
- FANTINEL, D. Divindade e devoração em Demônio de Neon: anotações para uma mitocrítica fílmica. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 40., 2017, Curitiba. **Anais** [...]. Curitiba, 2017.
- \_\_\_\_\_. Família centro do mundo, descida ao inferno, renascimento e queda: o imaginário movido pelo rockumentary *Cobain: Montage of Heck*. **DOC ON-LINE**: Revista digital de cinema documentário, v. 19, p. 281–306, 2016. Disponível em: [http://doc.ubi.pt/19/analise\\_1.pdf](http://doc.ubi.pt/19/analise_1.pdf). Acesso em: 09 dez. 2020.
- \_\_\_\_\_. **O ovo da serpente, o mito do golpe de Estado positivo e a queda**: do documentário histórico ao imaginário antropológico da ditadura militar brasileira. 2015. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) –

Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. 129f. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/132256>. Acesso em: 09 dez. 2020.

- \_\_\_\_\_. **O simbolismo do centro, o mito do infiltrado e o mito do golpe de Estado positivo**: do documentário histórico ao imaginário antropológico do regime militar brasileiro. *In*: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 25., 2016, Goiânia. **Anais [...]**. Goiânia: UFG, 2016. Disponível em: [http://www.compos.org.br/biblioteca/artigo1\\_comp%C3%B3s2016\\_document%C3%A1rioecima-gin%C3%A1rioa\\_3393.pdf](http://www.compos.org.br/biblioteca/artigo1_comp%C3%B3s2016_document%C3%A1rioecima-gin%C3%A1rioa_3393.pdf). Acesso em: 20 dez. 2020.
- FANTINEL, D.; COCA, A. P. Motivações simbólicas e imagens arquetípicas da narrativa seriada *True Detective*. **Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación**, v. 17, p. 220–233, 2019. Disponível em: <https://www.alaic.org/revista/index.php/alaic/article/view/1534>. Acesso em: 09 dez. 2020.
- FLUSSER, V. **A filosofia da caixa preta**. São Paulo: Annablume, 2011.
- JUNG, C. G. **O Eu e o inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 1978.
- \_\_\_\_\_. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2002.
- LÉVI-STRAUSS, C. **Le regard éloigné**. Paris: Plon, 1983.
- MORIN, E. **O Cinema ou o homem imaginário**. São Paulo: É Realizações Editora, 2014.
- O DIA que durou 21 anos. Roteiro e direção: Camilo Tavares. Produção: Flávio Tavares, Camilo Tavares, Karla Ladeia. Estúdio: Pequi Filmes. Brasil, 2012. DVD.
- SERCEAU, M. **Le cinéma et l'imaginaire**. Liège: Céfal, 2009.

# O MOSAICO DE ACOSSADO DE JEAN-LUC GODARD: UMA ALTERNATIVA METODOLÓGICA PARA A ANÁLISE DAS TRANSIÇÕES NA MONTAGEM

**Vinícius Augusto Carvalho**

## Introdução

Uma característica peculiar do cinema, percebida por muitos, é que a maioria dos filmes consiste em blocos compostos de tomadas, separados por intervalos instantâneos chamados de cortes. Com raras exceções, os filmes contêm vários fragmentos distintos. As sequências diferem umas das outras em termos de espaço e tempo, e estudam-se bastante as propriedades relacionadas aos planos constituintes das mesmas; entretanto, as questões relacionadas aos conectores de segmentos são menos discutidas e, acredito, mais complexas de abordar. Diferentemente da música, com suas medidas determinadas, as variações no comprimento das transições entre trechos autônomos variam substancialmente. Menos evidente, mas tão importante quanto, é a relação entre as justaposições e a história do filme.

Estudos teóricos, práticos e declarações de diretores e montadores costumam promover o estabelecimento de certos padrões para a utilização de elementos de ligação na composição de relações entre espaço e tempo dentro de uma narrativa. Mesmo que não seja uma regra, identificam-se na literatura relacionada à edição sugestões, orientações, designações, para o uso de técnicas específicas de montagem quando a intenção é dar um “salto” no tempo, por exemplo, explicitar algo ligado à *mise en scène*, estabelecer um vínculo visual entre planos, criar uma ruptura narrativa, ou ainda deixar explícito que parte de uma história está sendo omiti-

da. Ao revisar a bibliografia sobre o tema e depoimentos e explicações de profissionais do audiovisual, surgem algumas perguntas: será que os arquétipos, que tratam do uso de efeitos de transição na gramática fílmica e que seguem sendo replicados com o passar dos anos, podem ser questionados? Ainda é possível definir que uma pontuação imagética é “a mais adequada” à concepção de um vínculo entre tempo e espaço ou à estruturação de um enredo?

A partir destas dúvidas, e com o auxílio de softwares de edição não linear, modelos computacionais de visualização de dados e mecanismos digitais de investigação, este estudo busca lançar um olhar diferenciado sobre um dos símbolos do cinema francês da década de 1960. A proposta compreende a investigação da montagem de uma das mais aclamadas obras de Jean-Luc Godard, *Acossado* (*À bout de souffle*, 1960). A análise envolve o mapeamento dos efeitos de transição presentes no filme e a posterior discussão sobre o processo de utilização das pontuações na narrativa.

O interesse em investigar características de justaposição entre segmentos no filme *Acossado* decorre da capacidade desse longa-metragem em atravessar décadas mantendo-se como referência quando o assunto é o *jump cut* – transição considerada invisível, por não ocupar espaço ou tempo de tela – utilizado na edição. Esse elemento agregador de planos é, na maioria das vezes, uma referência e uma reverência aos filmes da *Nouvelle Vague* Francesa e do diretor Jean-Luc Godard. O “corte em salto” possui um impacto visual transgressor da narrativa clássica e opera como uma pontuação com presença marcante.

Este estudo busca identificar na montagem de Godard suas materialidades estéticas, estruturais e rítmicas, a partir da utilização de efeitos de transição visíveis, não destacados na literatura sobre *Acossado*, mas presentes na gramática visual do filme. O intuito foi detectar bases arquetípicas para a narrativa e a estrutura de codificação dos conectores de ligação no longa-metragem. Parte-se do entendimento da Análise Textual Perceptiva de Metz (2014), com ênfase na técnica fílmica de pontuação visual, por meio de processos de “Visualização da Informação” de Lev Manovich (2010) e de um arcabouço teórico-metodológico composto por estudiosos da área de montagem audiovisual. A análise da amostra permitiu caracterizar estratégias de uso dos elementos de

ligação, identificando aspectos de convergência e divergência na produção de Godard, permitindo reflexões sobre o uso das transições.

## Acossado como objeto

É de suma importância destacar o famoso livro do historiador francês Michel Marie sobre o filme objeto de estudo deste trabalho. Em *A Nouvelle Vague e Godard*, lançado em 2006, traduzido e publicado no Brasil em 2011, o pesquisador realiza uma análise minuciosa do filme *Acossado*. O longa-metragem é estudado sob muitos aspectos, desde a gênese e processos de filmagem até a montagem e recepção da crítica. Entretanto, ainda que o texto de Marie seja referência, acredita-se que ainda existam abordagens de pesquisa que possam ser lançadas sobre a obra de Godard, e por isso decidiu-se seguir adiante.

*Acossado* é um longa-metragem considerado por muitos cineastas e estudiosos da cinematografia como uma obra de ruptura na história do cinema, classificado por Michel Marie (2011, p. 235) como um “manifesto” da estética. O filme de Jean-Luc Godard é marcado por uma série de inovações técnicas e uma linguagem inovadora. É válido ressaltar que o filme foi também um grande sucesso de público. O longa trata das preocupações de jovens franceses dos anos 1960 e o diretor francês conta a estória do amor entre um jovem “marginal”, Michel Poiccard (Jean-Paul Belmondo), e uma estudante norte-americana, Patricia Franchini (Jean Seberg), que estuda Jornalismo na Universidade de Sorbonne em Paris. *Acossado* é um filme considerado “uma radical e provocante novidade” (MARIE, 2011, p. 235) para a década de 1960, com a característica de representar uma mudança de época, marcando o fim dos anos pós-guerra na França.

É também uma obra de explícita competência técnica: a edição curta e instável; a alternância de planos de longa duração, captados com a câmera na mão; longas sequências de diálogos que beiram o improviso, sem abdicar da intimidade entre os dois personagens, na rua, no carro ou no quarto do hotel; o ritmo da montagem em sintonia com a estruturação dos planos; e a liberdade tomada por Godard na gestão da continuidade, em meio a um roteiro linear concentrado em três dias e duas noites.

A escolha do filme de Godard para este trabalho pode parecer arrojada, haja vista a pluralidade de estudos sobre esse exemplar marcante do movimento cinematográfico francês. Contudo, *Acossado* é inventivi-

dade pura, caótica, ainda criativa 60 anos depois, e, por conta disso, instigante do ponto de vista da pesquisa aplicada. Assim, buscou-se adotar uma metodologia e uma abordagem diferentes, a fim de obter novas informações e estimular novas discussões.

## Metodologia Metz x Manovich

Os teóricos de cinema Jacques Aumont e Michel Marie afirmam que “tal como não existe uma teoria unificada do cinema, também não existe qualquer método universal de análise do filme” (AUMONT; MARIE, 2004, p. 7). Cada filme demanda um tipo de estudo particular, e o pesquisador precisa encontrar a abordagem adequada ao objeto. Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (2012, p. 139) concordam que “não há receita para se compor uma boa análise ou critérios rígidos que devam ser seguidos”.

[...] cada analista deve habituar-se à ideia de que precisará mais ou menos de construir o seu próprio modelo de análise, unicamente válido para o filme ou o fragmento do filme que analisa; mas ao mesmo tempo, esse modelo será sempre, tendencialmente, um possível esboço de modelo geral, ou de teoria. (AUMONT; MARIE, 2004, p. 15)

Embora não se utilize uma metodologia universal para a análise de um filme, identificam-se na literatura duas etapas importantes nesse processo: a decomposição e a interpretação. É preciso descrever o que se vê e buscar relações entre os elementos decompostos. Para Aumont e Marie (2004), é ainda necessário especificar e ajustar o método em função do objeto tratado. Diante disso, na busca por uma estrutura de análise fílmica singular para este estudo, conexo com as teorias existentes e, principalmente, com as etapas de desconstrução e interpretação, optou-se pela “Análise Textual Perceptiva”, de Christian Metz, em parceria com os atributos de “Visualização de Informação”, de Lev Manovich. A partir da soma dessas duas formas de abordagem, estabeleceram-se relações e identificação de características particulares à montagem do longa-metragem escolhido.

A “Análise Textual Perceptiva” sugere a necessidade de descrever o que se vê (desconstrução fílmica) antes de se interpretar algum fenôme-

no. Metz trabalha com a hipótese de que a “mensagem cinematográfica total” dispõe de níveis de codificação sobre os quais as peças fílmicas são examinadas. Um deles versa exclusivamente sobre o reconhecimento e a identificação dos objetos visuais por parte do espectador, e vai ao encontro da capacidade de decompor um filme, dando conta da estrutura e considerando a capacidade do observador em reconhecer elementos na tela (METZ, 2014). Este modelo de estudo é parte da teoria da “Grande Sintagmática do Filme Narrativo”, apresentada em 1966 por Christian Metz (2014), na qual ele estabelece que um filme pode ser dividido em segmentos autônomos, mas não independentes, e ressalta que o sentido definitivo desses segmentos é concebido em relação ao conjunto do filme. A palavra “sequência” também é utilizada para representar o segmento autônomo e designa uma construção propriamente fílmica, com funções dramáticas e posições determinadas na narrativa. Ao compartimentar o filme em segmentos ou sequências, os quais são concebidos como unidades mínimas de significação – para usar uma terminologia oriunda da análise estrutural –, define-se que o segmento ou a sequência é constituída de cenas que, por sua vez, são formadas por planos que são repletos de quadros ou *frames*, como preferem os montadores.

Os *frames* de um filme servem de insumo para a “Visualização da Informação” de Lev Manovich (2010). Os sentidos da palavra “visualizar” incluem “tornar visível” e “produzir uma imagem mental”. Isso implica que, até que “visualizemos” algo, esse “algo” não tem uma forma visual. “Ele se torna uma imagem por meio de um processo de visualização” (MANOVICH, 2010, p. 157). Um exemplo desse processo de transformação de dados quantitativos em uma representação visual pode ser visto no projeto Cinema Redux, de Brendan Dawes, que sugere uma impressão digital para cada filme. Criado em 2004 e adquirido para a coleção permanente do Museum of Modern Art (MoMA) em 2008, o Cinema Redux cria uma única tela a partir de um filme inteiro; cada linha representa um minuto de tempo de filme, composto por 60 quadros, cada um tirado em intervalos de um segundo. O resultado é uma impressão digital única de um filme inteiro, que surgem de muitos momentos espalhados ao longo do tempo e reúne todos em um único instante para criar algo novo (DAWES, 2004); uma fotografia do filme.

A visualização resultante representa uma permuta entre dois extremos possíveis: preservar todos os detalhes do artefato original e abstrair completamente sua estrutura. Um alto grau de abstração pode tornar os padrões da cinematografia e da narrativa mais visíveis, mas também pode privar o espectador da experiência do filme. O método de visualização “direta”, de acordo com Manovich (2010) pode ser, sobretudo, importante para as ciências humanas, para os estudos de mídia e para instituições culturais, que eventualmente podem adotá-la como ferramenta básica para a pesquisa, o ensino e a exibição de artefatos culturais. O uso sistemático da visualização para a pesquisa pode ajudar a entender os significados e/ou as causas existentes por trás dos padrões observados, tanto quanto descobrir padrões adicionais.

A visualização proposta neste ensaio busca oferecer uma forma para se estudar e ensinar o cinema e conectar campos que, todavia, ainda não dialogam com facilidade: o campo das humanidades digitais, que está interessado em novas técnicas de visualização de dados, mas que não costuma estudar o cinema; e as pesquisas dos estudos fílmicos qualitativos e quantitativos, que se utilizam de gráficos e instrumentos de medição de forma ainda incipiente. A identificação tradicional das transições em um filme, somada à possibilidade de visualizá-las em um diagrama de tela única, resulta em uma análise mais precisa do tipo de pontuação, da estética aplicada, da estruturação, do tempo e da posição definida para as justaposições na narrativa.

O que conjuga a interseção entre dois planos e acaba por criar elipses, peças fundamentais do ritmo, pode possuir naturezas distintas: corte, fusão, *fade*, *wipe*, ou ainda intertítulos, símbolos, movimentos de câmera (*chicote*, *crosszoom*) ou efeitos especiais. Ao se justapor dois planos com uma determinada transição, pode-se tornar possível a comunicação de muita informação num período reduzido de tempo. É possível, mesmo para o observador não familiarizado com a gramática fílmica, identificar uma pontuação imagética em um filme, mas para que se tenha precisão ao detectar e tabular as transições utilizadas na edição de uma obra cinematográfica, é preciso contar com a possibilidade de poder parar, voltar e avançar na reprodução de um filme. Michel Marie (2011) destaca que a análise de um filme em planos é difícil de se realizar.

Ela supõe uma observação microscópica à mesa de edição, fotograma por fotograma, ou em DVD, lentamente, imagem por imagem. De início, fizemos uma análise de aproximadamente 400 planos, que não integrou os saltos. [...] Posteriormente, nós nos propusemos a privilegiar a montagem e a descontinuidade e, portanto, contar como novo plano cada fragmento que se segue a um salto, considerar a noção de plano como unidade de montagem e não de filmagem. (MARIE, 2011, p. 189).

Ainda que se utilizando do disco digital versátil (DVD), o pesquisador francês, que analisou *Acossado* em 2005, acabou por não fazer uso de um software de edição digital ou processo computacional na coleta dos dados. Neste trabalho, pensando em somar ao estudo de Marie, julgou-se inevitável e de extrema relevância a incorporação de um programa de computador ao procedimento teórico-metodológico de busca e conferência que orienta a empreitada, haja vista a qualidade da exploração supracitada de Michel Marie.

A investigação do filme por meio de um aplicativo de edição não linear, combinada com a técnica da visualização, também por meio de um software, permitiu uma desconstrução da obra e um retorno ao início do processo produtivo cinematográfico, que pode revelar aspectos do cinema e de outras mídias de base temporal. O duplo procedimento foi capaz de revelar padrões interessantes desde o plano, passando pela sequência, até o todo fílmico. Entretanto, técnicas amparadas em softwares possuem pontos fortes e fraquezas. Um computador não consegue ter as percepções de significado e de estrutura de um filme como o seu diretor e montador. No entanto, eles podem ajudar a compreender padrões sutis de edição, composição, movimento e outros aspectos da cinematografia e da narrativa capazes de passar despercebidos em uma análise que não faça uso de tais tecnologias.

## Desconstrução

Com a intenção de explorar detalhes e fazer o “invisível visível” no filme *Acossado* (*À bout de souffle*, Jean-Luc Godard, 1960) realizaram-se as etapas de análise fílmica no Adobe Premiere e de visualização da informa-

ção no software livre ImageJ. O processo de investigação teve início com a importação do longa-metragem para o programa de edição não linear. Nele, foi possível demarcar todas as justaposições presentes no filme, mesmo aquelas consideradas por Marie (2011, p. 188) como “imperceptíveis à visão contínua”. Um incremento considerável, portanto, ao estudo francês precedente. A desconstrução literal do filme em unidades de montagem revelou 477 planos (Figura 1). Este número é absoluto e indiferente ao tempo de cada tomada – o plano 201, de três minutos e trinta segundos, ou o plano 42, de dezenove *frames*, contam, ambos, como um único plano.



Figura 1: 477 planos do filme *Acosado*. Compilação de *frames* elaborada pelo autor no software ImageJ (2020). Fonte: Carvalho (2020).

O total de 477 planos detectados gerou a primeira incongruência com o estudo de Michel Marie. Ele detectou sete planos a menos: “Tudo isso totaliza 75 saltos e, então, integrando-os à decupagem, temos 470 planos” (MARIE, 2011, p. 195). O teórico francês fez a contagem em duas etapas: na primeira, chamada por ele de decupagem, contabilizou 400 planos e orientou que esse número “não incluía os múltiplos tipos de saltos da imagem dentro de um plano contínuo” (*Ibid.*). Os 75 saltos foram, segundo Marie (2011, p. 191), “relativamente localizados dentro do filme” numa segunda etapa, na qual ele procurou distingui-los de falsos *raccords*. Ele explica que o salto (*jump cut*) não é um falso *raccord*, ou seja, não é uma contradição na lógica diegética, não é um erro de continuidade, e sim uma “figura muito frequente no cinema primitivo,

até 1908, especialmente em Méliès, que o utiliza constantemente em suas trucagens, e no cinema de vanguarda dos anos 1920” (MARIE, 2011, p. 190). Marie acrescenta que o *jump cut* corresponde à omissão de quadros na continuidade de um plano, e que esse elemento de ligação foi abolido na montagem clássica porque provocava uma ruptura na continuidade visual, “um salto na imagem”.

A desarmonia entre o total de planos (470) detectado por Michel Marie e o número constatado nesta investigação (477) revela uma provável eficácia maior na desconstrução do filme a partir da decomposição com o auxílio do software de edição não linear. Saltos como os que acontecem entre os planos 149 e 150 (acendimento dos postes numa rua de Paris), 293 e 294 (quando Patrícia faz uma pergunta a Parvulesco), ou ainda entre os planos 405 e 406 (Michel apresentando Patricia para Zumbart) são, definitivamente, difíceis de serem detectados à visão contínua. E não perceber e, conseqüentemente, não computar esses cortes faz com que o resultado apresente planos em número inferior na contagem final.

No software de edição não linear, o filme passou por um processo de marcações (*markers*), que são registros, comentários, “anotações” feitas na própria na linha do tempo (*timeline*) onde se encontra posicionado o arquivo de áudio e vídeo. As marcações conferem confiança à análise e oferecem a possibilidade de acessar rapidamente momentos específicos assinalados durante a investigação. Esse apontamento viabilizou a construção de uma planilha (Tabela 1) com os dados coletados de forma absoluta e, conseqüentemente, comparativa.

**Tabela 1: Transições no longa-metragem de Jean-Luc Godard.**

	<i>FADE</i>	<i>FUSÃO</i>	<i>WIPE</i>	<i>JUMP CUT</i>	<i>CORTES</i>	<i>PLANOS</i>
<i>ACOSSADO</i>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>64</b>	<b>399</b>	<b>477</b>

Fonte: Carvalho (2020).

A visualização e possibilidade de manipulação do arquivo em uma linha do tempo dinamiza também a decupagem das sequências, método muito comum de divisão do filme em segmentos, com o intuito de facilitar a análise de trechos específicos. No caso deste estudo, partiu-se do quadro criado por Marie (2011, p. 164) e efetuaram-se

alterações resultantes das divergências encontradas entre a análise de 2005 e esta, executada com ajuda computacional.

Certas incongruências são difíceis de apontar com exatidão, como, por exemplo, na sequência 9 da tabela a seguir: foi identificado que a contagem feita no software apresenta dois planos a mais que a descrição no livro de Marie. Um desses planos a menos, provavelmente, se deu por conta da não percepção, por parte do estudioso francês, de um *jump cut* entre os planos 293 e 294, acredita-se que muito em razão do método utilizado por Marie. Entretanto, há outro plano que não aparece na conta dele, e que, mesmo realizando uma comparação minuciosa, não foi possível apontar. Além deste último, outros seis planos que estão na análise feita por meio do software não aparecem contabilizados no estudo do francês. Outra discrepância é relativa à pontuação entre as sequências 10 e 11. No quadro de Marie (2011), é apontada a fusão como conector, mas no Adobe Premiere é facilmente identificável um *crossfade* nesse momento do filme, entre os planos 315 e 316. A seguir, estão apresentadas as duas tabelas: a primeira é a réplica da tabela de Michel Marie que consta no livro de 2006.

N.	Lugares, ações	Planos	Duração	Pontuações finais
1	O velho porto de Marselha	(1/12)	1'20"	Fusão
2	Estrada Nacional 7, morte do motoqueiro.	(13/52)	3'38"	<i>Fade out</i>
3	Chegada ao Quartier Latin	(53/63)	1'25"	Panorâmica rápida
4	Quarto da continuísta	(64/79)	2'32"	<i>Fade out</i>
5	Michel reencontra Patricia. Os dois policiais	(80/101)	9'02"	<i>Íris</i>
6	Michel convida Patricia, quer reencontra VD	(102/151)	8'09"	<i>Fade out</i>
7	<b>O dia seguinte de manhã, quarto do hotel</b>	<b>(152/223)</b>	<b>24'</b>	<b>Panorâmicas aéreas</b>
8	Mais um roubo de carro. O delator	(224/253)	3'14"	<i>Íris + fade out</i>
9	A entrevista em Orly	(254/296)	3'34"	Fusão
10	Garagem, o receptor	(297/312)	2'40"	<i>Fusão</i>
11	Táxi, agência, a dupla perseguição	(313/371)	8'53"	<i>Fade out</i>
12	O bar La Pergola, Zumbart, Berruti	(372/418)	6'13"	Pano-musica
13	Estúdio da suca, última noite	(419/433)	1'45"	<i>Fade out</i>
14	O dia seguinte, Patrícia denuncia Michel	(434/448)	5'36"	Brusco raccord
15	Rua Campagne Première	(449/ 470)	3'20"	<i>Fade out</i>

**Figura 2:** Reprodução da decupagem das sequências de *Acochado* por Marie (2011).  
Fonte: Marie (2011, p. 164).

A segunda é a tabela construída com base (estética e estrutura) em Marie (2011), mas a partir da análise no software de edição não linear. As conexões entre os “pedaços” do filme, que serão exploradas mais adiante neste trabalho, estão indicadas na última coluna à direita.

Seq.	Lugares e ações	Planos	Duração	Transição
1	Roubo de um carro no porto de Marselha.	1 a 12	1'25"	Fusão
2	Estrada Nacional 7, morte do policial.	13 a 52	3'47"	<i>Fade</i>
3	Chegada a Paris.	53 a 63	1'28"	Corte
4	Roubo no apartamento da continuísta.	64 a 79	2'37"	<i>Fade</i>
5	Michel reencontra Patricia. Policiais investigam paradeiro de Michel.	80 a 101	9'25"	<i>Wipe</i>
6	Patricia e o jornalista.	102 a 151	8'30"	<i>Fade</i>
7	Manhã do dia seguinte no quarto do hotel.	152 a 223	25'02"	Corte
8	Outro carro roubado e o delator.	224 a 253	3'22"	<i>Wipe</i>
9	A entrevista de Parvulesco.	254 a 298	3'43"	Fusão
10	A garagem e o receptor.	299 a 315	2'46"	<i>Fade</i>
11	Táxi, agência, a dupla perseguição.	316 a 377	9'15"	<i>Fade</i>
12	O bar La Pergola, Zumbart e Berruti.	378 a 425	6'56"	Corte
13	Estúdio da sueca, última noite.	426 a 440	1'49"	<i>Fade</i>
14	O dia seguinte, Patricia denuncia Michel	441 a 455	5'48"	Corte
15	O tiro pelas costas na rua Campagne Première	456 a 477	3'28"	<i>Fade</i>

Tabela 2: Decupagem das sequências de *Acosado*.

Fonte: Carvalho (2020), com base em Marie (2011, p. 164).

A partir da nomenclatura estabelecida por Salt (2009) e Aumont (2012), adotou-se a seguinte terminologia para a tabulação das intersecções entre tomadas: *Fade*; Fusão; *Wipe*; *Jump Cut* e Corte; e, para as definições transitivas entre segmentos autônomos, utilizou-se a classificação de Christian Metz. Para Metz (2014, p. 120), os cortes são “hiatos de câmera”, não diegéticos e, portanto, sem significativa importância dentro de um contexto de fluxo narrativo de espaço e tempo.

As transições visíveis – fusões, *fades* e outros efeitos óticos –, essas sim, quando utilizadas para unir sequências, podem criar um “hiato espaço-temporal com permanência de alguma relação transitiva profunda (fusão) e hiato espaço temporal seco (*fade*)” (METZ, 2014, p.120). Na Tabela 3, foram etiquetadas a localização (tempo decorrido) da pontuação visual no longa-metragem; os planos que abrangem a transição; a natureza da ligação; e, por fim, à direita, a característica relacional. As linhas em negrito representam transições não mencionadas na análise fílmica de Michel Marie (2011).

<b>Tempo decorrido</b>	<b>Planos envolvidos</b>	<b>Pontuação</b>	<b>Relação transitiva</b>
00:00:45	01	<i>Fade 1 (in)</i>	Hiato espaço-temporal seco (início)
00:02:11	12 e 13	Fusão 1	Hiato espaço-temporal seco
00:03:35	24 a 26	<i>Jump Cuts 1 e 2</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
00:04:09	28 a 30	<i>Jump Cuts 3 e 4</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
00:05:04	35 e 36	<i>Jump Cuts 5</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
00:05:58	52 e 53	<i>Fade 2</i>	Hiato espaço-temporal seco
00:08:08	70 a 72	<i>Jump Cuts 6 e 7</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
00:09:00	74 e 75	<i>Jump Cut 8</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
00:10:05	79 e 80	<i>Fade 3</i>	Hiato espaço-temporal seco
00:13:47	88 e 89	<i>Jump Cut 9</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
00:19:30	101 e 102	<i>Wipe 1</i>	Hiato espaço-temporal seco
00:22:25	108 a 199	<i>Jump Cuts 10 a 20</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
00:25:30	127 a 129	<i>Jump Cuts 21 e 22</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
00:25:35	131 a 137	<i>Jump Cuts 23 a 28</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
00:27:39	149 e 150	<i>Jump Cut 29</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
00:28:00	151 e 152	<i>Fade 4</i>	Hiato espaço-temporal seco
00:32:05	168 a 171	<i>Jump Cuts 30 a 32</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
00:40:31	193 a 196	<i>Jump Cuts 33 a 35</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
00:48:55	205 a 209	<i>Jump Cuts 36 a 39</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
00:56:03	251 a 253	<i>Jump Cuts 40 e 41</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
00:56:25	252 a 253	<i>Wipe 2</i>	Hiato espaço-temporal seco
00:59:43	293 e 294	<i>Jump Cut 42</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva

Tempo decorrido	Planos envolvidos	Pontuação	Relação transitiva
01:00:09	298 e 299	Fusão 2	Hiato espaço-temporal seco
01:02:56	315 e 316	<i>Fade 5</i>	Hiato espaço-temporal seco
01:03:34	321 a 325	<i>Jump Cuts 43 a 46</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
01:04:18	326 a 328	<i>Jump Cut 47 e 48</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
01:04:34	329 a 332	<i>Jump Cut 49 a 51</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
01:04:47	333 a 337	<i>Jump Cut 52 a 55</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
01:09:49	360 a 362	<i>Jump Cut 56 e 57</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
01:10:28	365 e 366	<i>Jump Cut 58</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
01:12:11	377 a 378	<i>Fade 6</i>	Hiato espaço-temporal seco
01:12:37	378 a 379	<i>Fade 7</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
01:15:57	396 e 397	<i>Jump Cut 59</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
01:16:43	405 e 406	<i>Jump Cut 60</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
01:16:55	407 e 408	<i>Jump Cut 61</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
01:18:35	421 a 423	<i>Jump Cut 62 e 63</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
01:20:56	440 e 441	<i>Fade 8</i>	Hiato espaço-temporal seco
01:24:04	451 e 452	<i>Jump Cut 64</i>	Hiato espaço-temporal com relação transitiva
01:30:12	477	<i>Fade 9 (out)</i>	Hiato espaço-temporal seco (fim)

**Tabela 3:** *Fade, fusão, wipe e jump cuts em Acossado.*

Fonte: Carvalho (2020).

O procedimento realizado na sequência em *Acossado* foi a tentativa de facilitar a visualização da informação descrita anteriormente (Tabela 3). A partir da “exportação” de um *frame* de cada plano do filme, e posterior agrupamento dos mesmos no software ImageJ, como se observa no esquema visual a seguir (Figura 3), foi possível agrupar o material em uma única tela.

A Figura 3, na página seguinte, apresenta 492 “fotogramas” (477 planos do filme representados por seu primeiro *frame* e outros 15 quadros representando os títulos de início e fim, e os instantes centrais de cada pontuação visível). Os *frames* estão ordenados da esquerda para a direita e de cima para baixo, segundo a ordem do filme. Essa visualização transforma o filme em uma única imagem e usa uma segmentação semântica e visual atrelada à linearidade dos planos. A opção pelo primeiro *frame* de cada plano decorre da existência de tomadas com

enquadramentos móveis e movimentos de câmera, como no caso dos planos-sequência executados pelo diretor.

O modelo de visualização utilizado pode ser comparado a um *storyboard* virtual do filme, elaborado ao contrário – um mapa reconstruído que revela a narrativa, a gramática, a cinematografia e a montagem. Na imagem gerada, optou-se por identificar as pontuações imagéticas utilizadas por meio de retângulos coloridos: as sinalizações em vermelho indicam *fades*; as azuis são fusões e as verdes indicam os *wipes* utilizados no filme.



**Figura 3:** Quadros do filme *Acosado* e indicação das transições visíveis. Compilação de *frames* elaborada pelo autor no software ImageJ.

Fonte: Carvalho (2020).

## A poética das transições

A montagem contínua, presente na cinematografia, procura transmitir a narrativa de uma forma clara e suave, ordenando os planos de modo a contar uma história com coerência e clareza. Trata-se de uma linguagem ilusionista, invisível, na qual a história pode se

desenvolver, evitando qualquer opção mais brusca ou difusa da forma fílmica que possa causar rompimento com a plateia emocionalmente envolvida. Uma das características desse modelo consiste no fato de que a edição pode estabelecer um acontecimento que consuma menos tempo na tela do que na história; é a montagem elíptica.

Sobre as elipses, Marcel Martin (2015, p. 95) destaca que “o cineasta pode e deve recorrer à ilusão e fazer-se compreender por meias palavras”. Ele completa dizendo que “a arte da elipse está relacionada com uma boa planificação, sendo esta o ato de suprimir os pontos mortos e inúteis da ação” (*Ibid.*). Tudo que se observa ao longo do filme tem que ser importante e acrescentar algo à história, mesmo que o seu significado supostamente não seja tão explícito. Entretanto, esse tipo de elipse requer uma “participação” por parte do espectador, ou ao menos uma disposição em compreender a intenção do realizador; as elipses são um desafio cognitivo para o observador. Para Barsam (2010, p. 327), o “efeito da elipse nos espectadores é determinado pelo fragmento de tempo omitido, assim como pela transição entre os planos”.

Ao longo dos anos, os cineastas e montadores trabalham na justaposição de planos, cenas e sequências, e se utilizam de elementos visuais capazes de produzir fluidez em suas histórias. O que promove a interseção entre dois planos e estabelece, na maioria das vezes, uma elipse na narrativa, pode possuir naturezas distintas e, com a tecnologia digital, estão a um clique de distância: *fades*, *wipes*, intertítulos, fusões.

Os processos técnicos de transição constituem o que se poderia chamar uma pontuação por analogia com os processos correspondentes na escrita: mas é evidente que esta analogia é puramente formal, visto não existir qualquer correspondência significativa entre os dois sistemas. Num filme, as transições têm como objetivo assegurar a fluidez da narrativa e evitar as ligações erradas (falsos *raccords*). (MARTIN, 2015, p. 109).

O que Martin (2015, p. 109) chama de “falso *raccord*” é explicado por Aumont (2012, p. 116) como sendo uma “articulação mal realizada ou mal concebida (insuficientemente contínua)”, mas ele destaca, ainda, que o *raccord*, apesar de “falso”, é um *raccord*. Ele assegura uma continuidade mínima da narrativa, não impedindo a

compreensão da história que está sendo contada, mas distante do conceito de veracidade convencional, da continuidade do visível intrínseca à narrativa clássica. Em *Acossado*, os cortes descontínuos, os falsos *raccords*, existem e podem, inclusive, ser confundidos com os *jump cuts* (saltos, para Michel Marie). De modo que, aqui, utiliza-se a definição do dicionário teórico e crítico de cinema de Aumont (2012) para tais transições consideradas “pulos” na edição.

Salto – *Raccord* entre dois planos quase idênticos, entre os quais a distância espaço-temporal é muito fraca. Foi a prática do documentário, e notadamente da reportagem televisiva, que levou à utilização desta forma de *raccord* (o *jump cut* anglo-saxão), que consiste em montar dois planos que são, na verdade, fragmentos da mesma tomada de cena, eliminando uma parte desta tomada e conservando o que vem logo antes e logo depois. O efeito visual é tocante, sobretudo no caso frequente em que o objeto está centrado em uma ou várias personagens estáticas: tem-se a impressão de que a personagem “salta” de repente, de maneira mais ou menos acentuada. (AUMONT, 2012, p. 265).

Acrescenta-se, a título de exemplo, que, se em uma tomada o personagem está andando da esquerda para a direita, e um pedaço do meio do plano é removido, um salto acontece; surge, portanto, um *jump cut*. *Acossado* apresenta “pulos” entre as imagens que, de certa forma, contribuem para que a ação de ver o filme se torne ativa, e não apenas passiva. Quem está assistindo é instigado a abraçar a história, pensar com ela, se orientar no espaço e no tempo em que ela está sendo contada, e não a ser conduzido inconscientemente por ela. Utilizado 64 vezes no longa-metragem francês, o *jump cut* mantém a relação de espaço e tempo entre os planos, mas sem se preocupar com a continuidade característica dos cortes da montagem clássica. O “salto” pode incomodar o espectador, no sentido de que chama a atenção e suscita reações de quem está assistindo, mas, independentemente da intenção em montar lançando mão desse recurso abrupto, o fato é que, ao se falar em *jump cuts* no cinema, a referência ao filme em questão é imediata.



**Figura 4:** Sequência de *jump cuts* em *Açossado*.  
Fonte: *frames* compilados pelo autor (2020).

Esse recurso de montagem não surge na década de 1960, mas é nessa década que cineastas europeus passam a utilizá-lo em filmes de arte. Longas-metragens de contradição ao cinema clássico narrativo, pontuais de um movimento que ficaria conhecido como a *Nouvelle Vague* Francesa (AUMONT, 2012). Além de utilizar esse elemento de montagem na construção dos filmes, diretores da época, como Godard, por exemplo, buscavam naturalizar o corte descontínuo e torná-lo cada vez mais suave aos olhos dos espectadores. Diretores de cinema nos Estados Unidos, ainda na década de 1960, aceitariam o desafio de editar filmes com esse recurso (SALT, 2009), mas o *jump cut* não alcançaria o sucesso das fusões, dos *wipes* e dos *fades*.

*O fade é um efeito visual de transição que possui a característica de fazer com que a imagem surja ou desapareça gradualmente, na maioria das vezes, envolvendo uma tela preta (BARSAM, 2010). É muito comum a utilização do fade-in (surgimento da imagem) para sinalizar um início, e, na tentativa de chamar a atenção para um final, geralmente é aplicado o fade-out (desaparecimento da imagem). Da mesma forma que uma cortina no palco de um teatro, Zettl (2011, p. 392) explica que o fade adquiriu a função básica de definir “o início e o fim de um evento na tela”. Godard não faz uso desse recurso no início de Açossado, e também não o utiliza ao final; entretanto, usa por duas vezes no transcorrer da narrativa.*



**Figura 5:** *Fade* em *Açossado*.  
Fonte: *frames* compilados pelo autor (2020).

Assim como, no teatro, a cortina pode se fechar no decorrer da peça, na tela o *fade* também é usado para demarcar situações no meio

de uma narrativa e segmentar o filme, o que configura o *cross fade* (*fade* cruzado). Com frequência, é utilizado para sinalizar elipses temporais, um salto para a frente no tempo, ou ainda *flashbacks*.

O escurecimento exprime uma pausa mais pronunciada na continuidade: interrompe o curso da narrativa e isola a ação precedente daquela que se segue. Quando usado com esta intenção, o escurecimento pode ser muito eficaz. Por outro lado, alguns cineastas afirmam que nunca se deveria usar um escurecimento, uma vez que não tem sentido mostrar-se à plateia uma tela vazia. Não desejamos tomar partido nesta questão. Diremos apenas que um escurecimento, quando usado corretamente, pode às vezes constituir uma pausa necessária para a reflexão e permitir que a plateia assimile um clímax dramático. (REISZ; MILLAR, 1978, p. 254).

Dancyger (2007, p. 417) relaciona a escolha de uma transição ao ritmo da montagem das sequências. Ele adverte que um corte seco pode ser dissonante: “Ele nos deixa confuso até que uma deixa visual ou sonora sugira que a mudança aconteceu”. Para o teórico, uma fusão entre segmentos é mais suave e fornece uma deixa visual. “A fusão, que normalmente é associada à passagem de tempo, pode também sugerir uma mudança de locação. O ritmo entre as sequências é mais suave quando a fusão é usada”.



**Figura 6:** Fusão em *Acosado*.

Fonte: *frames* compilados pelo autor (2020).

A fusão ou dissolvência (*dissolve*) é, tradicionalmente, um elemento da narrativa audiovisual na qual uma tomada desaparece enquanto outra aparece. O final da imagem A é sobreposto ao início da imagem B, de forma que, por um breve período de tempo, as duas imagens podem ser vistas simultaneamente.

A função da dissolvência é principalmente facilitar a transição. Em sua forma mais simples, pode levar-nos de um lugar para outro ou de um tempo para outro. [...] Em um uso mais sofisticado, a dissolvência ajuda muito na manipulação de ritmo e humor. (DMYTRYK, 1984, p. 83, tradução nossa).

Enquanto o *fade* separa cenas e sequências, a fusão fisicamente as dissolve conjuntamente. Inicialmente, as fusões não indicavam uma passagem do tempo, mas vieram a ser usadas dessa maneira na década de 1920 (SALT, 2009). E, como notado por Mônaco (2000, p. 225, tradução nossa), “ela serve a uma multiplicidade de propósitos. [...] É uma marca de pontuação no cinema que mistura imagens ao mesmo tempo em que as une”. De acordo com Bordwell e Thompson (2013, p. 389), nas produções cinematográficas realizadas antes dos anos 1960, as “fusões, *fades* ou transições [*wipes*] eram geralmente usadas para indicar uma elipse entre planos, geralmente no fim de uma cena e no início da seguinte”. Para os teóricos, a “regra” de Hollywood determina que a fusão indica um “lapso de tempo breve e um *fade* indica um lapso muito maior” (*Ibid.*).

O *wipe* é um elemento que atua na narrativa audiovisual, gerando a mudança gradual de uma imagem por outra. A substituição de uma primeira imagem por uma segunda pode ser feita por meio de uma margem simples, uma linha horizontal, vertical, diagonal, ou ainda por formas e figuras, como um círculo, um coração, uma estrela ou, ainda, semelhante a uma virada de página. Zettl (2011), contudo, questiona o que ele pode representar na tela em relação ao sentido e ao nível de interferência na narrativa visual: “efeitos de *wipe* são considerados agressivos porque se mostram de maneira especialmente visível na tela” (ZETTL, 2011, p. 393). Béla Balázs (1952) vai além e lamenta o uso desse recurso visual como pontuação filmica: ele sugere que os *wipes* são um sinal de “impotência” por parte do diretor e uma “bárbara demonstração de preguiça” do montador, “ao contrário do espírito da arte cinematográfica” (BALÁZS, 1952, p. 151, tradução nossa).

Ainda que seja um elemento que gere divergências quanto à estética e função estrutural na narrativa, o *wipe* exerce função de pontuação na linguagem cinematográfica, e, no filme *Acossado*, tem re-

levância visível na justaposição de seqüências. Citação ou tributo ao cinema clássico inspirador de cineastas da época, o fato é que, por meio do *wipe* estilo “íris da câmera”, Jean Luc-Godard e a montadora Cécile Decugis efetuam, em dois momentos distintos, a transição entre segmentos autônomos.



**Figura 7:** *Wipe* em *A Cossado*.  
Fonte: *frames* compilados pelo autor (2020).

Para além do *jump cut*, o que mais se pode falar da montagem de transições em *A Cossado* a partir dos dados tabulados? O primeiro número que chama atenção é o de cortes existentes no longa-metragem: trezentos e noventa e nove (399). Quase 400 cortes que não configuram “saltos” na edição; muitos deles são descontínuos, é verdade, mas a grande maioria deles justapõe planos, preservando a continuidade espacial e temporal. Em alguns momentos, inclusive, configurando *raccord* “perfeitos” que podem, tranquilamente, representar conjunções clássicas de Hollywood. A justaposição 78 serve de exemplo dessas ligações. No plano 78, o casal de atores está no quarto da atriz e o plano está fechado no rosto deles. O corte seco nos leva para o plano 79, aberto, e isto acontece exatamente no meio de um movimento de cabeça que a atriz faz. A movimentação da atriz que tem início no plano A segue continuamente no plano B, e o corte de câmera efetuado no meio do movimento é suave, quase invisível, como costuma pregar a montagem clássica.

Dentre as transições visíveis, que ocupam espaço de tela, e são possíveis de ser medidas em tempo de duração, o *fade* é o elemento mais acionado por Godard e sua montadora em *A Cossado*. O escurecimento da imagem A e clareamento revelando a imagem B é notável em nove momentos do filme. Destes, apenas um, o *fade* 7, não funciona como separador de segmentos autônomos. No plano 377, em que Michel e Patricia estão assistindo a um filme, e, algum tempo depois, no plano 378, estão do lado de fora do cinema, o diretor e a monta-

dora optam por efetuar a elipse de tempo (dentro e fora do estabelecimento) com a utilização do *cross fade*. Esse *fade* especificamente não rompe, mas sim mantém a relação transitiva entre os planos, se diferenciando das outras oito aplicações.

Quanto aos dois *wipes* aplicados no longa-metragem, ambos simulam um fechamento e uma abertura da íris da câmera, e ambos mantêm o mesmo propósito de ruptura espaço-temporal. Chamados também de “iris out” – tradicionalmente associados a uma estética de filme silencioso –, eles despertam a curiosidade e levantam discussões em torno dos motivos por meio dos quais foram escolhidos na edição. Por que optar por um *wipe* e não por mais um *fade*? É ingênuo arriscar uma resposta, mas muitos autores sinalizam uma intenção cômica por trás da utilização desta pontuação.

Por último, mas não menos importante, destacam-se as duas fusões que operam a separação de segmentos autônomos na montagem. Godard acaba por equiparar em número o uso de *wipes* e fusões em *Acossado*. Em dois momentos, ele utiliza a dissolvência, e em ambas não há conformidade com os preceitos de Metz (2014). O filme francês possui as fusões como pontuações espaço-temporais secas, ou seja, rompendo a relação transitiva entre os trechos envolvidos. Na tentativa de encontrar uma definição que pudesse respaldar o estilo adotado por Godard na estética das fusões em *Acossado*, destaca-se o teórico de cinema húngaro Béla Balázs (1952, p. 146), que sublinha que “a fusão entre duas tomadas significa uma conexão mais profunda entre elas”<sup>1</sup>. É uma convenção aceita pela cinematografia de mudança de discurso na linguagem do filme. Se duas imagens se dissolverem lentamente, as duas serão unidas por uma conexão profunda, dramaturgicamente importante, que pode não ser de natureza capaz de ser expressa por um corte. “A técnica da fusão permite colocar ênfase lírica e intelectual quando necessário em um filme”<sup>2</sup> (*Ibid.*).

Mas, ao confrontar tal definição com a classificação de Metz (2014), percebe-se que as fusões em *Acossado* representam hiatos espa-

1 “The dissolve between two shots means a deeper connection between them.” (BALÁZS, 1952, p. 146).

2 “The technique of the dissolve permits the placing of a lyrical and intellectual emphasis where required in a film.” (*Ibid.*).

ço-temporais secos, ou seja, sem relações transitivas. A primeira fusão justapõe o primeiro segmento do filme, que mostra o roubo de um carro efetuado por Michel no porto de Marselha, com a sequência 2, da viagem dele pela estrada Nacional 7. Apesar da linearidade e continuidade da história, funcionam na montagem como segmentos autônomos. A mesma característica pode ser observada no uso da segunda fusão, com o acréscimo de que temos personagens diferentes nas cenas. A sequência 9 pertence a Patricia e a 10 a Michel, em tempos e espaços diferentes. Se a teoria de Metz fosse regra, e Godard a tivesse que seguir, ele teria que ter atribuído *fades* a essas duas justaposições de segmentos autônomos.

## Considerações finais

Um grande número de pesquisas em filmes explora a duração dos planos. Essa é uma dimensão relativamente simples de ser quantificada. A análise dos padrões de duração de planos é amplamente estudada por Barry Salt (2009), e demonstra que trabalhar com dados sobre o tempo de planos pode conduzir a novas e importantes percepções acerca de um único filme, da obra de um único diretor e também de períodos inteiros da história do cinema. Numa tentativa análoga, ainda em fase inicial, este é o objetivo desta investida. Acredita-se que o estudo das transições que fazem parte da obra cinematográfica pode gerar informações e produzir reflexões acerca da gramática audiovisual.

A partir da decomposição do filme de Jean-Luc Godard, é possível afirmar que o corte é o elemento transitivo mais utilizado. Entretanto, a presença de *fades*, fusões, *wipes*, e principalmente *jump cuts* é marcante. Embora possua algumas questões quanto à coerência, principalmente no caso de usar *fade* e fusão com mesma relação transitiva, de forma geral a obra possui uma linguagem visual coesa do ponto de vista da opção das pontuações e suas significações.

A montagem e a apresentação de *Acochado* e os aspectos estéticos que envolvem a obra revelam que o centro da esfera criativa de Godard está apoiado na inserção de elementos clássicos da gramática cinematográfica para a entrega de uma experiência espectral. Entretanto, é

inegável concordar que o impacto visual causado pelos *jump cuts* marcou o movimento fílmico da época e hoje, 60 anos depois, é referência, atributo, recurso e inspiração, sobretudo para produções digitais em canais online como YouTube e Vimeo.

## Referências

- AUMONT, J. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papyrus, 2012.
- AUMONT, J.; MARIE, M. **A análise do filme**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2004.
- BALÁZS, B. **Theory of the Film: Character and Growth of a New Art**. Londres: Dennis Dobson LTD, 1952.
- BARSAM, R. **Looking at Movies, an Introduction to Films**. Nova York: W. W. Norton & Company, Inc., 2010.
- BORDWELL, D.; THOMPSON, K. **A arte do cinema – uma introdução**. Campinas: Unicamp, 2013.
- DANCYGER, K. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- DAWES, B. Cinema Redux – Creating a Visual Fingerprint of a Movie. Reino Unido, 2004. Disponível em: <http://www.brendandawes.com/projects/cinmaredux>. Acesso em: 09 jan. 2020.
- DMYTRYK, Edward. **On film editing**. Oxford, UK: Focal Press, 1984.
- MANOVICH, L. **Visualizing Vertov**. Cultural Analytics Lab., 2013. Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/visualizing-vertov>. Acesso em: 26 nov. 2019.
- MANOVICH, L. **What is Visualization?** Cultural Analytics Lab., 2010. Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/what-is-visualization>. Acesso em: 26 nov. 2019.
- MARIE, M. **A Nouvelle Vague e Godard**. Campinas: Papyrus, 2011.
- MARTIN, M. **A Linguagem cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2015.
- METZ, C. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- MONACO, J. **How to Read a Film, The World of Movies, Media and Multimedia Language, History, Theory**. Nova York: Jay's Publishers Services, Inc., 2000.
- REISZ, K.; MILLAR, G. **A técnica da montagem cinematográfica**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1978.
- SALT, B. **Film Style and Technology: History and Analysis**. London: Starword, 2009.
- VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre a Análise Fílmica**. Campinas: Papyrus, 2012.
- ZETTL, H. **Manual de produção de televisão**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.



# MARAVILHAMENTO SEM FIM: POR UMA OUTRA TEORIA DO CINEMA<sup>1</sup>

**Julio Bezerra**

“Teoria” indica, em geral, um conjunto de regras, leis ou ideias, mais ou menos sistematizadas, que dão conta de um determinado assunto ou questão. A palavra vem do grego *theoria*, que significa algo entre “contemplação” e “especulação”. Teoria, portanto, consiste em uma forma de descrição racional, uma maneira de entender algum fenômeno a partir, em grande parte dos casos, da observação. É um conhecimento “especulativo, metódico e organizado”, diz o dicionário, uma operação de depuração do mundo em domínios, substâncias ou princípios. Teorizar é encontrar, invariavelmente, “o abstrato, o esquema, o modelo”, acrescenta Jacques Aumont (2008, p. 22). É, na grande maioria das vezes, parar o mundo, interromper o fluxo, tomar posse do tempo e das coisas para melhor entendê-las.

A teoria cinematográfica, por sua vez, designa um conjunto complexo, variado, e em constante evolução, de conceitos, hipóteses e ideias, elaborado para melhor nos ajudar a entender o cinema em suas dimensões estética, social, política e psicológica. Ou seja, os teóricos do cinema – sejam eles teóricos de cinema *strictu sensu* (Bela Balázs, Christian Metz), cineastas que refletem sobre sua própria prática (Sergei Eisenstein, Maya Deren), intelectuais *freelancers* que escrevem sobre cinema (James Agee, Parker Tyler) ou críticos de cinema cuja obra exala uma teoria, digamos, embrionária a ser intuída (André Bazin, Serge Daney) – fazem e verificam proposições e hipóteses sobre o cinema ou algum aspecto do cinema. Como sublinha Dudley Andrew (2002, p. 13), eles e elas investigam padrões e regularidades identificáveis (ou exceções a elas) que exploram o cinema como um meio, uma linguagem,

---

<sup>1</sup> Uma versão reduzida deste artigo foi apresentada no Congresso da Compós 2020.

um texto, um dispositivo. E fazem isso movidos por questões práticas (que dizem respeito à produção, circulação e recepção dos filmes) e por razões teóricas (que lidam com as premissas, concepções e proposições sobre o mundo e a vida que o cinema revela ou sugere).

A história da teoria do cinema pode ser descrita de diversas formas: como um “desfile triunfante de ‘grandes homens e mulheres’” (STAM, 2003, p. 20); como um corpo recheado de metáforas orientadoras (cine-olho, cine-punho, janela, moldura, câmera-caneta, sonho, espelho etc.); em sua relação mais ou menos sintonizada com a filosofia; em seu movimento incessante de aproximação e distanciamento para com as demais artes (o cinema como pintura, como música, como teatro); ou, ainda, como uma sequência apaixonada de mudanças paradigmáticas de matrizes teóricas/interpretativas e estilos discursivos (formalismo, semiologia, psicanálise, feminismo, cognitivismo, teoria *queer*, teoria pós-colonial etc.) – “cada um com suas palavras-chave, suposições tácitas e jargão característico” (STAM, 2003, p. 20).

Susan Hayward (2006), por exemplo, divide a história da teoria do cinema em três fases, que se alternam entre o pluralismo e o monismo teóricos. Segundo a autora, entre os anos 1910 e 1930, período correspondente à emergência da teoria do cinema, teria prevalecido o pluralismo. Destacam-se os trabalhos de Louis Feuillade, Ricciotto Canudo, Vachel Lindsay, Jean Epstein, Hugo Münsterberg, bem como discussões em torno da relação do cinema com as demais artes, a presença da máquina e uma nova forma de olhar para a realidade e os processos estéticos e psicológicos que revelam nossas experiências mentais. Ao longo da década de 1930, ampliam-se as questões envolvendo tópicos como alta e baixa cultura, realismo e naturalismo, recepção, montagem, psicanálise e inconsciente, entre outros temas.

De meados dos anos 1940 aos 1960/70, quando o pensamento sobre o cinema migra para as universidades, emerge o monismo de teorias totalizantes. Os esforços convergem ao redor do estabelecimento de princípios gerais, escapando às supostas limitações anteriores. Nesse processo, na busca por uma teoria total, muitas vezes se sente que as “ideias sobre cinema” substituíram o “cinema” como foco central da investigação. Ganham vulto discussões envolvendo a importância da intertextualidade e dos efeitos ideológicos, do posicionamento ou papel

do sujeito e dos efeitos da enunciação sobre o espectador. Correntes as mais variadas, oriundas das ciências humanas, tomam o cinema de assalto: o estruturalismo, a semiologia, a psicanálise lacaniana etc. A teoria semiótica do cinema dos anos 70, por exemplo, pressupunha uma espécie quase religiosa de iniciação nos textos sagrados dos *maîtres à penser* dominantes. A “teoria” tornou-se “Teoria”.

A partir dos anos 80, a teoria se tornou epistemologicamente mais modesta e menos autoritária, renunciando às suas ambições por uma teoria que conseguisse dar conta de todo o fenômeno cinematográfico. Teóricos como Noel Carroll e David Bordwell postularam uma “teorização de médio alcance” (HAYWARD, 2006, p. 410). Com a crise das teorias totalizantes e o advento do pós-estruturalismo, entra em cena uma variedade de vetores de pensamento e observa-se um retorno ao pluralismo. Em lugar da “Teoria”, portanto, apenas teorias e a “atividade da teorização”, bem como a produção bem-acabada de conceitos, taxonomias e explicações gerais. A reboque dessa transformação, emergem ainda o campo cognitivista, o semiopragmatismo, os estudos culturais, e o renascimento da fenomenologia, entre outras abordagens.

O que se percebe ao longo dessas fases é que a teoria do cinema é um campo de investigação marcado por bifurcações duradouras. A história da teoria do cinema pode ser vista, como descreve Thomas Elsaesser (2019, p. 40), “como uma sequência de oscilações entre a materialidade, a substancialidade e a presença física das imagens em movimento (realistas) e sua imaterialidade, abstração, grafismo e diagramática (formalistas)”. Sem dúvida, a divisão mais persistente, que acompanha a história do cinema desde o seu nascimento, estruturando-a, é aquela que coloca o formalismo e o realismo em lados opostos. É comum no entendimento histórico do pensamento cinematográfico identificar formalismo e realismo como duas correntes em torno das quais uma variedade de críticos, teóricos e/ou cineastas se reúnem – uma divisão que foi atualizada de várias maneiras, insistentes e inesperadas (janela e moldura, os que acreditam na realidade e os que creem na imagem, os adeptos do desenho e os defensores da cor etc.). Ou seja: a teoria do cinema se esforça para formular noções esquemáticas sobre a essência, as capacidades e as possibilidades do cinema, tendendo quase sempre a um modo de pensamento mais opositivo. Em suma: na teoria do cine-

ma, prevalece quase sempre um modo “oposicionista” de pensamento – uma espécie de “nós contra eles” na visão de cinema e mundo.

Esse fenômeno não é surpreendente. A teoria do cinema herdou implicitamente uma perspectiva dual sustentada pela filosofia ocidental moderna por séculos na divisão entre homem e natureza, sujeito e objeto, criando uma ontologia segundo a qual a humanidade tem uma natureza distinta, diferente e até superior à de outros seres e entidades. É essa herança que nos conduz a insistentes divisões entre o que importa e o que não importa, separando realismo e formalismo, realidade e imagem, diferenciando o mundo e o espectador, o fenômeno e o olhar que o testemunha. O que se pode concluir, arriscando uma primeira hipótese a ser combatida neste artigo, é que, na história da teoria cinematográfica, o pensamento sempre tende a se tornar o fundamento da experiência; em outras palavras, o pensamento teria sua própria dinâmica e, por si só, nos levaria a descobrir a experiência, e não o contrário!

É neste momento que Alfred North Whitehead se torna um grande interlocutor. Ele não publicou nenhum livro ou artigo estritamente sobre estética, muito menos sobre o cinema. No entanto, pensar com Whitehead pode nos abrir para novas maneiras de ler, entender e praticar a teoria do cinema – e é isso que pretendemos fazer. Quando pensamos com Whitehead, a teoria deixa de lado o objetivo de atingir uma verdade que estaria acima, além ou independente da experiência fílmica. Os filmes não deviam ser definidos por uma pergunta silenciosa que transcende os modos apaixonados, diversos e interessados que temos de nos relacionar com eles. É o acolhimento, a ausculta, a exploração da experiência – do realizador, do espectador, do crítico – que toma o centro de gravidade da reflexão.

Pois, para Whitehead, o pensamento é amplo, aberto e criativo. Nenhuma formulação é definitiva. Seu pensamento não nos oferece conclusões fechadas. Toda filosofia está sujeita à revisão, incluindo a sua. A filosofia, diz Whitehead, foi assombrada pela infeliz noção de que seu método é o de indicar “dogmaticamente premissas que são diversas, claras, distintas e certas; e erguer sobre essas premissas um sistema dedutivo de pensamento” (WHITEHEAD, 1978, p. 11) – embora a expressão das generalidades devesse ser o objetivo da discussão, e não sua origem. “A filosofia começa no maravilhamento”, diz ele; mas, no

final, “o maravilhamento permanece” (WHITEHEAD, 1968, p. 168.). O maravilhamento nunca vai embora. Para ele, a filosofia especulativa faz parte de uma aventura maior, que dissolve os velhos limites e permite novas conexões, um novo tipo de “liberdade nômade”, como Isabelle Stengers (2014a, p. 188) descreve belamente.

O objetivo fundamental da filosofia de Whitehead é sempre o de superar o que ele mesmo chamou de “bifurcação da natureza”, ou divisão absoluta entre “a natureza apreendida na consciência e a natureza que é causa da consciência” (WHITEHEAD, 1994, p. 30). De um lado, há a aparência fenomênica do mundo para nós: “o verde das árvores, o canto dos pássaros, o calor do sol, a dureza das cadeiras, e a sensação do veludo” (WHITEHEAD, 1994, p. 31). Do outro, há a realidade física oculta: “o sistema de conjectura de moléculas e elétrons que tanto afeta a mente a produzir a consciência da aparente natureza” (WHITEHEAD, 1994, p. 31). O pensamento moderno é amplamente fundado sobre essa bifurcação (qualidades primárias e secundárias, noumena e phenomena, “a imagem manifesta” e “a imagem científica” etc.).

A noção de “bifurcação da natureza” aparece pela primeira vez em *The Concept of Nature*, publicado em 1920. Naquele momento, Whitehead já havia produzido um importante corpo de trabalho. Ele era mais conhecido por seu trabalho em matemática – especialmente por coescrever *Principia Mathematica* com Bertrand Russell. No entanto, *O conceito de natureza* marcou um ponto de virada em sua obra. É o momento em que Whitehead expõe a tarefa que caracterizará todos os seus desenvolvimentos filosóficos posteriores: “O objetivo do presente volume e de seu predecessor é lançar as bases de uma filosofia natural que seja o pressuposto necessário de uma física especulativa reorganizada” (WHITEHEAD, 1994, p. 4).

Foi em meio a uma análise da invenção da ciência moderna e de seu lugar particular na história da ciência que Whitehead cunhou o termo “bifurcação da natureza” para identificar sua operação constitutiva. A noção de bifurcação manifesta a ideia de processo, de um movimento de diferenciação. É a trajetória pela qual a natureza é dividida em dois ramos distintos. Toda a filosofia moderna será tocada pelo erro da bifurcação. Whitehead não fala mais sobre isso e cabe a nós compreender suas implicações. O filósofo concede à bifurcação

um campo de aplicação que parece, *a priori*, ilimitado, pois afirma que o período moderno é inteiramente colorido por ela (WHITEHEAD, 2006, p. 15). A questão da bifurcação<sup>2</sup> não se restringe a um domínio específico da experiência moderna: é a origem de uma transformação global em todos os níveis da experiência. Ela é fonte e expressão de qualquer cosmologia, afetando todas as dimensões, das experiências epistemológicas às estéticas e morais da natureza. Whitehead deseja superar essas bifurcações em absoluto:

Não podemos empreender uma seleção rigorosa. Para nós, o fulgor avermelhado do poente deve ser parte tão integrante da natureza quanto o são as moléculas e as ondas elétricas por intermédio das quais os homens da ciência explicariam o fenômeno. Cabe à filosofia natural analisar como esses diferentes elementos da natureza se interligam. Ao fazer essa exigência, julgo-me adotando nossa atitude instintiva imediata para com o conhecimento perceptual, que somente é abandonado sob influência da teoria. (WHITEHEAD, 1994, p. 37).

Para a teoria do cinema, as implicações dos conceitos e ímpeto especulativo de Whitehead são imensas. Em primeiro lugar, com sua filosofia em mente, vemo-nos diante do desafio de pensar o cinema para além de qualquer antropocentrismo residual, quer dizer, sem nos eximir dos filmes, mas também sem defini-los à nossa própria imagem. Em segundo lugar, as noções de evento, afeto e, sobretudo, experiência, passam a exigir novas e diversas inflexões. Se dermos esses dois passos, é o próprio papel da teoria que se renova. Se, como Whitehead sugere, a filosofia começa e termina no maravilhamento, na fascinação, podemos dizer a mesma coisa sobre qualquer abordagem crítica ou teórica do cinema.

---

<sup>2</sup> A primeira impressão é que, de uma maneira ou de outra, a bifurcação nos leva ao “dualismo”. Contudo, seguindo os passos de Debaise (2017b), bem como o uso diferenciado que Whitehead parece aplicar aos dois termos, é preciso salientar que a noção de bifurcação delineia um conceito mais amplo e mais fundamental que o do dualismo, que, em última análise, é apenas uma de suas manifestações. Se o dualismo é entendido em termos de dualidade de substâncias, independentemente de como elas sejam caracterizadas, a bifurcação indica algo diferente: como uma única realidade (ou natureza) foi dividida em dois reinos distintos.

Sigamos por partes. A filosofia pressupõe tradicionalmente uma relação sujeito-objeto capturada em termos de um “conhecedor” – o indivíduo que tem a experiência –, e um objeto a ser “conhecido” – os elementos da experiência que devem ser determinados. Trata-se de uma equação absolutamente desigual: o conhecimento produzido reina tanto sobre a experiência subjetiva quanto sobre as qualidades inerentes ao objeto, gerando uma visão conceitual que acaba por mediar ambos os lados. Para Whitehead, pelo contrário, “a base da experiência é emocional” (WHITEHEAD, 1967, p. 176). As percepções claras e distintas que formam a base do conhecimento científico e filosófico são secundárias em relação ao sentimento que leva o sujeito a prestar atenção em algum objeto em primeiro lugar. Para capturar esse aspecto emocional, Whitehead argumenta que um momento da experiência é melhor caracterizado como um processo de “provação”, no qual as entidades formam relações ao induzir uma resposta de outras entidades.

Whitehead procura produzir uma metafísica não antropomórfica e não antropocêntrica. O que significa que ele é um pensador secular e naturalista, mas de um tipo muito especial. Para ele, não há distinção estável e essencial entre mente e matéria, sujeito e objeto. Também não há distinção estável e essencial entre humano e não humano, ou mesmo entre vivo e não vivo. Certamente existem diferenças de grau, mas não diferenças de essência ou espécie. Whitehead também rejeita explicações sobrenaturais, mantendo o que ele chama de princípio ontológico: a afirmação de que “entidades reais são as únicas razões” (WHITEHEAD, 1978, p. 24), que “a busca de uma razão é sempre a busca de um fato real que é o veículo dessa razão” (WHITEHEAD, 1978, p. 40). Pois “não há nada que flutue no mundo do nada. Tudo no mundo real é referente a alguma entidade real” (WHITEHEAD, 1978, p. 244).

A noção de experiência parece então alinhar o conhecimento com a experiência estética. Os encontros na natureza devem seu significado à intensa experiência de sentimento que desestabiliza o pensamento e reorienta a percepção e a compreensão conceitual – e, nesse sentido, eles são de ordem estética. A estética, diz Steven Shavirro (2014, p. 49) “tem a ver com as coisas na medida em que elas não podem ser conhecidas ou subordinadas aos conceitos e também na

medida em que não podem ser utilizadas, nem regulamentadas normativamente ou definidas de acordo com regras”. A experiência estética não é mero privilégio de certas mentes humanas, mas um fato do universo material como tal; a experiência estética é imanente ao mundo, não estando acima dele, refletindo sobre ele. O sujeito e o objeto formam uma relação na qual cada um é transformado pela rica textura do sentimento que os une. A apresentação da experiência de Whitehead como um encontro estético faz do pensador parte integrante da transição do mundo, e sua capacidade de envolvimento depende do grau em que o pensamento é capaz de acompanhar os processos em andamento. Dessa maneira, o pensamento deve ter como objetivo intensificar essa relação com os outros na experiência e, por meio dela, participar ativamente do processo criativo do mundo real.

Para Whitehead, todo o nosso conhecimento vem da experiência e não há nada fora da experiência ou além dela. Para Whitehead, o pesquisador não pode ser separado do experimento, porque ambos estão presentes no mundo da mesma maneira. Não pode haver distinção formal e permanente entre o eu observador (o eu como sujeito transcendental ou sujeito de enunciação) e o eu sendo observado (o eu como objeto no mundo ou sujeito do enunciado). Até o conceito de Deus precisa ser secularizado, explicado em termos empíricos e localizado dentro da experiência fenomenal (WHITEHEAD, 1978, p. 207). Experiência é sempre experiência de algo. E esse algo se torna parte da experiência – na verdade, a constitui. É impossível que a experiência exista independentemente: a experiência surge daquilo que é vivido. Aquilo que é experimentado de “fora” de nós torna-se “dentro” de nós, ou melhor, torna-se parte de nós porque é absorvido em nosso eu como experimentador. Toda gota de experiência é uma nova trama do mundo das experiências anteriores, da qual essa gota surge.

Como insiste Didier Debaise (2017a), esse entendimento coloca o pensamento especulativo de Whitehead na extensão do que William James chamou de “empirismo radical”: “Para ser radical, o empirismo não deve admitir em suas construções qualquer elemento que não seja vivenciado diretamente, nem excluir deles qualquer elemento que seja vivenciado diretamente.” (JAMES, 1988, p. 22). Whitehead complementa seu contemporâneo, dizendo que “a filosofia não pode excluir

nada”. Ora, não excluir nada é considerar a multiplicidade das dimensões que compõem uma experiência aqui e agora, sem tirar nada por razões *a priori*, quaisquer que sejam as desqualificações que possam ser aplicadas a ela. Não excluir nada é resistir aos termos das alternativas que tão inexoravelmente parecem nos impor, levando a falsas escolhas.

É preciso rejeitar o direito de desqualificar, e jamais negligenciar “a multifariedade do mundo”. Qualquer pensamento é absolutamente localizado, incorporado à situação da qual emerge e que lhe dá significado. Poderíamos dizer, com Gilles Deleuze, que é preciso pensar através e pelo meio, pensar com tudo o que uma experiência implica. Nada do que é real é autossuficiente. Não existem fatos isolados: “A conexão é a essência de todas as coisas e todos os tipos [...] Abstrair a conexão envolve a omissão do fator essencial no fato considerado”, acrescenta Whitehead (1968, p. 9). Ou seja: qualquer experiência, por mais factual que seja, está saturada de interpretações, ideias e múltiplos vínculos. Como Debaise e Isabelle Stenges comentam:

Se o pensamento especulativo foi acusado por Immanuel Kant de cometer o mesmo erro que uma pomba imaginando que voaria melhor sem a fricção do ar, o pensamento especulativo de Whitehead visa maximizar o atrito com a experiência, recusando o direito que todo pensamento especializado se concede: explicar, enquanto elimina qualquer coisa que não possa ser enquadrada pela explicação. (DEBAISE; STENGENS, 2016, p. 86).

Whitehead, portanto, está sempre se voltando para o que ele próprio chama de “elucidação da experiência imediata” (WHITEHEAD, 1978, p. 4). Sua filosofia trata a experiência como algo que ainda deve ser construído e continuamente refeito. Sua tarefa é se instalar no terreno da experiência em sua multiplicidade, preservando o que ela torna importante, intensificando o sentido do possível que ela contém, fazendo-nos reconhecer que nossa “atitude instintiva imediata” excede irresistivelmente os limites atribuídos a ela pelo pensamento.

Sua obra é especulativa no sentido comum da palavra, no sentido de especular sobre uma possibilidade. Whitehead aposta que seu sistema, que ostenta suas afiliações à tradição racionalista, é capaz de expor essa tradição à aventura. Ele aposta ser capaz de despojar a tra-

dição de seus poderes de classificação e ou exclusão. Whitehead não almeja um sistema de categorias gerais capaz de dar conta da experiência de uma maneira coerente, necessária e lógica. Em sua obra mais importante, *Processo e realidade*, ele define a filosofia especulativa da seguinte maneira:

A filosofia especulativa é o esforço de estruturar um sistema coerente, lógico e necessário de ideias, em termos dos quais todos os elementos de nossa experiência possam ser interpretados. Com essa noção de interpretação, quero dizer que tudo de que somos conscientes, apreciados, percebidos, desejados ou pensados, deve ter um caráter de instância particular do esquema geral. (WHITEHEAD, 1978, p. 3).

A filosofia especulativa é, então, essencialmente definida como um método. O pensamento especulativo aqui não se alia mais à busca dos primeiros princípios do real, com uma ontologia *a priori*, mas é antes um método de conhecimento. Como todo método, é menos uma teoria do que uma descrição das condições da produção do conhecimento. O objetivo da filosofia especulativa de Whitehead é alinhar nossas formas de pensar com o processo relacional em ação. A filosofia especulativa é, portanto, a intensificação de uma experiência até o seu ponto máximo.

Essa intensificação implica o que Whitehead chamou de “atração por sentimentos” (*lure for feelings*). Uma proposição é uma “atração por sentimento”: não uma declaração sobre o mundo a ser julgada verdadeira ou falsa, não uma ferramenta para desvendar a verdade por trás das aparências, mas uma possibilidade que atrai aqueles que a entretêm uma maneira diferente de sentir seu mundo (WHITEHEAD, 1978, p. 85). Podemos tomar o exemplo do próprio Whitehead. O discurso de Hamlet, “Ser ou não ser...”, começa julgando se a proposição inicial é verdadeira ou falsa, mas, em algum momento da leitura, o julgamento é ofuscado pelo prazer estético. Embora o discurso de Hamlet seja uma série puramente teórica de declarações, ele tem uma função que claramente vai além de sua expressão exclusivamente verbal: a captura de uma multiplicidade de sentimentos. Quando o julgamento é tomado como operando em uma dimensão excessivamente estreita, perde o

salto imaginativo implícito na proposição. Tomado como proposição, o discurso produz uma intensificação clara e dramática dos sentimentos que eles atraem.

A função das proposições é produzir uma intensificação de sentimentos. As proposições vinculam sentimentos reais (assuntos) e mundos possíveis (predicados). A filosofia especulativa é criativa, na medida em que se esforça por nos fazer ver “o que faz ao pensamento, o que nos obriga a fazer, o que torna importante e o que faz permanecer silencioso” (STENGER, 2014a, p. 22). O pensamento especulativo permite uma exploração da pluralidade do presente. Não se trata de determinar o que é e o que não é possível, como se as possibilidades sempre pudessem ser apuradas antes dos eventos, ou seja, a partir do impasse do presente. A especulação está aqui mais associada a uma sensibilidade preocupada em resistir a um futuro que se apresenta como provável ou plausível, e apostar que, por mais difundido que seja o impasse, nunca se pode esgotar o potencial não realizado do presente.

Não é fácil restaurar os direitos da especulação. Assim como qualquer abstração “bem-sucedida” deve pagar o preço de deixar certos detalhes inexplicáveis, qualquer tentativa especulativa de ir além dos fenômenos se verá inevitavelmente assombrada por algum tipo de exceção. Como Whitehead coloca, todo “esquema especulativo” (inclusive o dele) necessariamente fica aquém de suas próprias ambições: “Se considerarmos qualquer esquema de categorias filosóficas como uma afirmação complexa e aplicarmos a alternativa do lógico, verdadeira ou falsa, a resposta deve ser que o esquema seja falso” (WHITEHEAD, 1978, p. 12). Mas, para Whitehead, essa falsidade não é o fim da questão. Afinal, ele também afirma que é muito mais importante que uma proposição seja interessante do que verdadeira. Uma proposição é falsa quando falha (seja por erro ou omissão) em descrever o mundo como ele realmente é. Mas, se a falsa proposição for interessante o suficiente, ela pode estimular o pensamento, conscientizando-nos de suas próprias lacunas e omissões, ou sugerindo potenciais de diferença, alternativas ao que realmente é o caso.

A especulação nos atrai e nos perturba, incentivando-nos a pensar e agir de maneiras diversas. Certamente a especulação não nos leva a verdades superiores; sua importância é muito mais de ordem estética do

que epistemológica. Ela acelera nossa imaginação, permitindo-nos, como destaca Graham Harman, “chegar a conclusões que parecem contra-intuitivas ou até mesmo completamente estranhas” (HARMAN, 2018, p. 5). Pensar com Whitehead é afirmar que o sucesso de uma proposição teórica é dar origem ao que ele mesmo chamou de “salto da imaginação”. Seu pensamento tem como missão nos fazer sentir esse salto. E esses saltos e gestos especulativos, plurais por definição, têm a verdade do relativo, de um sempre situado. “Não decidimos executar um gesto especulativo”, comentam Debaise e Stengers, “arriscamos esse gesto na medida em que nos sentimos ‘vinculados’ a uma situação, obrigados a responder às virtualidades tornadas perceptíveis apenas pela maneira como nos sentimos vinculados.” (DEBAISE; STENGERS, 2016, p. 89).

Pensar na teoria do cinema com Whitehead em mente é lidar com o imperativo de um relato de experiência que seja imune a possíveis divisões entre humano e não humano, além de animado e inanimado, e que seja suficientemente amplo para explicar que os caminhos por meio dos quais essas divisões supostamente fundamentais e categóricas envolvem, de fato, sobreposições complexas de diferentes níveis de experiência, nenhuma das quais é intrinsecamente mais digna do que outras. Em outras palavras, o que importa não são as interações universais, mas a descoberta progressiva de novas questões relevantes, esclarecendo a diversidade do mundo e a necessidade de aprender a abordar essa diversidade.

A filosofia de Whitehead parece convocar uma mudança na teoria cinematográfica, que deslocaria a primazia da intencionalidade humana de um lado e a especificidade do meio do outro. Em um filme, toda imagem herda e integra o que a precede. As imagens são tomadas umas pelas outras, somam-se umas às outras, formando uma longa cadeia de heranças e transmissões de sentimentos. Poderíamos dizer dessa sucessão de imagens o que John Dewey escreveu sobre o tema da experiência: como respirar, trata-se de um ritmo de entradas e saídas. Sua sucessão é pontuada e ritmada pela existência de intervalos, períodos em que uma fase cessa e a outra, ainda incipiente, se faz visível.

O cinema nos lega uma outra imagem para o pensamento, diferente daquela que René Descartes consagrou – o pensamento como o próprio fundamento ontológico de nosso ser, como aquilo que define o

que nós humanos somos capazes de fazer. “Mas não seria possível sentir o pensamento?”, provoca Martin Savransky (2018). Descartes, muito provavelmente, descartaria essa indagação como uma espécie de heresia filosófica. Para o autor de *Discurso sobre o método*, o pensamento, sendo, mais uma vez, aquilo que nos define, teria de ser absolutamente distinto do que pertence aos feitiços do sensível, dos sentimentos, das paixões e dos afetos que o próprio Descartes (e muitos antes e depois dele) acharam por demais vagos, ambíguos e pouco confiáveis para ganharem seu quinhão na descrição do cogito. É justamente por causa dessa imagem cartesiana, como elabora Savransky (2018), que

[...] a experiência do pensamento permanece irremediavelmente opaca, evitando não apenas a exploração sistemática, mas também a articulação autorreflexiva. O pensamento acontece, mas raramente se fala de sua experiência. As filosofias e teorias com as quais alguém se envolve nunca dizem como elas surgem. Nesse sentido, pensar constitui uma característica definidora dos ‘bastidores’ das atividades de pesquisa. (p. 610).

Acompanho Savransky na defesa de uma imagem diversa do pensamento que Whitehead e James nos legaram, uma que honre a experiência inventiva, arriscada, hesitante e dramática que o pensamento pode constituir. O desejo de James era o de poder falar da atividade do pensamento como se diz “chove!” ou “faz sol”, quer dizer, em que um “eu” consciente não fosse a fonte ou exigência primeira de todo pensamento, mas apenas mais um ingrediente de um *it thinks!*<sup>3</sup> O que esse *it thinks!* de James implica é uma experiência de pensar que não faça distinções *a priori* sobre o que está sendo pensado e o que ou quem está pensando. Evita-se, assim, julgamentos apressados sobre quem ou o que é responsável pelo surgimento do evento-pensamento, e cultiva-se uma certa curiosidade sobre quais tipos de ideias e quais pensadores o próprio evento pode convocar. Com a expressão *it thinks!*, o pensamento adquire existência própria.

---

3 “It thinks!” poderia ser traduzido por algo como “há pensamento” ou “pensamento está acontecendo/ocorrendo”. Contudo, dada a imensa dificuldade de se traduzir essa expressão impessoal, optei por mantê-la no original, em inglês.

Pensar é tomar parte em um “evento-pensamento”. É ter ideias e ser tomado por elas. As ideias são o que pensamos e o que nos faz pensar. Pois, para James, as ideias têm um modo de existência próprio e curioso. Pô-las em movimento é também e necessariamente sujeitarmos a elas, implicar-nos em um jogo em que somos forçados a hesitar e ponderar, em que decidimos, de forma arriscada e dramática, o que pode ser pensando, enunciado, tornado importante – e o que, por sua vez, nesse mesmo movimento, permanece nas sombras.

É nesse sentido que, com a ajuda de Savransky, bem como com a de James, Whitehead e Stengers, o que se vislumbra é uma certa dramatização da experiência de pensar. Sem dúvida, muitas empreitadas acadêmicas procuram cuidadosamente minimizar ou evitar os riscos. Elas operam com noções, princípios e metodologias afinadas a um determinado campo do racional e se situam dentro de uma dimensão do pensamento já estabelecida. Mais do que isso: no âmbito acadêmico, somos, é preciso dizer, na grande maioria das vezes, desaconselhados a de fato nos arriscarmos, a nos deixarmos levar por um esforço ou processo que pode, sem dúvida nenhuma, mostrar-se próximo ao delírio. Essa imagem do pensamento talvez seja mesmo, de um certo ponto de vista cartesiano e acadêmico, marcada pela imprecisão. Ela não nos diz com rigor como ou o que pensar. Faço, no entanto, minha a ressalva de Judith Schlanger (1977, p. 16): “o risco de imprecisão (temporária) parece preferível ao risco de redução”. “Rigor metodológico, aqui, é *rigor mortis*”, complementa Savransky (2018, p. 614).

Não é à toa que James, ao desejar atender de forma mais transparente à experiência de pensar, insiste que, para fazê-lo, não se deveria decompor o fluxo de pensamento em componentes e procedimentos bem definidos. Em vez disso, diz ele, é para “o restabelecimento do vago em nossa vida mental que estou tão ansioso para chamar a atenção” (JAMES, 1950, p. 254). A experiência de pensar é vaga. É emocionante, arriscada e desconcertante. Pela mesma razão, a prática da teoria dificilmente pode ser caracterizada, muito menos aprendida, da maneira como alguém descreve e aprende um método. Este último requer dedicação, boa vontade, decisões premeditadas e uma relação de submissão e imitação de um exemplo ou modelo mestre que somos exortados a seguir. O modo de aprendizagem próprio da vaga e dramática experiência

de pensar parece, ao contrário, exigir algo inteiramente diferente – que se corra o risco de entrar no jogo das ideias não para controlá-las, ou dominá-las, mas para aprender a compor com elas. É o que Savransky (2018) comenta:

Se levar a sério o jogo de ideias nos situa no meio da experiência de inventar no pensamento, de nos encontrarmos dentro de um *it thinks!* que sem pedir permissão já está nos jogando, então, para explorar essa experiência, precisamos inventar maneiras de caracterizá-la a partir de seu meio. E tal tarefa, por sua vez, requer que criemos palavras que não sejam analíticas nem explicativas, palavras que não se apressem a separar sujeito de objeto, ação de paixão, ou pensar de pensamento, mas que dramatizem o jogo de ideias por exigindo atenção e maravilhamento. (p. 613).

Alguns pensadores têm respondido a essa convocação. Dziga Vertov, por exemplo, fundou uma nova relação entre vida e cinema, homem e máquina, o visível e a representação, seus filmes sendo um dos faróis do cinema documental e experimental. Em seus manifestos, o olho da câmera e o olho humano tornam-se indiscerníveis, sem nunca serem confundidos. Em 1923, o pensador e cineasta soviético já sonhava com um cinema que rompesse as barreiras do corpo humano, com um olho perfeito, móvel e livre no tempo e no espaço:

Sou um olho. Um olho mecânico. Eu, a máquina, mostro-lhe um mundo do jeito que só eu posso vê-lo. Eu me liberto hoje e para sempre da imobilidade humana. Estou em constante movimento. Eu me aproximo e me afasto dos objetos. Eu rastejo debaixo deles. Ando ao lado da boca de um cavalo correndo. Eu caio e me levanto com os corpos que caem e que se levantam. Sou eu, a máquina, manobrando nos movimentos caóticos, registrando um movimento após o outro nas combinações mais complexas. Livre das fronteiras do tempo e do espaço, eu coordeno todos e quaisquer pontos do universo, onde quer que eles estejam. Meu caminho leva à criação de uma nova percepção do mundo. Assim, explico de uma nova maneira o mundo desconhecido por você. (VERTOV apud BERGER, 1972, p. 17).

Vertov pertence a um seleto grupo de pensadores que reconhece o quanto um filme se baseia em eventos, processos, mudanças e novidades contínuas. O cinema para o cineasta de *O homem com a câmera* (Человек с киноаппаратом, 1929) é uma oportunidade de rejeitar a oposição binária que define um mundo superior de permanência e perfeição contra um mundo inferior e imperfeito de fluxos. Os dois se interpenetram continuamente em qualquer filme. No entanto, Vertov, é preciso dizer, não está interessado em uma relação simples e reflexiva; ao contrário, ele almeja uma epistemologia diversa da câmera, como um dispositivo que registra e, portanto, está sempre capturando o fluxo da realidade, sendo capaz de registrá-la no processo de se tornar, por assim dizer. É exatamente o que Deleuze diz:

O que o cinema deve apreender não é a identidade de uma personagem, real ou fictícia, através de seus aspectos objetivos e subjetivos. E o devir da personagem real quando ela própria se põe a ‘ficcional’, quando entra ‘em flagrante delito de criar lendas’, e assim contribui para a invenção de seu povo. A personagem não é separável de um antes e de um depois, mas que ela reúne na passagem de um estado a outro. Ela própria se torna um outro, quando se põe a fabular sem nunca ser fictícia. (DELEUZE, 2005, p. 174).

Vertov, em seus filmes e em seus escritos, nos ensina que o cinema envolve uma contínua rede de causas que produzem efeitos, que, por sua vez, se tornam as causas de outros efeitos, *ad infinitum*. O cineasta soviético é, em última instância, a consciência plena de que o cinema está sempre em movimento, em processo, em construção. O cinema é radicalmente aberto em termos de tempo, bem como de espaço. Ele é sempre contingente e imprevisível. Não pode ser reduzido a nenhum cálculo de probabilidades. Esse radical desconhecimento da natureza ou essência do cinema não deve ser pensado como uma restrição epistemológica; ao contrário: é uma característica ontológica básica e positiva. Abraçá-la significa orientar-se a experimentar a riqueza desse processo e, a partir dessa orientação, aumentar o potencial de novas formas de pensamento.

O cinema é, por exemplo, uma oportunidade para evitar a escolha que parecia impor-se pelo famoso paradoxo de Zenão entre, por um

lado, um pensamento de descontinuidade (provocada pela espacialização), incapaz de explicar a mudança, e, por outro, um pensamento de continuidade, inábil quando se trata dos momentos na trajetória da flecha como mais do que cortes artificiais. No cinema, o que vem primeiro não é, como Henri Bergson pensava, a continuidade da flecha, cortada pelo intelecto em momentos distintos, mas a série de atos descontínuos de devir que dão origem, por meio de sua transmissão, a uma continuidade. Afirmar que o movimento é constituído por momentos distintos, e que existe uma trajetória contínua, permite que o conceito de filme seja pensado como um processo.

Quer dizer: não temos a ilusão de que o movimento no cinema seja “real”, mas ele é experimentado como uma espécie de fantasma ou simulacro. O cinema destrói, como Jean Epstein disse nos anos 20, a oposição entre o contínuo e o descontínuo. Ele é capaz de escapar do paradoxo, ao mesmo tempo em que aceita seus termos. O cinema está sempre nos forçando a reconhecer que o movimento é mais da ordem de um batimento cardíaco, de uma série de contrações e relaxações, preensões e objetivações, do que de um desenvolvimento contínuo e harmoniosamente prolongado. A essência do tempo é a descontinuidade, mas trata-se de uma descontinuidade que produz uma continuidade.

Os filmes e os escritos de Epstein são outro segredo bem guardado dos estudos cinematográficos, especialmente fora da França. Epstein entrou no cinema em seu momento de maior entusiasmo e descoberta – período em que suas possibilidades pareciam ilimitadas e suas implicações ainda a serem teorizadas. Se Epstein às vezes é descartado como um visionário (um poeta, um místico que ingenuamente vê o cinema como uma promessa quase milenar), pode ser que nossos tempos exijam, mais uma vez, uma interpretação igualmente penetrante e irrestrita daquilo que o cinema é ou pode ser. Não é somente o fato de que as proclamações de Epstein sobre a infinita novidade do cinema pareçam mais inspiradas hoje do que nos anos 1920; ele via o cinema como mais do que uma forma de entretenimento, uma mídia de massa ou mesmo uma nova forma de arte. Para Epstein, o cinema oferecia um cérebro mecânico, um olho-máquina – um portal para um novo mundo transformado pela tecnologia: uma maneira de a percepção humana penetrar na própria vida da matéria.

A convicção de Epstein de que o cinema se abriria para novos domínios do conhecimento do mundo, ultrapassando os limites da consciência humana, representa mais do que a simples previsão utópica esquecida de um novo meio desde suas primeiras décadas. Epstein nos lembra de possibilidades impensadas e especulações inexploradas, que surgem hoje como um desafio. Ele nos oferece uma terceira via, entre o formalismo dos dispositivos artísticos em primeiro plano e a fé bazianiana na suficiência da superfície fotográfica e a preservação do tempo real. Epstein representa uma maneira de pensar sobre o cinema que transcende a especificidade do meio.

A teoria do cinema exige de nós esse tipo de pensamento visionário. Porque sempre é meio-dia em um filme, quando o dia se divide em dois, quando a matéria é livre e sem obstáculos. O filme bagunça noções como finito e infinito, substância e acidente, alma e corpo, sensível e inteligível. É uma relação íntima entre artifício e realidade. É a semelhança de um ícone e a impressão de um índice. É a luz física da fotografia e a luz mágica e espiritual do projetor. Uma invenção científica e uma atração circense. O cinema é a possibilidade da presença de pura duração na construção temporal, de novas relações entre continuidade e descontinuidade. Marca uma nova relação entre aparência e realidade, entre uma coisa e sua dupla, entre o virtual e o real. “O cinema é um paradoxo”, diz Alain Badiou (2013, p. 207).

Não se trata exatamente de abriremos mão das categorias que normalmente usamos nos estudos de cinema (autor, gênero, realismo, ficção, documentário, vanguarda, pós-cinema etc.). Tampouco implica necessariamente deixarmos de lado noções como a de representação, por exemplo. Sob o impacto de novas formas de relationalidade, mutualidade e interdependência, o que se espera de uma outra teoria do cinema não é apenas uma linguagem diferente ou conceitos e sistemas de classificação novos, mas o reconhecimento de que as distinções cruciais em nossa imagem do mundo e do cinema (entre objeto e sujeito, interno e externo, ativo e passivo, real e virtual, aparência e realidade, animado e inanimado, verdade e mentira, ficção e documentário, formalismo e realismo, realidade e imagem, mundo e espectador, o fenômeno e o olhar que o testemunha etc.) nos levam inevitavelmente a caminhos fechados. Uma

teoria que nos prometa uma nova síntese dessas questões – ou que talvez refaça essas questões.

O cinema nos oferece justamente um *it thinks!* e transforma a própria noção de ideia. Ele consiste justamente em criar novas ideias sobre o que é uma ideia. O cinema ilumina a questão do sentido do mundo sem que isso se refira a nada além deste mundo. O cinema é uma maneira de articular um pensamento original do mundo, em vez de simplesmente fornecer um esboço, uma “imagem” de seu desenvolvimento. O pensamento do cinema deve ser capaz de resistir a ser absorvido dentro de um gesto mais original, e deve ser visto como uma oportunidade para pensar diferente. Um filme, portanto, não é uma questão nem de representação nem de significado, mas sim de ontologia<sup>4</sup>.

Ver o cinema como uma ontologia, no sentido de instanciar o fundamento infundado de nosso ser e nos reconciliar com ele (renovando nossa crença no mundo), não é tarefa fácil – e empreende-la nos levará a outros artigos. A ontologia nos desloca da questão “O que e como os filmes significam?” ou “Este filme é uma representação verdadeira de x...?” para indagações do tipo “O que fazem as imagens?”, “Como afetam e são afetadas?”, “Que realidade constituem?”, “Como classificam o mundo visível (e invisível)?”, “Como reorganizam o animado e o inanimado, os seres humanos e as coisas, o real e o virtual?”. Mais do que isso. Esse imperativo ontológico nos abriga a considerar e torna legítima uma série inimaginável de questões, aspectos, conteúdos e qualidades. É, mais uma vez, a noção de especulação que se avizinha. Quer dizer, ao afirmar a autonomia ontológica do cinema, a teoria terá apenas os limites da imaginação.

Quer dizer, o cinema não pode, de forma alguma, ser contido ou restringido pela questão das diversas relações que alimentamos com

---

<sup>4</sup> Daí a importância de Gilles Deleuze (1985 e 2005), que, em vez de pensar o cinema como uma prática epistemológica (enganosa), opondo verdadeiro/falso, aparência/ser, corpo/espírito, imaginou a sétima arte não em uma oposição à vida, mas parte dela, aberta ao universo bergsoniano de energias, processos, devires e intensidades. Com Deleuze, o cinema passa a não ter essencialmente a ver com produção de significados, sobre processos de subjetivação ou identificação, nem mesmo sobre a “representação de”. Seu objetivo é pensar o movimento e o tempo para além de qualquer divisão sujeito/objeto ou mente/matéria, como manifestações de vida; é investigar a “engrenagem”, a lógica de funcionamento das imagens-cinema.

ele. Habitualmente, compreendemos o cinema em termos de nossos próprios pré-conceitos. Contudo, de uma certa forma, em uma provação mais arriscada, eu diria que não existe “cinema”; o que existe são os filmes e nossa variada relação com eles. O cinema nos faz reconhecer que nossa relação com o mundo e os sentidos que dela emergem são uma possibilidade, são de nossa responsabilidade, e que permanecem sempre inadequados, recheados de bifurcações, ordenações, unidades e hierarquias. Não se trata, portanto, de buscar uma teoria que domine o cinema. Tampouco uma teoria que empreste ao cinema uma autoridade que lhe falta. O pensamento cinematográfico deve ser capaz de resistir a ser absorvido por uma visão de mundo específica e ser visto como uma oportunidade de se pensar para além disso. É o que me diz Daniele Rugo (2016, p. 124): “Essa irredutibilidade, a falta de uma essência, a pressão que traz o pensamento para o exterior, que só me oferece a oportunidade de começar, é a atração que direciona o pensamento para o mundo do cinema”.

Com Whitehead e James em mente, precisamos quebrar esse hábito para obter a estranheza das coisas no mundo – isto é, as maneiras pelas quais elas existem sem serem “postuladas” por nós e sem serem “dadas”. Para isso, devemos nos aventurar em um pensamento especulativo, empenhando-nos em descobrir novas maneiras de pensar, novas maneiras de fazer filosofia e investigar filmes, novas maneiras de exercitar a faculdade da maravilha. Os nossos modos de sentir, de conectar, de apreender e a importância que estes assumem são constitutivos da própria natureza do cinema. Não existem qualidades primárias de um lado e qualidades secundárias de outro. Antes, existem as articulações específicas de cada um, que são as afirmações do que importa aqui e agora. Cabe à teoria do cinema intensificá-las.

Com pensadores como Whitehead e James, o que é delineado no horizonte é a possibilidade de um pensamento que desafia todas as dicotomias, de maneira meticulosa, séria e sempre a ser retomada. Pensar no cinema significa aceitar uma aventura da qual nenhuma das palavras que servem como nossos pontos de referência pode emergir intocada, mas nenhuma delas será desqualificada ou denunciada. Não devemos tentar mitigar contradições e compatibilizar o que é defi-

nido como conflituoso. Em vez de prescrever uma série de etapas a serem seguidas, de operações de observação, conceituação, teorização e explicação a serem realizadas, a teoria do cinema talvez fosse melhor caracterizada como uma espécie de aventura em direção a um *it thinks!* jamesiano, que não está lá, à espera do teórico, mas que forma ele e a si mesmo. Savransky tem razão: “Brincadeira, invenção, aventura, risco, intriga, ressonância, afinidade, excitação, fabulação, lucidez, interesse, importância” (SAVRANSKY, 2018, p. 614), diz ele, são palavras que nos abrem para uma conversa diferente sobre o que significa pensar. A conversa então pode mudar se começarmos a falar da experiência de ler os outros, de pensar com outros, pensadores e ideias, não como uma questão de precisão e crítica, mas de tonalidade, contraste e ressonância.

Levar a sério a experiência dramática de pensar nos força a reconsiderar o modo de apreciação que marca a diferença entre o sucesso e o fracasso de uma teoria. O sucesso de uma empreitada teórica é, de fato, em geral associado à diferença entre delírio e lucidez. Contudo, o que não faz sentido não pode ser verdadeiro nem falso, e perguntar se uma novidade é “verdadeira”, isto é, se corresponde a um estado de coisas preexistente, é, em si, um absurdo. O sucesso de uma proposição teórica não é resistir a objeções. Seu objetivo não deve ser deduzir e impor ideias sobre o que é ou deveria ser o cinema, mas mostrar mais claramente como o cinema escapa e perturba essas ideias e conceitos. A tarefa da teoria do cinema não é rejeitar abstrações, mas demonstrar os limites das abstrações que herdamos, as inconsistências que elas exibem e os silêncios que elas reproduzem, e reformar nossas abstrações, onde a reforma ainda é possível, ou mesmo abandoná-las em favor da construção de novas.

Pensar em um filme com Whitehead não é produzir soluções. O que importa é que não pensamos e sentimos essa aventura em termos de uma promessa de que tudo acabará bem ou em termos de destino. Como Stengers enfatiza: a aventura Whitehead não visa nos despertar e nos fazer sair da caverna. É um sonho, uma narrativa: aprender “dentro” da caverna platônica, junto com aqueles que vivem e discutem dentro dela. Não na esperança de que as falsas aparências gradualmente revelem seus segredos, mas na esperança

de que essas “aparências, se apreciadas por sua importância afirmativa, possam ser articuladas em contrastes fabulosos” (STENGERS, 2014b, p. 518). Stengers está certa. Devemos lutar para transformar contradições em contrastes e ter a possibilidade de que talvez exista outra saída, que possamos descobrir como coexistir sem contradizer ou denunciar um ao outro. Devemos ser capazes de sentir a importância de possibilidades não realizadas. O que precisamos ativar é um pensamento comprometido com um possível, por meio da resistência ao provável, combinado com um senso de aventura, e protegido contra o que Stengers (s.d., p. 15) chama de “tentação de se curvar diante de explicações poderosas e redutivas”.

## Referências

- ANDREW, D. **As principais teorias do cinema**: uma introdução. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.
- AUMONT, J. Pode um filme ser um ato de teoria? *In: Educação & Realidade*, v. 33, n. 1, p. 21–34, jan./jun. 2008.
- BADIOU, A. **Cinema**. Cambridge: Polity Press, 2013.
- BERGER, J. **Ways of Seeing**. Londres: Penguin, 1972.
- DEBAISE, D. **Nature as Event: The Lure of The Possible**. Durham: Duke University Press, 2017a.
- \_\_\_\_\_. **Speculative Empiricism: Revisiting Whitehead**. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2017b.
- DEBAISE, D.; STENGERS, I. L'insistance des possibles. Pour un pragmatisme spéculatif. *Multitudes*, n. 65, p. 82–89, 2016.
- \_\_\_\_\_. **A imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- \_\_\_\_\_. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- ELSAESSER, T. **European Cinema and Continental Philosophy**. Nova York: Bloomsbury Publishing, 2019.
- HARMAN, G. **Speculative Realism: An Introduction**. Cambridge: Polity, 2018.
- HAYWARD, S. **Cinema Studies: the Key Concepts**. Nova York: Routledge, 2006.
- JAMES, W. **The Complete Works of William James**. Cambridge: Harvard University Press, 1988.
- \_\_\_\_\_. **The Principles of Psychology**. v. 1. Minneola: Dover Publications, 1950.
- RUGO, D. **Philosophy and the Patience of Film in Cavell and Nancy**. Londres: Palgrave Macmillan, 2016.
- SAVRANSKY, M. How It Feels to Think: Experiencing Intellectual Invention. *Qualitative Inquiry*, v. 24, n. 9, p. 609–616, 2018.

- SCHLANGER, J. **Le comique des idées**. Paris: Gallimard, 1977.
- SHAVIRO, S. **The Universe of Things: On Speculative Realism**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.
- STAM, R. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papyrus, 2003.
- STENGERS, I. Speculative Philosophy and the Art of Dramatization. *In*: FABER, R.; GOFFEY, A. (ed.). **The Allure of Things**. Londres/Nova York: Bloomsbury, 2014a. p. 188–217.
- \_\_\_\_\_. **Thinking with Whitehead: A Free and Wild Creation of Concepts**. Cambridge: Harvard University Press, 2014b.
- \_\_\_\_\_. Whitehead and Science: from Philosophy of Nature to Speculative Cosmology. **McGill University**, Montreal, [s.d.]. Disponível em: <https://www.mcgill.ca/hpsc/files/hpsc/Whitmontreal.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2020.
- WHITEHEAD, A. N. **A ciência e o mundo moderno**. São Paulo: Paulus, 2006.
- \_\_\_\_\_. **Adventures of Ideas**. New York: Free Press, 1967.
- \_\_\_\_\_. **Modes of Thought**. New York: The Free Press, 1968.
- \_\_\_\_\_. **Process and Reality**. New York: Free Press, 1978.
- \_\_\_\_\_. **O conceito de natureza**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.



# VIOLÊNCIA E ENFRENTAMENTO EM *O CÉU DE SUELY*: DIVERSIDADE CULTURAL E MOVIMENTOS A DILUIR FRONTEIRAS<sup>1</sup>

**André Aparecido Medeiros**

## Introdução

Este trabalho situa o estudo do cinema em sua relação com a sociedade, sobretudo por meio das trocas existentes entre o enredo dos filmes, as manifestações culturais e as realidades sociais, tendo em conta o local de fala dos cineastas e narradores. Dessa forma, discutem-se, inicialmente, as relações de poder, considerando que os filmes possam construir discursos e transmitir mensagens. A eficácia de tal comunicação envolve a necessidade de reunir recursos de produção, espaços de transmissão e plateia, podendo cada mensagem repercutir de distintas maneiras em diferentes públicos. Propositadamente ou não, a perspectiva do realizador pode criar, reforçar ou questionar conceitos e ideias, pode ignorar ou representar (de maneira estereotipada ou não) determinada prática cultural e realidade social.

Em continuidade, é abordada a importância da diversidade no cinema, contemplando diferentes olhares sobre e, principalmente, a partir de diferentes públicos, preocupações relacionadas ao cinema intercultural e à comunicação para a paz. São apresentadas as categorias de violência e de paz utilizadas neste estudo e, então, *O céu de Suely* (Karim Aïnouz, 2006) passa a ser analisado, sendo refletidas, assim, diferentes camadas da narrativa, especialmente relacionadas aos deslocamentos de Hermila e ao encontro com a diferença.

---

<sup>1</sup> Uma versão deste texto foi aceita pelo XI Congreso Del Consejo Latinoamericano de Investigación para la Paz (CLAIP, 2019).

## Cinema e relações de poder

O cinema é uma mídia que permite a veiculação de representações de recortes da realidade e a exploração de imaginários. É também um meio de leitura histórico-social, por manifestar tecnologias do período e assuntos de interesse dos envolvidos. Embora não seja a única fonte de informação do público, possui o potencial de direcionar a atenção e o debate.

Dessa forma, é válida a reflexão sobre as características do enredo de uma obra em sua relação com fenômenos sociais, inclusive porque quem detém o poder de voz, na feitura e difusão do produto, é, por vezes, a hegemonia. Apesar das dificuldades próprias, novas oportunidades surgem no que tange à produção e à distribuição de conteúdos audiovisuais, havendo um conseqüente aumento da diversidade de conteúdo. Esse fator é impactante na democratização da comunicação, possibilitando que vozes excluídas possam ser mais vezes ouvidas e representadas, sem máscaras discriminatórias.

O cinema cumpre um papel que deve ser aproveitado, otimizado e expandido para toda a sociedade. A busca por inclusão social se relaciona à comunicação e encontra no cinema um território de exploração de potencialidades comunicativas, artísticas e de articulação social. Associa-se a tais interesses as estratégias da comunicação para a cultura de paz e a interculturalidade, com amplo potencial de inclusão, respeito e participação social de migrantes e demais grupos estigmatizados.

Por nem sempre conseguir apresentar os encontros entre culturas em seus aspectos totais, o cinema o faz, constantemente, de forma concreta, mostrando contatos mínimos, com a possibilidade de respeitar crenças e ideologias, ao manifestar os valores comuns que unem os povos e as relações afáveis entre pessoas de diferentes grupos (MARTÍNEZ-SALANOVA, 2009). Recorrendo a Castiello (2001)<sup>2</sup>, Martínez-Salanova afirma que:

Para que as relações interculturais comecem a ter um perfil diferente, é necessário lutar contra preconceitos e estereótipos, e o cinema é um meio eficaz que contribui

---

2 CASTIELLO, C. **Huevos de serpiente**. Racismo y xenofobia em el cine. Madrid: Talasa Ediciones, 2001.

para isso, uma vez que um filme vai além de sua própria história e da linguagem e técnicas cinematográficas com as quais é realizado. (2009, p. 227).<sup>3</sup>

Sobre os filmes, Cogo (2016, p. 156) menciona considerar “extremamente relevante o fato do cinema nacional e estrangeiro terem se debruçado, de modo crescente, sobre a temática das migrações e desde pontos de vista e representações diversas. Sem dúvida, isso contribui para a sensibilização e debate público sobre o tema.” Além disso, o cinema pode “despertar sobre a necessidade de criação e implementação de políticas públicas orientadas aos migrantes” (COGO, 2016, p. 157).

Cogo (2016) evidencia a importância do comprometimento do comunicador para que o conteúdo gerado desperte reflexão e atue positivamente na causa migrante, em favor da promoção da diversidade. Em comparação com o público leigo, a autora considera a possibilidade de o realizador atuar a favor do benefício social, por conta do domínio de técnicas, linguagem e outras variantes relacionadas. Dessa forma, o realizador possui uma responsabilidade para a sensibilização e para o despertar relacionado à migração e às outras temáticas que possam incidir no imaginário coletivo. Para a eficácia do resultado, Cogo (2016) lembra a importância de que o realizador conheça o universo das migrações ou ao menos esteja comprometido com ele, para que não se deixe conduzir por generalizações e estereótipos. Quando adequadamente construída, a produção pode, segundo a autora, contribuir para promover alguma perspectiva educativa.

O cinema ocidental produziu conhecidos filmes que, conforme ressalta Martínez-Salanova (2009), representam a força de armas, a imposição cultural e a derrota do outro sendo empregadas para dissipar o conflito e impulsionar a civilização ou a política imperialista, acarretando prejuízo, dentre os quais o desaparecimento das culturas indígenas. Vale o lembrete de que, comumente, tais narrativas apresentam um

---

<sup>3</sup> “Para que las relaciones interculturales empiecen a tener distinto perfil, es necesario luchar contra prejuicios y estereotipos, y el cine es un medio eficaz que contribuye a ello, pues una película va más allá de su propia historia y de lenguaje cinematográfico y técnicas con la que está realizada”.

lado: o hegemônico; embora envolva danos históricos irreparáveis, a abordagem de tais eventos, longe de constituir um relato histórico neutro ou comprometido com as vítimas, por vezes, enaltece os opressores na dramatização, como parte de um mecanismo de distanciamento do “outro”, explicado por Sontag (2003).

Discutindo outras narrativas, Martínez-Salanova (2009) destaca os filmes que provocam perguntas sobre o porquê de a convivência pacífica se converter em disputa e filmes que exaltam a coexistência entre religiões e etnias. É interessante notar que são os países economicamente pobres os que mais adequadamente reproduzem a necessidade da convivência cultural (MARTÍNEZ-SALANOVA, 2009, p. 226). Quanto aos demais filmes, eles deixam explícito que o cinema ainda recorre a abordagens que reforçam as relações de poder e promovem o preconceito nas relações entre culturas.

Por meio da comunicação, pode ser enfatizado um ponto de vista histórico colonialista, mas também, por outro lado, podem ser geradas distintas reflexões. Está evidente que a discriminação à qual algumas pessoas estão mais sujeitas historicamente constitui uma preocupação que não deve estar relegada a um segundo plano e que não deve ser apartada da comunicação. Comunicadores devem apresentar abordagens sensíveis, buscando construir e respaldar discursos que promovam a equidade de tratamento, realizando constantes questionamentos dos preconceitos vigentes. Adicionando tais fatores ao intuito de estudar um material que se volte à subjetividade da pessoa deslocada, optou-se por analisar um filme que apresenta abordagem intercultural, realizado por um cineasta comprometido com a causa, chegando, assim, a *O céu de Suely*, importante trabalho na cinematografia de Karim Aïnouz.

## Cinema, interculturalidade e comunicação para a paz

Tendo sido escrito por Karim Aïnouz, Felipe Bragança, Simone Lima e Maurício Zacharias, com produção de Walter Salles, Mauricio Andrade Ramos, Hengameh Panahi, Thomas Häberle e

Peter Rommel, *O céu de Suely* estreou no Festival de Veneza, em 2006. Estão no elenco Hermila Guedes, Maria Menezes, Zezita Matos, João Miguel, Georgina Castro, Marcélia Cartaxo e outros atores. As personagens levam o nome dos atores que as interpretaram, com exceção parcial para Mateuzinho, vivido por Mateus Alves e Gerkson Carlos, e para Mateus, com atuação de Rafael Felipe de Carvalho.

O filme aborda a vida de Hermila (Hermila Guedes), uma jovem de 21 anos. Após uma tentativa de viver em São Paulo com seu namorado, Mateus, ela retorna – levando consigo o filho, Mateuzinho – à terra natal, Iguatu, pequena cidade do interior do Ceará. Ela se acomoda na casa de sua avó, Zezita, onde também vive sua tia, Maria. Em algumas semanas, ocorreria a chegada de Mateus, que havia permanecido em São Paulo, enquanto resolvia pendências. Ao passo que vivencia a rotina na cidade – especialmente com Maria e com Georgina, uma amiga –, Hermila reencontra um ex-namorado, João, com o qual possui uma afeição mútua.

O tempo passa, Mateus não retorna e se afasta do contato. Buscando recomeçar sua vida, Hermila tem a ideia de rifar uma noite consigo (“uma noite no paraíso”), a fim de conseguir o dinheiro para comprar passagem para um lugar distante: Porto Alegre. Apesar da discriminação e de outras dificuldades, adota o nome de Suely e leva seu plano adiante.

Conforme discutido em Medeiros (2017), *O céu... é um produto do cinema intercultural, sendo possível estabelecer um diálogo entre cinema intercultural e comunicação para a paz. A abordagem intercultural, tão frequente nos filmes dirigidos por Karim Aïnouz, por vezes é motivada por uma migração do/da protagonista. Em meio a uma instabilidade e ao desejo de mudança, a personagem deixa sua rotina e seu convívio e parte rumo ao incerto. Fica evidente a vulnerabilidade daquele que migra.*

Por vezes, o deslocamento ou a sua necessidade leva as personagens de Karim Aïnouz a uma transformação, deixando de ser uma pessoa ou adicionando novos papéis sociais, algo que ocorre, quanto à maternidade, entre *Hermila mãe presente* e *Hermila mãe distante* e, quanto à apresentação social, entre *Hermila* e *Suely*. Arthuso (2014) dis-

cute tal característica, considerando que o deslocamento físico mostra um trajeto da própria personalidade, quando o personagem deixa de ser alguém para ser outro, destacando que a conjugação de um deslocamento territorial com o desvelamento da opacidade de suas personagens tem sido o ideal do cinema de Aïnouz, no que seria uma busca por representar uma trajetória territorial e existencial, física e psicológica, natural e cinematográfica.

Assim como os comunicadores para a paz, o interesse de Karim Aïnouz abrange as pessoas por vezes esquecidas. Na obra do diretor, como discutido em Medeiros (2018), identidades marginalizadas, incluindo as identidades migrantes, são apresentadas de maneira inovadora para muitos públicos, por meio de filmes nos quais colocar-se em movimento aparece como possibilidade de transformação e liberdade. Seu interesse em versar sobre o anônimo é associado ao fato de notar “que o anônimo nunca era representado no jornalismo cotidiano” (AÏNOUZ, 2007, p. 2). Assim, aborda-se “cada pessoa, na medida em que uma pessoa é uma multiplicidade (de devires, de proposições, de cruzamentos com outras pessoas)” (GARDNIER, 2003, n. p.).

As imagens do cinema intercultural tentam traduzir as experiências de viver entre culturas diferentes, resultando em novas visões de mundo. Com tratamentos transversais, abertos e plurais, o cinema intercultural envolve princípios que se mostram similares a certas pautas e estratégias da comunicação para a paz, abrangendo uma perspectiva inspirada na lógica do global, sob a qual se sustenta o direito cosmopolita e a cidadania mundial intercultural (MEDEIROS, 2018).

## Diferentes tipos de violência, diferentes tipos de paz

Considera-se a classificação da violência em três tipos feita por Johan Galtung (2005, p. 63), que também aponta a existência de três tipos de paz. De forma complementar, está a explicação de Lia Diskin (2007, p. 10) sobre as mesmas categorias.

A *violência direta* é a “eliminação física do outro” (GALTUNG, 2005, p. 63) feita a partir do “uso da força (ou ameaça de uso de força), da palavra e do gesto com o intuito de provocar sofrimento, humilha-

ção, desqualificação ou simplesmente eliminação do outro” (DISKIN, 2007, p. 10). Essa classe de violência é mais fácil de ser identificada, tradicionalmente, pois são facilmente distinguíveis o agressor e a vítima. Como consequência, ocorre a privação imediata da vida ou da integridade física. Pode ser exemplificada nas guerras, no genocídio, na violência doméstica, em brigas etc. Sua ausência compreende a paz direta ou paz negativa.

Livre da violência direta, na paz direta, outras formas de violência podem ser encontradas, como o caso da *violência estrutural*. Também chamada de violência sistêmica, ela possui “mecanismos sistêmicos de injustiça e morte” (GALTUNG, 2005, p. 63). É construída “em um sistema social e [...] se expressa pela desigualdade de oportunidades, de acesso às necessidades básicas, tais como educação, saúde, alimentação, moradia digna, trabalho, cultura e lazer” (DISKIN, 2007, p. 10). Nesse segmento da violência, podem ser identificadas as vítimas, contudo os agressores não são identificados diretamente.

A violência estrutural provoca a privação lenta da vida ou da qualidade de vida. Imigrantes e seus filhos, frequentemente, são vulneráveis aos prejuízos sistêmicos da violência estrutural, incluindo as más condições de vida e o ineficiente acesso às necessidades fundamentais, muitas vezes ligado ao inadequado reconhecimento dos direitos, começando pela cidadania. Em contraposição, está a paz estrutural, também conhecida como paz positiva. Nela, além da ausência de violência direta, estão presentes justiça e desenvolvimento, havendo a “distribuição de bens e serviços”, conforme Galtung (2005, p. 63). Nesse tipo de paz, as necessidades humanas básicas estão satisfeitas; todavia, a violência ainda pode se apresentar no nível cultural.

A *violência cultural* é aquela que envolve a “produção de ideias justificadas das demais violências” (GALTUNG, 2005, p. 63). Nas palavras de Diskin (2007, p. 10), ela “alude a peculiaridades da cultura/comunicação/etnia para justificar ou legitimar o uso direto, simbólico ou estrutural da violência.” De modo diferente das outras faces da violência, na violência cultural, agressores e vítimas são de difícil identificação imediata. Pode ser encontrada quando, por conta de um elemento cultural, é tolerada uma ideia, um conceito ou uma prática que gere ou permita violência. Por isso, sustentada na cultura, a violência en-

contra espaço de aceitação social e de difusão de ideias em letras de música, em filmes, em ditados populares, em costumes de um povo, em posicionamentos sociais, construindo, propagando, justificando e reforçando modos de pensar e práticas comunitárias.

As artes, as ciências, as religiões, as festividades, as piadas, as expressões de opinião e tudo aquilo que produza cultura, incluindo a comunicação, pode legitimar a violência. Por outro lado, também pode legitimar a paz. A comunicação constrói e destrói realidades. Isso pode ser bom ou ruim, violento ou pacífico, conforme os princípios considerados e as intenções envolvidas no processo. A cultura de paz ou paz cultural é a alternativa mais eficiente diante da violência cultural. De acordo com Galtung (2005, p. 63), ela envolve a “cooperação e comisseração com todas as formas de vida”. Longe da tendência de “fazer justiça com as próprias mãos” e para além de resolver conflitos, é necessário transformá-los.

Ultrapassando transformações pontuais e de combate à violência direta ou estrutural, é necessário, também, construir outros modos de se comunicar, objetivando a paz cultural. A comunicação possui o potencial de espelhar e espalhar novas formas de cultivar as relações, representando novas culturas para a paz.

## Objetivos e relevância

O objetivo geral deste estudo é interpretar as estratégias de discussão da violência e a representação de gestos que promovam a paz no filme *O céu de Suely*. Os objetivos específicos são: compreender vulnerabilidades que a protagonista vivencia, em uma perspectiva de relações de poder; bem como observar relações dos fenômenos sociais e do cinema intercultural sobre o enredo do filme.

A relevância deste trabalho está na importância de tematizar o estudo da paz em sua relação com as identidades e com a representação delas na mídia, especificamente no cinema. A tematização das abordagens interculturais no cinema tende a contribuir para um debate acerca das vozes migrantes e das culturas menos privilegiadas.

## Metodologia aplicada

Busca-se relacionar o filme a elementos da comunicação para a paz. A pesquisa é sustentada na ferramenta metodológica da pista multidimensional dos elementos, de Aumont e Marie (1988), citadas por Marzal Felici e Gómez Tarín (2007, p. 35), dividida em três momentos, a partir dos quais este estudo estabelece segmentos de análise:

- a) Elementos objetiváveis (objetivos) – Abordam: texto e estrutura (análise textual); entorno de produção e recepção (análise contextual); formulação icônica dos recursos expressivos (análise icônica). Para abranger esse campo, esta pesquisa opta por analisar os seguintes fatores contextuais: “o quê”, “quem”, “quando” e “onde”.
- b) Elementos não objetiváveis (não objetivos) – Abordam: recursos narrativos (análise narratológica); enunciação e ponto de vista. Neste momento, busca-se relatar o “como”.
- c) Interpretação (elementos subjetivos) – Aborda a interpretação global e o juízo crítico. Nesta parte da análise, esta pesquisa opta por tratar o “porquê” dos fatos e realizar uma discussão temática dos assuntos de interesse presentes no filme.

Assim sendo, parte-se da descrição para chegar à interpretação. Conforme indicação metodológica, são estabelecidas relações entre tais elementos para compreender os mecanismos que permitem constituir um “todo signifiante”; o filme é então reconstruído ao ser interpretado e a análise é executada.

Leva-se em consideração as contribuições do filme para a promoção da interculturalidade, da empatia e da solidariedade, tomando como base os princípios apresentados nos estudos da comunicação para a paz, relacionando ao cinema intercultural. Para tal, além da análise do texto fílmico, pesquisadores ligados aos temas são consultados.

Buscando observar no filme analisado o tratamento com relação ao “outro”, procura-se notar a presença de diferentes tipos de violências sofridas ou cometidas pela personagem em transitividade migratória (termo abrangente quanto ao período). Busca-se observar, também, a presença de diferentes tipos de iniciativas de enfrentamento ou de auxílio recebidas ou oferecidas.

Para a descrição da violência e das respostas [à violência] observadas, as informações existentes são identificadas a partir do referencial teórico sobre as três formas de violência trabalhadas por Johan Galtung (2005): direta, sistêmica e cultural. Com base na categorização, são interpretadas as ações inibidoras e as iniciativas contributivas para a integração.

## Resultados

Como avaliado por Santos (2014), considerando os trânsitos da protagonista de *O Céu de Suely*, sua chegada em Iguatu também é um retorno, sua partida também é um ir de novo e sua permanência representa uma travessia, de modo que o filme se passa em um *entrelugar*, que também é um processo/caminho de busca e construção de si. Por esse motivo, a construção do espaço se altera (Santos, 2014, p. 118): “O lugar de acolhimento, o desejo de recomeçar, transforma-se, então, no lugar do abandono, da indeterminação.” Diferentes movimentos estão presentes na narrativa, sendo relacionados à figura de Hermila:

Sua atitude implicará em diversos movimentos que o filme vai mostrando de forma impactante e sensível: movimentos nas/das mulheres que acompanham sua trajetória, movimentos dos/as e nos/as moradores/as daquela pacata cidade e o movimento mais intenso que parece ter sido o da construção da própria personagem-protagonista. (BALESTRIN, 2010, p. 1).

Teixeira e Fischer (2016, p. 16) destacam uma característica compartilhada com outros filmes do cinema intercultural que analisam: o desdobramento de imagens “em direcionamentos e situações

de busca e movimento, frustração e estagnação”, levando à “transformação do sujeito com sonhos e projetos de partida em indivíduo mitigado pelo próprio afastamento.” Nesse sentido, “A questão da identidade nômade, própria da pós-modernidade, surge no filme como a reinvenção de Hermila e, por conseguinte, da sua condição social, de mulher solteira, que tem um trabalho precarizado e passa a viver ‘de favor’ na casa da avó” (SANTOS, 2014, p. 121). Conforme Santos (2014), Hermila inventou/corporificou Suely, sintetizando um devir que permite que escape de Iguatu.

É possível observar, no filme analisado, a recepção com relação ao “outro”, identificando a presença de diferentes tipos de violência, envolvendo a personagem em deslocamento, bem como o aparecimento de diferentes tipos de iniciativas de enfrentamento ou auxílio. Organizar a narrativa com os itens referentes às violências identificadas e às respostas utilizadas permitiu atingir os itens sugeridos pela metodologia, situando os dados coletados no contexto da obra.

Em *O céu de Suely*, Hermila é julgada pela população de Iguatu e manipulada para que se adeque às normas sociais. Essa manipulação, por vezes, ocorre por intimidação, com o uso da violência. Diferentes tipos de violência podem ser identificados no decorrer da narrativa. Os textos procurarão oferecer respostas para atingir os três momentos da *pista*, identificando *que, quem, quando, onde, como e por quê*. Em relação às situações violentas, são estabelecidas as relações entre os elementos e os temas levantados, tendo em vista o significado geral do filme. A seguir, é apresentada a tabela referente ao primeiro nível de violência avaliado.

**Tabela 1: Violência direta e resposta em *O céu de Suely***

Violência direta	Resposta
- O abandono de Mateus como marido e pai.	- Hermila tenta lidar com a falta, desabafa a raiva com Marcélia, sua ex-sogra, e procura meios de sobrevivência.

Violência direta	Resposta
<p>- Hermila sofre ameaças e agressões da parte de pessoas que se opõem à rifa. Gera-se uma atmosfera de tensão, com conseqüente preocupação e medo.</p>	<p>- Hermila confessa seu receio, “tô com medo, tia... vai, me ajuda...”, mas se mostra convicta de sua decisão. Maria a aconselha, tenta fazê-la mudar de ideia, a ajuda e certas vezes a acompanha, como quando, junto com Georgina, foi ao seu encontro. João se dispõe a permanecer com Hermila e a comprar o bilhete do ganhador, para que ela não tenha que ir embora ou dormir com outro homem.</p>
<p>- A vendedora de uma loja pressiona Hermila, tentando fazê-la dizer que é Suely. Dá um tapa em sua cabeça e ameaça chamar a polícia e a “encher de porrada”.</p>	<p>- Hermila inicia a discussão negando ser Suely e depois se defende, respondendo: “se seu cunhado quer me comer, o problema é dele”, “vem, que eu arranco o teu olho!”</p>
<p>- A avó acua Hermila, tentando extrair alguma confissão. Pressiona: “vai, Hermila, fala alguma coisa”. Dá tapas na face da neta e a expulsa de casa: “você hoje vai embora dessa casa, mas antes você vai me pedir desculpa”.</p>	<p>- Hermila inicialmente fica em silêncio, depois diz que não vai pedir desculpas, até que, com a pressão da avó, ela diz “desculpa” e sai chorando. Posteriormente, a avó a aceita de volta.</p>
<p>- No mercado, o atendente inicialmente tem uma conversa descontraída com Hermila, mas quando descobre o prêmio da rifa, a expulsa do mercado com empurrões.</p>	<p>- Ela revida, dizendo que não vai sair porque o mercado não é dele. Não é representado o momento em que a discussão termina.</p>
<p>- Hermila e João andam de moto sem capacete, algumas vezes. Georgina e Maria também aparecem em uma moto sem capacete. Hermila e Mateuzinho andam de moto táxi sem capacete, quando vão à casa da avó dele. Ele não tem idade para andar de moto e, além disso, o percurso é feito em um total de três pessoas.</p>	<p>- Não ocorre enfrentamento, pois essas situações não são problematizadas, o que remete à violência cultural, pois não são colocados em consideração os riscos no tráfego. Essas práticas ganham nova dimensão quando remetem à realidade de cidades pequenas, como no caso do filme, onde são mais naturalizadas, pois ocorrem menos acidentes de trânsito.</p>

Fonte: Medeiros (2020).

Como é possível observar, no filme, a *violência direta* ocorre como abandono, agressão física e ameaças, expulsão e imprudência:

- a) O abandono ocorre por parte de Mateus, como marido de Hermila e pai de Mateuzinho, levando Hermila a ter que lidar com sua falta.
- a) As agressões físicas e ameaças vêm de diferentes pessoas, abrangendo: uma vendedora que dá um tapa na cabeça de Hermila e, por meio de intimidação, tenta fazê-la dizer que é Suely, diz que vai chamar a polícia e agredi-la; um atendente de mercado, que sai de uma conversa descontraída com Hermila e passa a discriminá-la quando descobre sobre a rifa, expulsando-a com empurrões; Zezita, a avó, que menciona a vergonha sentida diante do olhar julgador dos vizinhos e dá tapas no rosto de Hermila. Hermila, em dado momento, confessa a Maria que sente medo, mas, diante de quem a violenta, procura se mostrar forte. Todavia, ela não esconde o nervosismo, como quando chora diante da avó. Encontra o amparo de Georgina, de Maria, e, quando não se diz respeito a continuar a rifa, também de João (que pretende reatar consigo). Também há o amparo de sua avó, na maior parte do tempo.
- a) A expulsão de estabelecimentos ocorre como tentativa de afastamento ou punição. Hermila é expulsa do mercado (pelo atendente) e da casa em que vivia (pela avó). É acolhida por Georgina. Sua avó repensa a decisão, posteriormente.
- a) A imprudência se relaciona à segurança no trânsito. Ocorre na constância de cenas envolvendo moto e o não uso de capacete, na presença de três pessoas sobre uma moto e no fato de Mateuzinho ter andado no veículo, mesmo não tendo idade para tal.

Partindo para a seguinte categoria, a presença da *violência estrutural* no filme é apresentada na próxima tabela.

**Tabela 2: Violência estrutural e resposta em *O céu de Suely***

<b>Violência estrutural</b>	<b>Resposta</b>
- Dificuldades econômicas enfrentadas em São Paulo. Hermila reclama que em São Paulo tudo é caro.	- Emigra de São Paulo com seu filho e aguarda a emigração do marido, já planejada.
- Falta de suprimentos para a casa, percebida na geladeira quase vazia e no diálogo: “acabou o tomate”, “acabou foi tudo nessa casa”.	- Hermila diz que Mateus mandará dinheiro. Tem esperanças de melhoria a partir do trabalho e do retorno de Mateus. Depois de ganhar o dinheiro da rifa, deixa uma parte com sua avó.
- Vê-se pessoas em condições duras de trabalho, vendedores ambulantes, jogo do bicho, prostituição, faxina como diarista, menções de ganhos baixos.	- Os diferentes tipos de trabalhos em condições precárias constituem uma maneira de driblar a dificuldade de renda, a falta de registro em carteira ou de melhores ganhos e condições.

**Fonte:** Medeiros (2020).

Nota-se que a violência estrutural é encontrada, especialmente, no âmbito da economia. Hermila e Mateus, como imigrantes nordestinos de baixa renda, não tiveram adequadas oportunidades em São Paulo. Contudo, também em Iguatu as dificuldades existem. Na exposição da geladeira praticamente vazia, é perceptível a falta de suprimentos na casa de Zezita, o que é reforçado no diálogo (“acabou foi tudo nessa casa”). Diante dessa situação, Hermila, em um primeiro momento, lava carros e vende rifa de uísque. Tem esperança de melhoria, inicialmente, a partir do trabalho que pretende desenvolver com Mateus, com uma máquina de copiar CDs. Posteriormente, seus planos incluem o dinheiro que ganharia com a rifa de “uma noite no paraíso”. Observa-se, portanto, uma série de condições difíceis de trabalho e renda, envolvendo também vendedores ambulantes, jogo de azar, prostituição, faxina como diária, menções de ganhos baixos. Tais trabalhos representam uma maneira informal de lidar com a falta de renda que venha de um registro em carteira ou de outros trabalhos com melhores ganhos ou condições.

A seguir, a análise segue para o próximo nível de violência.

**Tabela 3: Violência cultural e resposta em *O céu de Suely***

Violência cultural	Resposta
<p>- A ausência da paternidade de Mateus, bem como o abandono da companheira, sem argumentos diretos, fator que não recebeu representação de comoção explícita em outras pessoas. Mateus recebe proteção ou tem sua atitude justificada (ou amenizada); por telefone, Celeste, uma antiga colega de moradia, diz, sem maiores explicações, que Mateus se mudou, não estando nítido se ela omite o paradeiro de Mateus ou se ela não tem o que dizer. A mãe de Mateus justifica a atitude a partir da idade: “ele sótem 20 anos”.</p>	<p>- Hermila teve que lidar com o afeto que sentia por Mateus e com o fato de ter se tornado mãe solteira. Ela tinha planos de renda com Mateus (copiar e vender CDs) e já vendia rifa de uísque e lavava carro no posto para ganhar algum dinheiro. Com o abandono, Hermila decide se mudar e usa a rifa de “uma noite no paraíso” como recurso.</p> <p>- Ao receber a notícia da mudança de Mateus, Hermila reconhece que “Mateus sumiu” e decide visitar a ex-sogra.</p> <p>- À ex-sogra, Hermila diz que não é justo ela ter que cuidar de Mateuzinho sozinha, que Mateus “é um sacana” e sai da casa da mulher.</p>
<p>- As pessoas enquadram Hermila como puta, de uma forma negativa.</p>	<p>- Hermila se defende, tentando se adequar à sociedade, buscando afastar sua imagem da de prostituição: “Putá nada! Puta trepa com todo mundo; eu só vou trepar com um cara. Não quero ser puta, não! Não quero ser porra nenhuma!”</p>
<p>- A fragilidade do controle e autonomia da mulher sobre seu corpo. Embora o corpo seja colocado em liberdade em algumas cenas, como quando as mulheres fumam ou dançam, ocorre uma tentativa de controle da sociedade, quando se opõe à rifa de Hermila, por meio de repulsa e agressividade, dificultando a presença de Hermila em certos espaços. Assim, ocorre julgamento sobre o uso feito pelo corpo. Nota-se o poder do corpo de uns sobre o corpo de outros. Pode ser verificado o uso da persuasão cultural na tentativa de controle sobre o corpo de Hermila.</p>	<p>- A narrativa revela momentos nos quais Hermila procura se mostrar forte, convicta e corajosa, mas, por vezes, cede. Zezita se decepciona com a neta, por conta dos boatos: “Eu esperava tudo, Hermila, menos isso de você”. Maria tenta fazer Hermila desistir da rifa, alertando que estão todos dizendo que ela vai ser presa. Hermila discorda que possa ser presa e reitera que está precisando de dinheiro para sair do lugar.</p>

Violência cultural	Resposta
<p>- A responsabilidade sobre a ação dos descendentes recaindo sobre a matriarca.</p> <p>- Algumas falas da avó sobre a rifa de Hermila remetem à violência cultural: “os vizinhos todos olhando pra mim com uma cara diferente”, “eu esperava tudo, Hermila, menos isso de você”, “eu nunca pensei que você fosse fazer isso”, “todo mundo tatá olhando pra mim diferente”, “você vai me pedir desculpa, porque eu mereço desculpa, eu sou ou não sou sua avó?”</p>	<p>- Hermila se preocupa com os provimentos da casa e demonstra consideração pela avó, mas não desiste da rifa. Em silêncio, ouve as queixas de Zezita e recebe tapas (violência direta), até, por fim, pedir desculpas. Ela sai da casa e é acolhida por Georgina. Posteriormente, Maria vai visitá-la, leva os cupons da rifa e diz que Zezita não pode “nem sonhar” que ela tenha feito isso. Diz que Zezita está esperando Hermila em casa.</p>

Fonte: Medeiros (2020).

Por meio da análise, é constatado que a *violência cultural* é exposta: no julgamento da mulher a partir da associação a papéis sociais tidos como imorais; na fragilidade do controle e autonomia da mulher sobre seu corpo; nas consequências de tal julgamento recaindo sobre a família e na relativização do dever paterno. A ex-sogra de Hermila, Marcélia, mãe de Mateus, justifica a atitude de abandono do filho a partir da idade: “ele só tem 20 anos”, tirando dele o peso da responsabilidade de pai. A repercussão negativa da rifa de Hermila também se relaciona à violência cultural, de modo que a sociedade a enquadra no papel de prostituta, sendo isso razão suficiente para tratá-la mal, revelando o papel casto, moralmente, destinado à mulher. Assim, seu corpo passa a ser vigiado e julgado pela sociedade, que recorre à repulsa e à agressividade, dificultando a presença de Hermila em determinados espaços e causando preocupação em Maria e mesmo em Hermila, que procura não se demonstrar vulnerável.

Não apenas a protagonista sofre com a violência cultural, mas também Zezita, que, por conta da ação da neta, recebe o julgamento de outras pessoas: “os vizinhos todos olhando pra mim, com uma cara diferente”, “todo mundo tá olhando pra mim diferente”, o que

a faz exigir que Hermila se desculpe. Essa necessidade de ouvir um pedido de desculpa é um estímulo cultural, assim como a pressão social de agradar/ser agradado por um familiar, sentindo que um familiar *honra* a família, fator que envolve o conceito pessoal e cultural de respeito e dignidade. Após receber as críticas em silêncio, Hermila cede, pede desculpas à avó e sai da casa. Quanto ao enquadramento como prostituta, Hermila se defende, buscando afastar a imagem da prostituição, “Putá nada! Putá trepa com todo mundo; eu só vou trepar com um cara”. Com relação à defesa de Mateus, Hermila não aceita, diz que ele “é um sacana”, que não é justo ela criar o filho sozinha e sai da casa da ex-sogra.

Vários temas são desenvolvidos em *O céu de Suely*, sendo que, conforme discutido em Medeiros (2018), um destaque está na pauta da cultura e dos deslocamentos, inclusive no que tange à abordagem da relação centro-periferia, das dificuldades financeiras enfrentadas por diferentes pessoas e da emigração nordestina. Tais elementos são representados: na emigração de Hermila e Mateus; na menção de que a vida em São Paulo “era boa, mas lá é tudo caro”; nas casas antigas e abandonadas; nos móveis velhos nas casas; na imagem da geladeira quase vazia e nas falas remetendo à escassez de alimentos; na preocupação de Hermila em ajudar nas despesas da casa.

Os deslocamentos no filme são incessantes e diversos, fator especialmente notado quando considerada a protagonista. As personagens, segundo Teixeira e Fischer (2016, p. 17), “passam de um sítio a outro e de uma situação a outra, sem descanso nem remanso. [...] deslocamentos são pregnantes e desempenham papel preponderante na diegese fílmica.” Os autores consideram que:

A persistente movimentação de pessoas submersas na fervura modorrenta, causada pelo calor abrasador, a agitarem-se na ardência da claridade azul de uma cidadezinha entrecortada por rodovias e ferrovias, somada à quietude intermitentemente rasgada pelo som de caminhões, motos e trens de carga que atravessam o lugar, presentifica, em *O céu de Suely*, a fragilidade oscilante e mutante de todo ser vivente. (TEIXEIRA; FISCHER, 2016, p. 19).

No âmbito do deslocamento, refletindo um equilíbrio desfeito, Silva (2016) explica o fato de Hermila, ao perceber que Mateus não retornaria, passar a “zanzar” por Iguatu. Para Silva (2016), a personagem encontra, na rifa, uma saída existencial e, na viagem ao Sul, uma reinvenção de si.

Dentre as diferentes leituras temáticas que podem ser estabelecidas no filme, também está a leitura psicossocial, que tem relação estabelecida com o meio, culminando em processos pessoais de satisfação ou insatisfação. O conceito se vincula a três abordagens clássicas: as necessidades sociais, conceito presente no estudo das motivações humanas, de Maslow (1970); a esfera psicossocial, um dos níveis de vida psíquica propostos por Mohana (1963); e a união das duas abordagens anteriores, estabelecida por Horta (1979)<sup>4</sup>. A partir desses conceitos, é possível identificar no ser humano a importância da convivência social, de se integrar a grupos sociais, com sentimentos de amor, acolhida e aceitação, experimentando a segurança e a liberdade.

No filme, são representados: desejo de evadir-se; tentativa de dominação; opressão; abandono; despedidas; reencontros; a esperança no amor; a crença no amor se fazendo distante; a influência das memórias; os obstáculos para a autorrealização; a subjetividade humana. Tais elementos psicossociais podem ser notados no afeto familiar e na constância de falas emotivas, assim como nos momentos de lazer entre amigas. São igualmente ilustrados em partes da letra de uma canção que remete ao anseio pelo reencontro com a pessoa amada<sup>5</sup>, contrastando com outra faixa que representa uma superação<sup>6</sup>.

---

4 As necessidades humanas (Maslow, 1970) e os níveis de vida psíquica (Mohana, 1963) são elencados por Wanda de Aguiar Horta ao discorrer sobre a importância do equilíbrio das necessidades básicas e introduzir o Processo de Enfermagem no Brasil, com sua Teoria das Necessidades Humanas Básicas. Compreende a dimensão psicobiológica, psicossocial e psicoespiritual e abrange fisiologia, segurança, amor/relacionamento, estima e realização pessoal.

5 “Sem seu carinho eu não sei viver/ Tudo que eu tenho, meu bem, é você/ Volte logo meu amor”, na canção *Tudo que eu tenho*, interpretada por Diana.

6 “Mas não vou mais chorar/ Eu não vou mais chorar/ Você só me fez sofrer”, da canção *Eu não vou mais chorar*, cantada no karaokê por Georgina e Hermila.

A abordagem de gênero e sexualidade, fundamental no debate acerca da violência e de seu enfrentamento, salta ao filme. No interior dessa discussão, cabe lembrar que as atuais definições, convenções, crenças, identidades e comportamentos sexuais não são fenômenos naturais, mas resultado da ação das relações de poder, como as relações entre homens e mulheres nas quais a sexualidade feminina é definida a partir da masculina (WEEKS, 2001). Com isso, as mulheres recebem discursos prontos que não necessariamente atendem às suas realidades (SILVA, 1984). Desse marco cultural surge a ideia de que o homem dispõe do corpo feminino (VAZ, 1999). Essa relação de poder é representada no filme.

Pode-se notar, em *O céu de Suely*, incluindo aspectos lembrados por Balestrin (2010): a mulher como objeto; a mulher comprada para o prazer; o abandono da mulher pelo homem; mãe solteira/separada; pressão pelo desempenho dos papéis de gênero; marginalização da prostituição ou do que se assemelhe; humilhação da mulher em uma comunidade. Nesse sentido, dizendo que não é justo cuidar sozinha de Mateuzinho, Hermila enfrenta sua ex-sogra, que defende Mateus. Ela trabalha no posto e surpreende Georgina, que diz nunca ter visto mulher lavando carro. Quando vende rifa, é representada a maternidade não exclusiva, pois precisa que outra pessoa cuide de Mateuzinho, representação que também acontece quando se muda para Porto Alegre. Hermila aparece em uma cena de sexo com João e, por fim, com o ganhador da rifa, cenas com cargas afetivas distintas.

Diferentes papéis sociais são também assumidos pelas mulheres que dividem as cenas com Hermila. A amiga Georgina, mulher independente, prostituta, mora sozinha e gosta de sair e se divertir. A tia Maria, que nutre um interesse por Georgina e procura ser uma boa companhia para sua mãe, de modo que priva Zezita de certas informações que confia com Hermila. Zezita, a avó matriarca, busca estabelecer certa ordem no lar e sofre a influência dos valores tradicionais da comunidade. Além do amparo encontrado na avó, a solidariedade feminina é exposta no frequente apoio da tia Maria e na acolhida de Georgina, quando Hermila fica sem ter onde morar.

Percebe-se também, no trato da violência e da paz, a importância de uma adequada relação com a identidade expressa em corpos. No filme, se destacam: corpos deslocados; corpos modificados ou adaptados; o corpo urbano e liberto, advindo de outro espaço; as atitudes de autonomia da mulher sobre seu corpo, em paralelo com a objetificação e o julgamento; o poder do corpo de uns sobre o corpo de outros. Especificamente: pessoas batendo e empurrando Hermila; o corpo como objeto de consumo e do olhar; criança à mercê da decisão de adultos, quanto a moradia, alimentação e cuidados; a menção de que Hermila se veste diferente das moradoras do local; o estranhamento com as mechas do cabelo de Hermila; a apresentação de Georgina como prostituta, em contraste com a recusa de Hermila quanto à possibilidade de estar se prostituindo.

De modo geral, pode-se notar o retrato da importância do respeito ao diferente para um ambiente de paz, sendo que a inadequada convivência com traços que remetam a outras formas de pensar causa o desconforto e a opressão à alteridade, desencadeando a violência. Diante da violência sofrida, a migração aparece, no filme, como um importante fator de enfrentamento, trazendo à protagonista uma esperança de transformação positiva e de encontrar alguma tranquilidade emocional, de modo que os deslocamentos constituem um fio condutor da narrativa.

Remetendo ao título, o “céu” de Suely pode representar uma esperança de liberdade para as diferentes camadas da identidade, uma transformação positiva que pode estar presente do outro lado do horizonte.

## Considerações finais

Modificar as percepções equivocadas relacionadas a identidades e alteridades é desafiador, mas é também necessário. Um esforço para voltar a atenção da comunicação para além do território, da nação e da raça de pertencimento contribui para a transformação de conflitos. O estudo do cinema intercultural e da comunicação para a paz colabora nesse processo, ao revelar possibilidades de abordagens e de conteúdos que permitam janelas de atuação na sensibilização para com o outro e na instauração da lógica do global na mídia.

Nessa pesquisa, ocorre a tentativa de corroborar com o estudo das migrações, dos deslocamentos e das identidades, em sua relação com a comunicação para a paz e com o audiovisual. A Comunicação para a Paz, atrelada ao debate intercultural, apresenta o enorme potencial transformador de uma abordagem comprometida com a justiça social, com as necessidades humanas e com o desenvolvimento social.

A partir do filme escolhido, há um destaque a vivências e a problemas que identidades em deslocamento possam enfrentar, sendo possível notar que, por vezes, estes ocorrem por conta de um despreparo social em torno da diversidade cultural e das necessidades específicas. Relacionado a isso, a mídia é impactante nas referências das distintas pessoas, oferecendo olhares. O olhar escolhido pelo diretor de um filme não delimita o ponto de vista do espectador quanto aos temas envolvidos, mas é importante ao direcionar uma interpretação.

Em geral, pode-se notar, no filme, o retrato da importância do respeito ao diferente para um ambiente de paz, pois a inadequada convivência com traços que remetam a outras formas de pensar causa o desconforto e a opressão à alteridade, desencadeando a violência. Em meio à violência sofrida, a migração aparece, no filme, como um importante fator de enfrentamento, trazendo para Hermila uma esperança de transformação positiva e de encontrar alguma tranquilidade emocional, sendo, ainda, um fio condutor da narrativa.

Com o uso de estratégias narrativas que recorram a uma abordagem ampla, voltada para a situação, para as suas causas e para a subjetividade humana, de modo a possibilitar a interação intercultural, o cinema, em seu potencial de difusão da diversidade cultural e de promoção do diálogo, contribui para a visibilidade cultural. Dessa forma, a partir do olhar de cineastas socialmente engajados, o cinema pode atuar em prol do fortalecimento da empatia, com reflexões que promovam a paz e a conseqüente transformação social. Assim como as políticas públicas, a comunicação é responsável por gerar condições para construir uma sociedade inclusiva.

## Referências

- AÏNOUZ, K. A política do corpo e o corpo político – o cinema de Karim Aïnouz. Entrevista concedida a Ilana Feldman e Cléber Eduardo. Transcrição de Leonardo Mecchi. **Revista Cinética**, 2007, p. 1–15. Disponível em: <https://is.gd/LGhXTY>. Acesso em: 24 ago. 2020.
- ARTHUSO, R. As ruínas colossais. **Revista Cinética**, 2014. Disponível em: <http://revistacinetica.com.br/home/praiadofuturodekirimainouzbrasilelema- nha-2014-2/>. Acesso em: 27 ago. 2020.
- AUMONT, J.; MARIE, M. **L'analyse des films**. 3. ed. Paris: Nathan, 2008.
- BALESTRIN, P. A. Gênero, desejo e prazer: um ensaio de análise fílmica. *Fazendo o Gênero*, 9.: Diásporas, Diversidades, Deslocamentos, 2010, Florianópolis. **Anais eletrônicos** [...]. Florianópolis: UFSC, 2010. p. 1–10. Disponível em: <https://bit.ly/2jpbBff>. Acesso em: 23 jul. 2019.
- CÉU DE SUELY, O. Direção: Karim Aïnouz. Brasil/Alemanha/Portugal/França, 2006.
- COGO, D. M. Entrevista concedida a André Aparecido Medeiros, 2 ago. 2016. *In*: MEDEIROS, A. A. **O cinema de Karim Aïnouz e a tematização social: deslocamento, interculturalidade e transitividade migratória**. Beau Bassin: Novas Edições Acadêmicas, 2018. p. 156–158.
- DISKIN, L. Introdução à Cultura de Paz. *In*: REDE Ação Pela Paz. **Guia de Cultura de Paz – São Paulo, 2007**. São Paulo: Secretaria do Verde e do Meio Ambiente, 2007.
- GALTUNG, J. Três formas de violência, três formas de paz. A paz, a guerra e a formação social indo-europeia. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, Coimbra, v. 71, jun. 2005, p. 63–75.
- GARDNIER, R. A política íntima de Karim Aïnouz. **Contracampo**, n. 50, 2003. Disponível em: <http://www.contracampo.com.br/50/karimainouz.htm>. Acesso em: 24 ago. 2020.
- HORTA, W. de A. **Processo de Enfermagem**. São Paulo: EPU, 1979.
- MARTÍNEZ-SALANOVA, E. Medios de comunicación y encuentro de culturas: propuesta para la convivencia. **Comunicar**, Huelva, v. 16, n. 32, jan./jul. 2009, p. 223–230. Disponível em: <https://tinyurl.com/yctljjal>. Acesso em: 20 ago. 2020.
- MARZAL FELICI, J. J.; GÓMEZ TARÍN, F. J. Interpretar un film. Reflexiones en torno a las metodologías de análisis del texto fílmico para la formulación de una propuesta de trabajo. *In*: MARZAL FELICI, J. J.; GÓMEZ TARÍN, F. J. **Metodologías de Análisis del Film**. Madrid: Edipo, S.A., 2007. p. 31–56.
- MASLOW, A. H. **Motivation and personality**. 2. ed. Nova York: Harper & Row, 1970.
- MEDEIROS, A. A. Cinema intercultural e paz: violências e enfrentamento em *O céu de Suely*. Congresso internacional Comunicación, conflictos y cambio social, Línea temática: Comunicación y paz, Castellón, 2017. **Anais** [...]. Castellón: UJI, 2017. Disponível em: <https://is.gd/3DDLHm>. Acesso em: 25 ago.

2020.

- \_\_\_\_\_. **O cinema de Karim Aïnouz e a tematização social:** deslocamento, interculturalidade e transitividade migratória. Beau Bassin: Novas Edições Acadêmicas, 2018.
- MOHANA, J. **O mundo e eu.** Rio de Janeiro: Agir, 1963.
- SANTOS, M. V. M. dos. **O salto do cinema brasileiro contemporâneo no céu do sertão:** uma análise dos filmes *O céu de Suelly* e *Viajo porque preciso, volto porque te amo*. 2014. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – PPGS, UFSCar, São Carlos, 2014. 165f.
- SILVA, B. da. Fazer nossa história. *In:* O’GORMAN, F. *et al.* **Morro, Mulher.** São Paulo: Edições Paulinas, 1984.
- SILVA, M. C. da. Subjetivações perambulantes: uma teoria dos filmes de Karim Aïnouz. SOCINE – Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual: Convergências do/no cinema, Teoria dos Cineastas, 20., 2016, Curitiba. **Anais digitais: Evento.** Curitiba: UTP, 2016. Disponível em: <https://is.gd/jv3XdQ>. Acesso em: 29 ago 2020.
- SONTAG, S. **Diante da dor dos outros.** Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2003.
- TEIXEIRA, R. T.; FISCHER, S. Cinema Intercultural Ibero-Americano: estesias diaspóricas, nomadismos identitários, fronteiras em trânsito. *In:* CARDOSO, J. B. F.; SANTOS, R. E. dos (org.). **Miradas sobre o cinema ibero-americano contemporâneo.** São Caetano do Sul: USCS, 2016. p. 15–36.
- VAZ, A. F. Treinar o corpo, dominar a natureza: nota para uma análise do esporte com base no treinamento corporal. **Cadernos Cedex,** [online], v. 19, n. 48, p. 89–108, ago. 1999. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ccedes/v19n48/v1948a06.pdf>. Acesso em: 06 out. 2020.
- WEEKS, J. O Corpo e a Sexualidade. *In:* LOURO, G. L. **O corpo educado:** pedagogias da sexualidade. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2001. p. 35–82.



# VIDEOCLÍPE: CAMPO HÍBRIDO DE LINGUAGEM, INTERSTÍCIO ATORAL

Ricardo Di Carlo Ferreira  
Marcelo Augusto Toigo

## Introdução

A noção primeira em que este estudo se baseia é a noção de *hibridismo*, que

se constitui como espaço intersticial, onde significantes e significados se encontram e produzem novos sentidos. Não se trata de uma via média (uma síntese homogênea), mas o estabelecimento de um espaço que supere as polaridades, permanecendo para além das singularidades, nem um e nem outro, mas numa hibridização que contesta os espaços de ambos. (RIBEIRO, 2015, p. 167).

A partir dela, ampliamos a compreensão sobre como o videoclipe veio a erigir em si uma nova linguagem artística, e, por conseguinte, um novo espaço operativo de criação – um *entre-lugar*<sup>1</sup> de atuação, que possibilita a construção das singularidades identitárias que não se fazem possíveis nos espaços hegemônicos e vazam para as bordas, para a liminaridade. Comumente se diz que o entre-lugar é o lugar da cultura por excelência (BHABHA, 1998).

É a partir desse “terceiro espaço proveniente do encontro entre significados e significantes” (RIBEIRO, 2015, p. 167) que uma ampla

---

1 Entre-lugar é a fenda, o lugar do meio, o in between, o espaço do interstício. Assim, “entre-lugar, portanto, é acima de tudo um espaço produtivo, onde ocorrem as diversas formas de hibridismos. O entre-lugar é justamente o local da cultura, é seu lócus de enunciação (...)” (RIBEIRO, 2015, p. 167).

gama de realizadores incorpora em sua operacionalização uma série de linguagens artísticas, num processo intenso de retroalimentação e inovação. Sabe-se, e a história nos revela isso, que, em sua origem, o videoclipe surge em meio à *hibridização* das emanações das linguagens da música e do cinema (GOODWIN, 1992). Contemporaneamente, o consumo da arte musical está imantado pelo audiovisual, na medida em que converge o produto/obra de música em algo novo, ainda sonoro e musical, mas agora também audiovisual – muitas vezes *atoral*<sup>2</sup>, por explicitar o “ângulo estilístico ligado à estética do corpo e da *persona* do ator” (GUIMARÃES; FRADIQUE, 2019, p. 78). Assim, o ator passa a ser integrante da forma fílmica, emulando o traço cinematográfico e a construção narratológica (e também de encenação) de um filme. Essa premissa tem evocado, historicamente, o agrupamento e o intercâmbio de artistas de diversas áreas das artes reunidos na obra da realização dos videoclipes – um emaranhado de *artistas-realizadores*<sup>3</sup> em sua criação.

Um dado importante a se esclarecer sobre a linguagem do videoclipe é o fator da dimensão afetiva humana trazida via camadas discursivas de produção de sentido da música, que solicita (em vídeo; clipe: a imagem-ação) uma corporificação que pode ser oferecida através da imagem das formas, dos corpos; revolvendo e

---

2 *Atoral* ou *atorial* são palavras que designam aquilo que concerne ao ator; *atorialidade* aquilo que concerne à classe *atoral*, que designa um *corpus* de atores de um período ou de uma obra. Essas terminologias são derivações clássicas nas pedagogias do ator, empregadas originalmente no solo teatral, e cada vez mais nas linguagens em que o ator passou a atuar. Notadamente, essa noção de *atoral* (do que é próprio do ator) dá corpo ao “grande campo dos estudos atorais (*acting studies*), que visam produzir conhecimento sob um ângulo estilístico ligado à estética do corpo e da *persona* do ator no cinema e no audiovisual. Reflexões que alçam o ator ao estatuto de integrante da forma fílmica, cujo jogo é abertamente influenciado pelos elementos da *mise en scène* (fotografia, montagem, enquadramento, texto), mas que também influencia as escolhas estéticas do realizador” (GUIMARÃES; FRADIQUE, 2019, p. 78).

3 Múltiplas em sua gênese, pela condição própria dos entes artistas, que, em sua amplitude de produção de discursos, historicamente vieram a ser requeridos e valorados pelo traço da originalidade, mesmo que indexados a preceitos e/ou normas vigentes (e sempre em transformação) no terreno das artes.

buscando por em foco a *sinestesia*<sup>4</sup>, Tateando sensações de volume, cheiro, gosto ou qualquer outra inferência como sendo uma das materialidades recorrentes na linguagem do videoclipe (CARVALHO, 2005). Para Thiago Soares (2012, p. 178), “configura, em si, numa camada performática sobre um corpo”.

Nada obstante, o videoclipe se consolidou nas searas audiovisual e fonográfica como sendo um produto de fundamental importância para o lançamento e promoção de um álbum musical, em sua esfera mercadológica, produtiva; inextricável à sua tessitura compositiva artística, no que tange à sua indexação, enquanto linguagem de arte, detentora de um léxico próprio, tais como: dissoluções cinemáticas com o transcorrer da canção, discursividade direta ao interlocutor, a premência dos cortes e a hibridação com outras linguagens artísticas (BRUNING, 2009). Ao passo que suas possibilidades operativas são comparadas às das vanguardas do cinema, preeminentes nas décadas de 1920, 1950 e 1960, principalmente no âmbito do cinema experimental, tal quando da insurgência e advento da videoarte entre as décadas de 1960 e 1970. Isso pelo fato de que esses períodos foram de grande provimento criativo em termos de experimentações audiovisuais, que vieram a permitir e aglutinar o desvendamento de uma série de grandes possibilidades criativas que exploravam a textura dos próprios aparatos (MACHADO, 2000).

Nessa tessitura historiográfica, notavelmente, a grande difusão dos videoclipes se deu por meio da televisão, principalmente pela MTV (Music Television), e, no Brasil, pelo Fantástico e pela MTV Brasil. Um cenário um pouco diferente do que a espetatorialidade contemporânea está mais habitualmente acostumada, em que o público passa a ter acesso de modo instantâneo quando da divulgação/liberação dos videoclipes

---

<sup>4</sup> *Sinestesia* trata de um “resultado perceptivo, mas de natureza não corriqueira, onde, através de um dado sentido, se experimenta uma percepção relativa a um sentido diferente daquele que forneceu o *input*. Ao ver a cor verde, ou a palavra verde, sente-se gosto, literal, de limão, por exemplo. Mas poderia ser também uma sensação de volume, ou qualquer outra inferência. [...] a disseminação da sinestesia, como uma possibilidade perceptiva de ordem geral, atingiu massivamente o receptor e o desenvolvedor de arte, especialmente aqueles envolvidos com relações de imagem e som” (LEOTE, 2014, p. 56).

através de seus smartphones e computadores, via sites e plataformas especializadas, tais como o YouTube, a depender da sua escolha e preferência (CORRÊA, 2006). Em que se sublinha que o acesso aos vídeos é perpassado, em grande medida, pelo gosto daqueles que assistem – em qualquer lugar a que tenham acesso à internet, e não mais a depender da programação de um determinado canal de televisão, como outrora foi.

Em contrapartida, se por um lado a linguagem, a difusão, a distribuição e a espectação do videoclipe vêm se transformando e ditando carreiras artísticas, por outro, especialmente acerca dos realizadores do videoclipe, do áudio e do vídeo, não é constatada uma teorização proporcional ao desenvolvimento desse campo artístico-produtivo, no que concerne à técnica atuacional, isto é, os atores que operam no vídeo por meio da *linguagem atorial*<sup>5</sup>, especialmente detidos na linguagem de interpretação cinematográfica.

Talvez, aventa-se aqui, pelo seu caráter híbrido, que vêm a requerer a aglutinação de diversos campos do conhecimento, em seu desdobramento epistemológico, ainda detido na epistemologia do som e da imagem, algo similar ao que ocorre na arte cinematográfica. Apesar de clássica, a presença atoral no cinema ainda possui teorização muito desproporcional no que concerne à sua pragmática. Em geral, as reflexividades se dão por meio de cineastas ou teóricos, que não dominam os estudos atorais pela linguagem do ator.

Assim, este trabalho visa contribuir abrangendo a ordem relacional com a *atorialidade* – para além da *performance* (SOARES, 2012) – e a historiografia do videoclipe, sob o caráter de interstício de operatividade atuacional de atores e atrizes em sua realização, em emanações das signagens da videoarte, das linguagens do corpo e da voz, e preponderantemente da linguagem atorial, vindo dessa maneira a construir um espaço antropológico/artístico de criação e produção, um campo híbrido, de interstício, de entre-lugar, receptivo à atorialidade dessa linguagem cuja gênese está “na compreensão de como a performance de um artista se materializa na articulação entre imagem e som para compor um produto” (SOARES, 2012, p. 179).

---

<sup>5</sup> A linguagem atorial é a linguagem do ator; em suma, a atuação (FERREIRA, 2020).

## Primórdios do videoclipe, prelúdio de interlinguagens

Os primeiros registros sobre a projeção de imagens em conjunto com a música datam de 1894. Elas ocorreram por meio das realizações da dupla de compositores Edward B. Marks e Joseph W. Stern, que criaram uma apresentação de várias imagens estáticas, projetadas simultaneamente à apresentação ao vivo de suas músicas. O sucesso de uma das músicas, *The Little Lost Child* (Edward B. Marks e Joseph W. Stern, 1894), resultou na venda de mais de dois milhões de cópias da partitura da canção. Em 1895 ocorre pela primeira vez a exibição do filme *A chegada do trem na estação* (*L'Arrivée d'un train à La Ciotat*, Louis Lumière e Auguste Lumière, 1895). Um dado importante é o de que músicos foram contratados para tocar enquanto as imagens eram exibidas para provimento de ambiente capaz de imantar mais emoção para os espectadores, e também na tentativa de se reduzir o barulho reproduzido pelo projetor. Por conta disso, muitas salas de exibição tinham um espaço para a execução musical. Pontua-se, também, que já em 1910 foram criados alguns livros de partituras com músicas selecionadas para dar ênfase em certos momentos dos filmes, como as partes dramáticas, românticas, de terror, entre outras (BRYAN, 2011). Até aqui, a função ator oscilava entre o cinematismo e a mímica.

No entanto, em meados de 1923, por não conseguir vender a ideia do Phonofilm, De Forest passa a produzir inúmeros curtas-metragens. Um deles é considerado de grande importância para história do videoclipe: *A Few Moments with Eddie Cantor* (Lee De Forest, 1923). Esse filme mostra Eddie em uma apresentação musical cômica, gravado com uma câmera fixa (BRYAN, 2011). Tal metodologia de captação era contumaz nos primórdios da ampla maioria das linguagens audiovisuais, advinda pela tradicional formação palco-plateia, oriunda da ancestral e milenar espetatorialidade consagrada pela linguagem do teatro, que foi retransmitida (nos modos de recepção) para as mais variadas artes ao longo da história.

Outro marco importante ocorre no ano de 1926, em que é criado um sistema de projeção chamado Vitaphone, que foi paten-

teado pela Warner Bros. Esse equipamento projetava vídeo e áudio sincronizados através da combinação de uma vitrola com discos de 40 centímetros de diâmetro e um projetor de cinema com um único motor central, ambos conectados na mesma fonte de energia mecânica (BRYAN, 2011). No mesmo ano, foi lançado o filme *Don Juan* (Alan Crosland, 1926), porém, apenas com músicas sincronizadas. Em 1927, é lançado *O cantor de jazz* (*The Jazz Singer*, Alan Crosland, 1927), falado e cantado em projeção síncrona de imagem e som. A partir de então, começaram a ser lançados diversos filmes musicais, possibilitando a utilização de diversas técnicas e estilos – a técnica da sincronização estava propelida e a atuação passa a ser requerida em sua totalidade no cinema; todavia o videoclipe ofertará outros caminhos ao ator (especialmente, a figuração).

## O delineamento da atorialidade no videoclipe

Um pouco mais adiante, em específico na década de 1950, os filmes musicais já representavam grande parte das produções cinematográficas. É nesse contexto tempório-social-artístico que o ator e cantor Elvis Presley (1935–1977) estrelou diversos longas-metragens musicais, como *Ama-me com ternura* (*Love Me Tender*, Robert D. Webb, 1956) e *Prisioneiro do Rock' n' Roll* (*Jailhouse Rock*, Richard Thorpe, 1957), em que se pontua que Presley foi um dos primeiros artistas que tiveram sua fama consagrada ao mesmo tempo (numa mesma obra/produto) através de sua *imagem como ator* e sua *voz como cantor* em uma larga escada mundial. Esse modelo operacional (desdobrado na carreira de Presley de ator-cantor) vai ser reavivado e/ou emulado ao longo da história até os dias de hoje, normalizado de tal modo que passa a ser quase normativa a figuração do cantor/a na posição de protagonista nos videoclipes. O que, por vezes, se expande a filmes musicais propriamente ditos, mas que, certamente, influenciou sobremaneira a linguagem do videoclipe no que concerne ao seu *modus operandi* dialógico/relacional (de interstício) com a atorialidade. De maneira que, no decorrer da história, essa figura-

ção em caráter atoral (como atores/atrizes) por parte dos cantores/as passa a ser ancorada pela coparticipação de intérpretes profissionais na encenação (modo coatuacional), como Tony Bennett em 1956, o “cartão-postal musical” de *Stranger in Paradise* (BAHIANA, 2005 apud SOARES, 2012) ou no *promo* do The Who (LINDSAY-HOGG, 1965). Sendo menos comuns, mas também verificáveis, os casos em que os cantores/cantoras prescindem do seu próprio aparecimento nos videoclipes de suas canções.

Outro caso comum é o aporte da figuração do cantor/a na sua posição de protagonista cantante no vídeo, em que há a atuação via *mise-en-scène* encenada unicamente por atores, transitando da figuração do canto do cantor/a, para a mostração da encenação atoral e/ou atuacional dos/as intérpretes. Entretanto, há uma particularidade muito recorrente do estado atuacional do/a cantor/a que atua em seus próprios videoclipes: *o aspecto do olhar*, que se dá, em geral, em modo frontal (direto para câmera), emulando a comunicação direta com a espectadorialidade, e que, por vezes, denota algo confessional (que amplia o traço comunicacional da obra), ou mesmo imanta a tônica de diário, similar aos *apartes*<sup>6</sup> dos atores no teatro. Esse procedimento é algo muito menos recorrente para os atores profissionais no videoclipe, que em suma são impelidos pelos realizadores à emulação de uma *atuação cinematográfica* (mesmo que sem a voz falada, ou sem a voz audível da atorialidade) – que preconiza a ausência do olhar direto para câmera, pela busca do efeito de imersão e de ilusão desejado pela grande maioria dos filmes ficcionais.

---

6 *Aparte*, por definição, vem a ser uma fala do personagem “pronunciada de forma convencional para não ser ‘escutada’ pelos demais personagens em cena, mas suficientemente audível para a platéia. Recurso privilegiado pela farsa, cujo objetivo principal é o de manter o público ‘avisado’ sobre intenções e andamentos presentes ou futuros da ação, não permitindo a criação de ‘equivocos’ ao sentido real dos fatos em desenvolvimento. Ao formular o aparte, o ator não se dirige, de modo especial, a um alguém, devendo deixar a impressão de que fala consigo mesmo; reflexão em voz alta. Ocorrendo regularmente na Renascença, usado com regularidade por Shakespeare, o aparte atingiu sua plenitude no classicismo francês e teve no melodrama o seu campo ideal de proliferação, quando serviu para identificar o estado de espírito da personagem diante de seus questionamentos e dúvidas interiores. Mais ou menos fora de uso, servia também para comentar fatos ocorridos fora de cena e sublinhar alguma intenção pessoal” (TEIXEIRA, 2005, p. 31).

Notavelmente, nesse ínterim, acontecem novas iniciativas, como a do documentarista D. A. Pennebaker, que filma Bob Dylan para um “filme promocional” da canção “Subterranean Homesick Blues” em 1965, e a dos Beatles, que lançam diversos filmes, como, por exemplo, o longa-metragem *Os Reis do Iê Iê Iê (A Hard Day's Night)*, Richard Lester, 1964). O intuito de realização do filme, inspirado pelo desbravamento de Presley, era o de promover as músicas do álbum que faziam parte do filme (na época, o cinema figurava como um grande canal de divulgação da música). Da mesma forma, os Beatles decidiram fazer *performances* gravadas para a televisão, nas quais poderiam difundir vários vídeos para divulgar suas canções. Tal ideia surge pela sobrecarga da agenda da banda. Por conta disso, contrataram diversos profissionais para criar essas performances pré-gravadas, conhecidas como vídeos *promos* ou vídeos promocionais (BRYAN, 2011). Para se ter exemplo, o vídeo da banda para a canção *Paperback Writer* (1966) mostra cortes de cenas em diferentes momentos e planos. Esse fator diverge dos padrões de realização da época em termos compositivos de uma performance gravada. Isso porque, comumente, essas apresentações eram performadas pelos músicos apenas uma vez, isto é, no tempo performático, sendo capturadas por várias câmeras. Aliado a isso, a captação de áudio era ao vivo (se dava também no tempo da performance sonora). Entretanto, nesses *promos*, as canções são originais (de estúdio), ou seja, as mesmas do álbum. Em outras palavras, o novo produto em termos videográficos é cinematográfico, pois a componente musical mantém-se o mesmo, já aventado na gravação do álbum estritamente sonoro.

Embora grande parte dos filmes musicais tenha, como referência, influenciado exponencialmente e impactado até os dias de hoje a linguagem do videoclipe, é importante que se assinale que as técnicas utilizadas pelos profissionais do cinema não apenas influenciam, ou ditam regras; ao contrário, esse processo de hibridização entre as linguagens se dá em um processo contínuo e inextricável de retroalimentação, conformando as artes do vídeo, da grande área do audiovisual, da videoarte, do videoclipe e do cinema. De tal maneira que se apercebe semelhanças em produtos cinematográficos, desde então, símiles às obragens de outras formas de áudio e vídeo, em termos de

iluminação, narratologia e movimentos de câmera, multiplicação de enquadramentos em *mise en abyme* (a velocidade acelerada ou lenta, por exemplo, são experimentações oriundas do cinema, e o uso de atores profissionais no vídeo em figuração/atuação é algo engendrado logo nas primeiras experimentações do cinema, em que prescindiam do uso da voz falada atoral).

Nessa esteira compositiva, ainda se ressalta que são cada vez mais verificáveis a presença de profissionais que operam no entre-lugar do cinema e do vídeo, da videoarte e do videoclipe, do videoclipe, da publicidade e do cinema, em emparelhamentos múltiplos de *entre áreas*. David Lynch, por exemplo, é cineasta, realizador de séries de TV e webséries, e realizou também incursões na música como musicista e realizador de videoclipe. Um exemplo notável é *I'm Waiting Here* (David Lynch, 2013), ao lado da cantora Lykke Li. O videoclipe, estritamente imagético, se suporta pela sinestesia da linguagem cinematográfica, em que toda a obra se desenrola em câmera subjetiva e planos-sequência.

Da mesma forma, também atores profissionais operam no teatro, no cinema, nas telenovelas, nas webséries e em videoclipes. Parte da atorialidade brasileira, por exemplo, busca consolidar suas carreiras, em termos de versatilidade atuacional, por meio da linguagem do videoclipe, como foi o caso de Cauã Reymond ao lado de Julio Machado (ambos atores profissionais no cinema, na televisão e no teatro), no videoclipe *Your Armies* (Allexia Galvão; Daniel Rezende, 2016). Nessa obra, o videoclipe figura no YouTube sob o título *Barbara Ohana – YourArmies ft. Cauã Reymond*. Na época do seu lançamento, a obra foi muito comentada pelo fato de que Reymond aparecera fora dos papéis performados rotineiramente por ele na TV (o galã), figurando como travesti. Na ocasião, problematizaram o fato dele ser um homem cisgênero e heterossexual; certamente, o interesse do ator pela personagem no videoclipe residia em interpretar algo distante das suas representações costumeiras – os atores ao longo da história sempre foram valorizados no campo atuacional por encarnarem personagens diferentes, e o aspecto da transformação/transfiguração sempre foi algo desejável para a carreira atoral. Nessa tessitura, torna-se interessante o dado de que o próprio ator ajudou a financiar o videoclipe em questão. Percebe-se que

o videoclipe passa a ser cada vez mais reconhecido como campo atuacional de atores e atrizes, podendo, inclusive, ajudar no erigimento das carreiras atorais, em termos de empregabilidade, e, também, de visibilidade e versatilidade artística.

Não obstante, é salutar o trânsito e o intercâmbio de entes liminares que operam em mais de uma linguagem operativa/artística, muitas vezes no cinema, no vídeo, no videoclipe, na videoarte. Esses artistas/agentes/realizadores operam no interstício, na zona intervalar, no *in between*, no entremeio de linguagens; são artistas híbridos, que exercem e operam<sup>7</sup> suas profissões ora numa linguagem, ora noutra, e muitas vezes fazem isso simultaneamente. Entre eles, destacamos os “realizadores” – pela familiaridade que possuem com o léxico e a “pragmática” do áudio e do vídeo. E também os “atores/atrizes” – notáveis em sua liminaridade entre múltiplas artes: do teatro, do cinema, do vídeo, da *performance art*, do circo, pelo fato de que, desde o advento do cinema, o atuante já se encontrava numa posição de “deslugar” nos interstícios das artes, e de maneira contumaz no *in between* do teatro e do cinema, do cinema e do videoclipe.

A razão disso, o deslocamento do ator, e muitas vezes até abandono da arte teatral é histórica. O ator que, por inúmeras vezes na história do teatro, foi colocado como o senhor da arte teatral – como chegou a promulgar o mestre russo Constantin Stanislavski (1989) –, foi perdendo o poder no organograma teatral pelo predomínio de outros artistas em sua realização. O teatro, pelo seu caráter de síntese, oscilou pela predileção dos cenários pictóricos, outrora pela direção moderna, ora pelas sonoplastias prodigiosas; em outras palavras, a ordem de importância na concepção artística do espetáculo foi se tornando cada vez mais preponderante para outros artistas teatrais e menos para a atorialidade. Além disso, a função de intérprete para o ator foi esmaecendo no solo da realização teatral, passando a ser ovacionada pela classe a atuação

---

7 Isso se confirma por meio de diretores que trabalham em diversas produções audiovisuais. Como é o caso de Francis Lawrence, que dirigiu filmes como: *Constantine* (Francis Lawrence, 2005), *Eu sou a lenda* (I am Legend, *idem*, 2007), da trilogia de *Jogos Vorazes* (The Hunger Games, *idem*, 2013, 2014 e 2015), em videoclipes como *I'm a slave4U* (*idem*, 2001) para Britney Spears, *Waiting for tonight* (*idem*, 1999) para Jennifer Lopez, e *Bad Romance* para Lady Gaga (*idem*, 2009).

representativa ou de criação de estados. Logo, a modalidade atuacional dita interpretativa, que designa a corporificação de um personagem, isto é, a função ator-intérprete foi absorvida e requerida largamente na linguagem do cinema. E, adiante na televisão, e, por conseguinte, no videoclipe. Vide o videoclipe *I'm Not the Only One* (Jimmy Napes; Steve Fitzmaurice, 2014), canção de Sam Smith, no qual o cantor figura como cantor num palco (interpreta a si mesmo, isto é, modalidade atuacional intitulada como *não atuação*), entretanto o videoclipe é encenado pela modalidade atuacional de figuração por atores profissionais, Diana Agron e Chris Messina, ambos reconhecidos por trabalhos em séries e filmes.

De forma que a linguagem do videoclipe tem uma particularidade em sua praxiologia com a atorialidade, pois vem a requerer primordialmente os vetores atuacionais do corpo e da rosticidade, já que a inserção dos atores em videoclipes emula a participação atoral cinematográfica que preponderantemente aciona o trabalho atoral em primeiro plano. No entanto, ao contrário do cinema, no videoclipe, a voz, elemento de grande significação na linguagem atorial, em geral é sublimado no entre-lugar do videoclipe por interessar em sua plástica a primazia do protagonismo sonoro/imagético/cinemático.

Logo, os atores são requeridos e assimilados pelo campo do videoclipe, especialmente no que concerne ao provimento de imagens cinemáticas, vindo a indexar suas participações nessa linguagem artística pelos quesitos operacionais de *figuração*<sup>8</sup> e *fotogenia*<sup>9</sup>. Notavelmente, isso se tangencia em dada medida pela perspectiva aventada por Bresson (2005) a respeito da participação atoral no cinema, em seu desdobramento operacional de modelos – vistos como operadores que modelam/figuram em modo cinemático.

---

8 A *figuração*, segundo Aumont e Marie (2003, p. 127) “é o fato de figurar, ou seja, de dar forma visível a uma representação”. Outro ponto importante a destacar é o fato de que a figuração “induz um efeito ou realidade (ou seja, oferece indícios de analogia convincentes)” (*Ibid.*).

9 A *fotogenia* é um conceito que pertence “a um quadro teórico bem definido no qual a beleza plástica nem sempre tem a palavra final. Ela pode ser resumida como o efeito quase miraculoso que a visão aproximada do rosto desencadeia nos espectadores, mesclando admiração, inquietação, fascínio e êxtase. A fotogenia pode atingir também objetos ou partes do corpo em close” (GUIMARÃES, 2016, p. 222).

## Paralelismo entre as experimentações do videoclipe e das artes do vídeo

Um dado importante para a discussão da linguagem do vídeo foi já pontuado de modo muito contundente por Ivana Bentes (2003, p. 124), que alerta que “se o vídeo traz uma atualidade ao cinema, a estética cinematográfica é uma forma de legitimação do vídeo”. A referida autora ainda assevera que se “os filmes publicitários iriam se alimentar da linguagem do cinema, filmando em película, buscando a qualidade da imagem analógica e o ‘estilo cinema’” (BENTES, 2003, p. 124), esse viés notavelmente influenciou e ainda borra as tessituras compositivas do vídeo.

O videoclipe, por ser uma linguagem do vídeo, é revolvido por essa herança; muito embora possua um caráter comercial ligado à publicidade e propaganda<sup>10</sup>, também é um produto artístico. Contudo, por não se prender à narratividade diegética, permite a ampliação de experimentações contínuas, tanto na esfera técnica quanto na estética, tal qual acontece na videoarte e no próprio cinema (TREVISAN; JESUS, 2013).

Ainda nesse sentido, assim como na linguagem da videoarte, o videoclipe é a ambiência em que são realizadas contínuas investigações em termos de linguagem e signagem, utilizando técnicas distantes dos modos de enunciação do cinema clássico hollywoodiano, como cortes rápidos de cena, velocidades alteradas e sobreposição de imagens. Isso se relaciona ao fato de que a linguagem do videoclipe não se atém ao apego narrativo, ou mesmo a fatores como o imperativo da cena vir a representar algo que possa ter relação com aquilo que é dito na letra da música (CORRÊA, 2006); ao contrário do cinema ficcional hegemônico. Coadunante com essa perspectiva, Arlindo Machado (1997) defende que uma das principais características do videoclipe é justamente a liberdade compositiva de não apego à narratividade na estrutura que o cinema clássico promulgou em larga escala; logo, o videoclipe corrobora

<sup>10</sup> É importante sublinhar que “o cruzamento da linguagem da publicidade com o filme de ficção, o documentário e a linguagem do videoclipe não qualifica nem desqualifica a priori nenhum desses meios e linguagens. Mas sem dúvida há consequências estéticas nessa hibridação que não são “neutras” ou irrelevantes” (BENTES, 2003, p. 127).

um espaço de descoberta, ora dentro da televisão, como pontua o referido autor, e, notavelmente, nas plataformas digitais por meio de aparelhos celulares, tablets, smartphones e computadores. Um dado importante é o de que as inovações dentro da seara do videoclipe divergem das estéticas dominantes do cinema industrial, ainda que do ponto de vista mercadológico o videoclipe se assemelhe ao cinema industrial, isto é, o videoclipe possua também seu grande lugar amparado pela indústria fonográfica. Ele possui caráter de publicidade, que é verificável também no cinema hegemônico; todavia, o videoclipe é mais aberto às inovações e experimentações de ordem estética do que os filmes de indústria. O cinema hollywoodiano tende a demorar mais a assimilar essa lógica experimental, pois, em geral, tende a investir em fórmulas já consagradas de consumo do público. O videoclipe passa a influir nesse cinema, na medida em que a arte cinematográfica dita hegemônica sente/percebe que essas inovações já estão bem assimiladas por determinados nichos de público. De todo, denota-se que, apesar de haver similaridade entre o videoclipe e o cinema (o caráter mercadológico, de indústria), há essa divergência de maior afeição e afã pelo traço inovação/experimentação estética na seara do videoclipe – ressaltamos, num paralelismo entre indústrias, refletindo sobre as tendências reproduzidas em um cenário mais engajado com as noções de criação e marketing.

Essa tendência do videoclipe para a prática experimental, num espaço de investigação contínuo, em que podem ser reproduzidas imagens livremente, evocando a emanção de novas sensações, advém, talvez, do fato do videoclipe ser uma linguagem vividamente contaminada pela videoarte, especialmente a partir da década de 1970, conforme pontua Bryan (2011).

Nessa esteira das produções em videoarte, por certo, uma das grandes influências é a do artista sul-coreano Nam June Paik, posto que ele é tido como um dos precursores do caráter de experimentação adotado de forma premente na videoarte, ao criar vídeos que propiciaram grande impacto e influência no erigimento da linguagem do videoclipe, como é o caso de *Global Groove* (Nam June Paik, 1973), uma coletânea de vídeos musicais, marco da década de 1970.

Nesses ambientes, as imagens costumam ser de outra espécie, algo assim como padrões de estimulação retiniana muito semelhante aos padrões rítmicos da música, o que as aproxima fortemente daquela iconografia pulsante que Nam June Paik transformou em arte e expressão de uma sensibilidade contemporânea. Aliás, a matriz dos cliques *dançantes* está nos vídeos musicais que Paik fez nos anos 70 (a coletânea *Global Groove* é um bom exemplo). (MACHADO, 2000, p. 179).

Ainda nesse sentido, Arlindo Machado assevera também que “alguns videocliques são assumidamente construções poéticas na melhor tradição da videoarte” (MACHADO, 2000, p. 175). Ele exemplifica tal afirmação a partir do clipe “Street Spirit” (Jonathan Glazer, 1996), da banda Radiohead, que se utiliza da técnica de manipulação do tempo no vídeo, por meio do desenvolvimento ora de algumas cenas em velocidade acelerada, ora em câmera lenta, alternando para alguns momentos em tempo verossímil; por vezes esses efeitos aparecem em conjunto em uma única tela. Ainda sobre essa obra, o referido autor assinala que é verificada uma “intensidade poética rara de se encontrar numa produção em escala massiva” (MACHADO, 2000, p. 175).

## Transformações conceptivas, compositivas e difusivas

O videoclipe enquanto linguagem toma forma por meio das referências contextuais emanadas no período de sua insurgência, especialmente pela então relativamente emergente linguagem videográfica, que vai se tornando cada vez mais detida ao desenvolvimento de processos e práticas artísticas. Essas operações, fundamentadas pela tônica do esforço em atos de experimentação, de modo a convergir e conformar uma identidade híbrida de signagem, tinham (e ainda têm) traços do formato televisivo em dissolução com as chamadas comerciais. São, também, ditadas, em grande medida, pela indústria fonográfica, em premente estado de retroalimentação com as linguagens do cinema e da videoarte. Ao passo que os conceitos utilizados pragmaticamente, mui-

tas vezes, envolviam imagens em velocidade frenética, conciliadas com narrativas muitas vezes disruptivas, não necessariamente dialógicas (em termos de diegese clássica) com a letra das canções (CORRÊA, 2006). Posteriormente, diz-se que esses vídeos começaram a ser tidos como algo momentâneo/efêmero, utilizados meramente para a promoção das músicas (SOARES, 2004). As imagens dentro do videoclipe podem trazer diferentes sensações e novas experiências sinestésicas, guiando o telespectador e atraindo a sua atenção para diferentes aspectos, como, por exemplo: o ritmo, o timbre, o movimento, e assim por diante (VERNALIS, 2013). A história veio a evidenciar outro ponto de vista no gosto do público.

Sabemos, hoje, que o videoclipe não é mais entendido como um formato audiovisual meramente dedicado às ações de divulgação e marketing da seara da música; ele se consolidou como uma das formas de expressão artística de maior visibilidade, acesso e inovação tecnológica. Suas técnicas são utilizadas de várias formas, e uma de suas principais características é a relação entre os cortes de imagem e o andamento da música, de modo a conciliar, no videoclipe, o ritmo sonoro em consonância com ao tempo-ritmo de mostração visual cinematográfica. Essa composição, por certo, cria ambiência capaz de produzir um efeito de *sincronicidade* para a espectralidade – daquilo que se vê e do que se ouve de modo harmônico. Nessa medida, o ritmo atua como um elemento organizador e estruturador, no qual os afetos são manejados pela sinestesia do áudio e do vídeo, conforme aponta Carvalho (2005). Um dado importante na historiografia do videoclipe: o vídeo considerado por muitos autores como primeiro videoclipe é “Bohemian Rhapsody” (Bruce Gowers, 1975), da banda britânica Queen, devido à intenção direta de promover a música e o álbum (CORRÊA, 2006). Esse videoclipe se distingue dos *promos* realizados pelos Beatles pelo fato de que a realização de Bruce Gowers vinha a ser o primeiro material videográfico com forte financiamento pela gravadora, além dos efeitos especiais utilizados. Não se tratava mais de uma gravação de uma performance; logo, o fator atuação é tangenciado. Sobre a importância desse videoclipe – “Bohemian Rhapsody” –, Guilherme Bryan (2005) nos diz que:

Antes de 1975, quando foi realizado o que para muitos é considerado o primeiro videoclipe da história da música – “Bohemian Rhapsody”, do Queen –, o que víamos pela TV era o artista cantando sua música no palco de um programa, fazendo caretas para a câmera, com imagens coloridas no fundo [...] foi o primeiro clipe a contar com uma série de efeitos de imagens, capazes, por exemplo, de multiplicar as cabeças dos membros da banda. Antes disso, porém, algumas músicas dos Beatles já haviam se transformado em pequenos vídeos. A diferença é que eles foram feitos para que a banda pudesse aparecer ao mesmo tempo em diferentes programas de TV. (BRYAN, 2005, n.p.).

Após o estrondoso sucesso do videoclipe de “Bohemian Rhapsody”, as gravadoras começaram a investir nesse formato de criação e divulgação audiovisual para seus artistas (BRYAN, 2011). Nessa tessitura, nos primeiros dez anos de sua criação, o videoclipe revolucionou a indústria do vídeo e da música, se transformando em um meio de expressão que conquistou muitos adoradores desse tipo de produção audiovisual e artística (MACHADO, 1997). Por se configurar pela hibridização de várias linguagens – da imagem em movimento, seja por suas semelhanças com o cinema ou pelas técnicas símiles da videoarte –, o videoclipe caiu no gosto de vários segmentos de público.

Certamente, a assimilação espectral foi amplamente popularizada pela sua difusão televisiva. Nesse contexto, destaca-se que a popularização dos videoclipes se iniciou vividamente após o surgimento do canal de televisão norte-americano MTV (Music Television) em 1981. Em 1987, o canal estreou na Europa. Aliado a isso, a MTV criou outras ações para agregar valor aos seus produtos audiovisuais. Uma delas foi a criação de premiações pelas categorizações de ordem técnica/criativa/artística, apreciando e estimulando a qualidade das produções musicais de videoclipes (CORRÊA, 2006).

Já no Brasil, o primeiro canal televisivo a aderir a essa nova modalidade audiovisual foi a Rede Globo, por meio do programa Fantástico, que estreou em 1973 com a proposta de ser uma revista televisiva. Nos primeiros anos de sua estreia, o programa pertenceu à área de shows do

canal. Foi nesse espaço que os primeiros videoclipes nacionais foram produzidos inteiramente pela Rede Globo. Um exemplo é o videoclipe “América do Sul” (Travesso, 1975), realizado para Ney Matogrosso – considerado a primeira produção do gênero no Brasil (SOARES, 2009).

Em seu surgimento, em 1990, a MTV Brasil tinha sua programação voltada inteiramente para videoclipes, tal como a MTV estadunidense. Em 1995, criaram um evento de premiação, o Video Music Brasil (VMB); premiavam diretores, artistas e técnicos de videoclipes, estimulando ainda mais as produções nacionais em relação à quantidade e à qualidade (SOARES, 2009).

O jornalista Leão Serva (2006) destaca a importância da MTV e do seu produto primordial – a exibição dos videoclipes – ao lembrar que a revolução começou por transformar o modo de se ouvir e sentir a música, passando do plano sonoro e congregando também a esfera visual de significação, estimulando, assim, novos sentidos de apreciação e fruição.

Desse modo, foi consequente o fato de que os videoclipes passaram a ser parte obrigatória na divulgação das canções e/ou álbuns. Outrossim, construídos com cortes rápidos (marca recorrente da linguagem do videoclipe), criativos (o traço da originalidade é algo valorizado preeminentemente nesse campo artístico), e dinâmicos (em tempo-ritmo – tônica que advém do caráter de conciliação com a música, impressa na imagem, vide os cortes, o tempo oscilante das imagens e as câmeras lentas/aceleradas). Essas características comumente passaram a ser associadas à linguagem do videoclipe, de modo que vieram a influir em outras linguagens, sendo assimiladas em outros meios de comunicação, tais como as chamadas publicitárias, o cinema, a televisão, e a grande seara audiovisual como um todo (SERVA, 2006). Isso se relaciona com o que nos fala Bentes (2003) a respeito da politização da linguagem desse campo: “o videoclipe assumirá um papel fundamental de inovação estética e comentário social [...] influenciando o cinema e tornando-se uma referência de debate político para além do marketing da música” (BENTES, 2003, p. 130).

Todavia, se, em seus primeiros anos, a principal função do videoclipe era comercial, no trato de divulgação da canção/álbum e do artista, como expusemos largamente ao longo dessa escrita, o transcorrer dos anos e a profícua obra de inúmeros profissionais arti-

cularam e construíram um outro panorama. Sobre isso, para Arlindo Machado (2000):

Já se foi o tempo em que este formato audiovisual era constituído apenas de peças promocionais, produzidas por estrategistas de marketing para vender discos. A última safra de videoclipes está aí para demonstrar que o gênero mais genuinamente televisual cresceu em ambições, explodiu os seus próprios limites e está se impondo rapidamente como uma das formas de expressão artística de maior vitalidade em nosso tempo (MACHADO, 2000, p. 173).

Logo, as mudanças vêm a se dar também em termos da estrutura da linguagem, posto que são verificáveis inúmeros videoclipes que se utilizam, ainda nos dias de hoje, de câmeras fixas (alguns com poucos ou nenhum corte, em que o ator se imbuí da função cantor-ator e dramatiza a canção durante a performance cantada, vestindo-se de um tónus atuacional próprio do campo atoral), tal como o videoclipe realizado para Lykke Li – “Tonight” (Christian Haag, 2009). Essa cantora, inclusive, aposta costumeiramente em sua videografia na posição de cantora-atriz. Em outras realizações, percebe-se ainda outras composições de planos, em que estes passam a ser utilizados com maior tempo de duração entre cortes, como no videoclipe “This is America” (Murai, 2018), feito para Childish Gambino; ou, por vezes, há a materialização de videoclipes em plano-sequência (sem cortes entre as cenas), como em “Oração” (Nisi, 2011) de A Banda Mais Bonita da Cidade. Nessa esteira, há que se observar ainda que as transformações não se dão apenas na esfera estética ou técnica (em termos de operacionalização); elas também sucedem na ordem dos dispositivos, borrando desde a televisão aberta até os canais fechados, transpassando o VHS, o DVD, bem como se corroborando com a internet (CORRÊA, 2006).

Apesar da grande influência e divulgação de videoclipes pela televisão, em 2005, surgiu uma plataforma que impactou e gerou enorme crescimento no acesso e divulgação de produções audiovisuais: o YouTube – site para compartilhamento de vídeos –, que se popularizou rapidamente entre os usuários da internet, consolidando-se por anos como o principal meio de divulgação e difusão de videoclipes. Por

conta disso, artistas consolidados e até mesmo músicos independentes utilizam a plataforma, galgando a ampla divulgação de materiais audiovisuais (SILVA, 2006). A popularidade dessas plataformas, por certo, chama a atenção da atorialidade, que passa a enxergar no videoclipe uma oportunidade de obtenção de reconhecimento em suas carreiras – o videoclipe como um interstício operativo atoral.

Um dado importante a se observar, nesse sentido, é que essas plataformas mais democráticas de difusão de materiais audiovisuais (como o próprio YouTube, e outras similares), continuamente, e cada vez mais, vêm constituindo-se como entre-lugares, espaços liminares de insurgência de novas estéticas experimentais dessas variadas e múltiplas sociedades de artistas realizadores liminares independentes – que, por não possuírem a associação industrial/mercadológica, desenvolvem largas e extensas experimentações, que por vezes passam a ser assimiladas pela indústria fonográfica.

De todo modo, as transformações oriundas desse campo híbrido do videoclipe (ainda mais dilatado em termos de experimentação pelos entes liminares) podem ser explicadas pela busca contínua de inovações e de materialização de grande acuramento crítico sob a ordem social (inclusive das artes), de modo a torná-lo (o produto videoclipe), muitas vezes, ainda mais atraente, por fatores amplamente conhecidos da linguagem cinematográfica: a verossimilhança, a impressão de realidade, a identificação – esse traço cinematográfico passa a ser percebido nas produções independentes de videoclipes. E uma atorialidade em condição de liminaridade, isto é, não (ou ainda não) estelares, que figuram nos videoclipes como possibilidade de atuar em frente às câmeras. Esse afã do ator pela imagem representada impregnou-se em sua história, desde o advento histórico do cinema, e a notoriedade desses artistas detentores de carreiras (e imagens) estelares. Em outras palavras, isso se relaciona ao preceito de fascinação – “é fascinante o que controla pela potência de seu olhar, o que imobiliza e cativa por seu brilho, o que deslumbra por sua beleza, sua ascendência ou seu prestígio. Pela *mimesis* e por mecanismos de identificação” (AUMONT; MARIE, 2003, p. 119).

Há de se ressaltar, inclusive, a oportunidade construída de fazer-se ator, em *figuração*, mostraçã, atuação, nesse campo híbrido que é o

espaço comunicacional do videoclipe, que se mostra aberto, para além dos cantores e musicistas reconhecidos na indústria fonográfica, também para atores profissionais, cantores-atuantes, atores-cantores; abertura ainda mais democratizada no lugar intervalar engendrado pelos contundentes esforços das produções independentes.

Notadamente, essa conjuntura social hibridizada no campo do videoclipe aciona e angaria, a partir disso, novas possibilidades de criações, que são ampliadas, proporcionando sucessivas transformações dentro desse entre-lugar artístico, via estratos sociais múltiplos, solidificando sua notoriedade de formato artístico, comunicacional, híbrido, experimental e múltiplo (MACHADO, 2000).

## Considerações finais

Os esforços revisionistas desta pesquisa diagnosticaram que o trânsito contumaz da *atorialidade* na realização dos videoclipes surge muito cedo, desde os antecedentes que remontam aos primórdios da insurgência do cinema, acentuado de modo mais preponderante a partir dos desdobramentos tecnológicos de sincronização do vídeo e do áudio. Consolidado, nos dias de hoje, como uma linguagem artística articulada pela noção de hibridismo, originalmente entre as artes da música e do cinema, e atualmente com múltiplas linguagens artísticas, notadamente as da seara audiovisual, desde o início dos desdobramentos do videoclipe houve a inserção da linguagem atorial (dos atores, de atuação/atuacional), em primeiro plano, pela função cantor-ator, isto é, cantor que atua no filme, e depois no vídeo.

Preliminarmente, nos filmes musicais, adiante, de modo ainda rarefeito, nos *promos*, e de modo contundente na linguagem do videoclipe, em que se percebe o pleno trânsito e convívio de atores profissionais no entre-lugar atuacional do videoclipe, que se dá de maneira múltipla: cantores que atuam (cantor-atuante); cantores que são atores profissionais e atuam nos vídeo (cantores-atores); atores que interpretam em videoclipes nos quais os músicos nem chegam a figurar; videoclipes coatuacionais (em que os cantores assumem a função de atuantes, ancorados por atores profissionais). Enfim, as possibilidades são praticamente infundáveis nos modos compositivos dos *castings* dos

videoclipes, mas certamente abrem outro campo operativo possível para a classe atoral.

Logo, o videoclipe vem a congregar uma atorialidade composta, em grande parte, por entes intersticiais, isto é, intérpretes que se deslocam entre múltiplas linguagens artísticas via modalidades atuacionais múltiplas; no caso do videoclipe, especialmente pelo caráter de *figuração* e/ou *modelagem* no constructo de imagens, exponencialmente cênicas, potentes em significação audiovisual. Portanto, imbrica o caráter de valoração das imagens dos artistas que figuram na realização dos videoclipes, para além dos musicistas, atentando-se também para os atores em sua cinemática, e os realizadores audiovisuais do videoclipe.

Assim sendo, diante da pouca literatura especializada sobre a temática do videoclipe no quesito atorialidade, este trabalho intenciona contribuir com a ampliação teórica deste campo de estudo e operatividade. Tal tessitura deu-se por meio da metodologia de revisionamento bibliográfico, tendo em conta o histórico do videoclipe, de seus primórdios à contemporaneidade, de tal modo que os resultados da pesquisa apontaram que o caráter de hibridismo do videoclipe extrapola, nos dias de hoje, a histórica e tradicional justaposição entre as linguagens da música e do cinema, conquanto aciona a guisa das experimentações da videoarte, das linguagens do corpo e da voz, e cada vez mais da linguagem atorial – em que se assinala que o videoclipe veio a constituir a criação de um entre-lugar de criação audiovisual: um campo híbrido artístico, de interstício, também atoral.

Evidencia-se que o videoclipe possui caráter experimental desde os seus primórdios, no trato da técnica e da estética, e que o decorrer histórico tem amplificado o fator hibridismo nessa linguagem compositiva. Pontua-se, também, que essa premissa se efetiva em estado de retroalimentação nas artes, isto é, o videoclipe vem sendo hibridizado por outras artes, ao mesmo tempo em que tem hibridizado diferentes linguagens artísticas – preponderantemente nos meios audiovisuais.

Um dado vivaz sobre esse poder de influência se relaciona à indexação do videoclipe, que veio a se dar com facilidade de acesso em face às novas tecnologias contemporâneas prementes na espetacularidade, de forma mais ou menos sequencial (em termos cronológicos)

pela televisão, internet e plataformas digitais. Essas searas comunicacionais maximizaram assimilação de consumo de bens culturais de fruição visual e sonora – elementos primais do videoclipe. Logo, o esforço de aproximação acerca do entendimento sobre a linguagem do videoclipe, sobre o seu formato, certamente, nos possibilitou a apreensão de que se trata de uma linguagem que encara com receptividade o outro, o estrangeiro, o liminar, a experimentação, o teste. Ressalta-se que, como qualquer linguagem artística, o videoclipe não comporta uma descrição (conceituação) simples (que limita, encaixota), dado que existem produções inteiramente diferentes umas das outras, combinações de planos, corte, angulação, cores, com atores, ou apenas imagens diluídas. De todo, as possibilidades estão em constante burilamento operativo/criativo nesse campo híbrido, de entre-lugar, que é o videoclipe.

## Referências

- A FEW Moments with Eddie Cantor. Direção: Lee de Forest. Estados Unidos da América, 1923.
- A HARD Day's Night. Direção: Richard Lester. Reino Unido: Walter Shenson Films, 1964.
- AMÉRICA do Sul. Criação: Newton Travesso. Intérprete: Ney Matogrosso. Brasil, 1975. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4fguWvisR70>. Acesso em: 19 jun. 2020.
- AUMONT, J.; MARIE, M. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus, 2003.
- BAD Romance. Criação: Francis Lawrence. Intérprete: Lady Gaga. Estados Unidos da América, 2009. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qrO4Y-Zeyl0I>. Acesso em: 19 jul. 2020.
- BENTES, I. Vídeo e cinema: rupturas, reações e hibridismo. In: MACHADO, A. (org.). **Made in Brasil: Três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- BHABHA, H. K. **O local da cultura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.
- BOHEMIAN Rhapsody. Criação: Bruce Gowers. Intérprete: Queen. Reino Unido, 1975. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fj9rUzIMcZQ>. Acesso em: 22 jul. 2020.
- BRESSON, R. **Notas sobre o cinematógrafo**. São Paulo: Iluminuras, 2005.
- BRUNING, K. C. S. O gênero videoclipe sob um olhar intersemiótico. **Signum: Estudos de Linguagem**, v. 12, p. 35–60, 2009.
- BRYAN, G. 30 anos num clipe. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 31 out. 2005. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/folhatee/fm3110200504.htm>.

- Acesso em: 26 jul. 2020.
- \_\_\_\_\_. **A autoria no videoclipe brasileiro**: estudo da obra de Robert Berliner, Oscar Rodrigues Alves e Maurício Eça. 2011. Tese (Doutorado em Meios e Processos Audiovisuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.
- CARVALHO, C. de O. **Narratividade em videoclipe**: a articulação entre música e imagem. São Paulo: Intercom, 2005.
- CONSTANTINE. Direção: Francis Lawrence. Estados Unidos da América: Warner Bros. Pictures, 2005.
- CORRÊA, L. J. A. **Breve história do videoclipe**. Cuiabá: Intercom, 2006.
- DON Juan. Direção: Alan Crosland. Estados Unidos da América: The Vitaphone Corporation, 1926.
- EISENSTEIN, S. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.
- FANTASIA. Direção: James Algar; Samuel Armstrong; For Beebe; Norman Ferguson; David Hand; Jim Handley; Thornton Hee; Wilfred Jackson; Hamilton Luske; Bill Roberts; Paul Satterfield; Ben Sharpsteen. Estados Unidos da América: Walt Disney Productions, 1940.
- FERREIRA, R. Di C. A formação do ator: por um ator-emancipado. **O Mosaico**: Revista de Pesquisa em Artes, Curitiba, n. 18, p. 55–71, jan./jun. 2020.
- GLOBAL GROOVE. Direção: Nam June Paik; John Godfrey. Estados Unidos da América, 1973.
- GOODWIN, A. **Dancing in the Distraction Factory**: Music Television and Popular Culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1992.
- GUIMARÃES, D. A. D. **Comunicação tecnoestética nas mídias audiovisuais**. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- GUIMARÃES, P. M. O rosto do ator: da expressão fotogênica ao reflexo externo. **Sala Preta**, v. 16, p. 220–232, 2016.
- GUIMARÃES, P. M.; FRADIQUE, T. Teorias, práticas e ontologias do ator no audiovisual. **Aniki**, v. 6, n. 2, p. 78–80, 2019.
- I AM Legend. Direção: Francis Lawrence. Estados Unidos da América: Warner Bros. Pictures, 2007.
- I'M a Slave 4 U. Criação: Francis Lawrence. Intérprete: Britney Spears. Estados Unidos da América, 2001. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=M-zybwwf2HoQ>. Acesso em: 19 jul. 2020.
- I'M Not the Only One. Criação: Jimmy Napes; Steve Fitzmaurice. Intérprete: Sam Smith. Reino Unido, 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nCkpzqqog4k>. Acesso em: 19 jun. 2020.
- I'M Waiting Here. Criação: David Lynch. Intérprete: Lykke Li. Estados Unidos da América, 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3SpG7C-4vHZQ>. Acesso em: 19 jul. 2020.
- JAILHOUSE Rock. Direção: Richard Thorpe. Estados Unidos da América: Metro-Goldwyn-Meyer, 1957.
- L'ARRIVÉE d'un train à La Ciotat. Direção: Auguste Lumière; Louis Lumière. França, 1895.
- LEOTE, R. Multisensorialidade e sinestesia: poéticas possíveis? **ARS**, v. 12, p. 43, 2014.

- LOVE me tender. Direção: Robert Webb. Estados Unidos da América: 20th Century Fox, 1956.
- MACHADO, A. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1997.
- \_\_\_\_\_. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Editora SENAC, 2000.
- ORAÇÃO. Criação: Vinícius Nisi. Intérprete: A Banda Mais Bonita da Cidade com Leo Fressato. Brasil, 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QW0i1U4u0KE>. Acesso em: 02 nov. 2020.
- PAPERBACK Writer. Criação: Michael Lindsay-Hogg. Intérprete: The Beatles. Reino Unido, 1966. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yYvkICbTZIQ>. Acesso em: 19 jul. 2020.
- RIBEIRO, C. de O. A contribuição das noções de entre-lugar e de fronteira. **Rever**, n. 2, p. 160–176, 2015.
- SERVA, L. Prefácio. In: PEDROSO, M. G.; MARTINS, R. **Admirável Mundo MTV Brasil**. São Paulo: Saraiva, 2006.
- SILVA, A. F. Artistas passam a criar de olho no YouTube. Folha de São Paulo, São Paulo, 13 ago. 2006. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1308200615.htm>. Acesso em: 23 jul. 2020.
- SOARES, Thiago. “We dance to the beat”: audioimagens, regimes audiovisuais e novas poéticas do videoclipe. In: SÁ, Simone Pereira; COSTA, Fernando Moraes. **Som + Imagem**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2012.
- \_\_\_\_\_. **Videoclipe: o elogio da desarmonia**. Recife: Livro Rápido, 2004.
- \_\_\_\_\_. **A construção imagética dos videoclipes: canção, gêneros e performance na análise de audiovisuais da cultura midiática**. 2009. Tese (Doutorado) – Curso de Comunicação e Cultura Contemporâneas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2009. 302f.
- STANISLAVSKI, C. **Manual do ator**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- STREET Spirit. Criação: Jonathan Glazer. Intérprete: Radiohead. Reino Unido, 1996. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LCJblaUkkfc>. Acesso em: 21 jul. 2020.
- SUBTERRANEAN Homesick Blues. Criação: Don Alan Pennebaker. Intérprete: Bob Dylan. Estados Unidos da América, 1967. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MGxjIBEZvx0>. Acesso em: 07 nov. 2020.
- TEIXEIRA, U. **Dicionário de Teatro**. São Luis: Instituto Geia, 2005.
- TREVISAN, M. K.; JESUS, R. de. Lyric video: uma nova estética de divulgação da música pop. **Revista Universitária do Audiovisual**, São Carlos, 15 jul. 2013. Disponível em: <http://www.rua.ufscar.br/lyric-video-uma-nova-estetica-de-divulgacao-da-musica-pop/>. Acesso em: 21 jul. 2020.
- THE HUNGER Games: Catching Fire. Direção: Francis Lawrence. Estados Unidos da América: Lionsgate, 2013.
- THE HUNGER Games: Mockingjay – Part 1. Direção: Francis Lawrence. Estados Unidos da América: Lionsgate, 2014.
- THE HUNGER Games: Mockingjay – Part 2. Direção: Francis Lawrence. Estados Unidos da América: Lionsgate, 2015.
- THE JAZZ Singer. Direção: Alan Crosland. Estados Unidos da América: Warner Bros. Pictures, 1927.

- THIS is America. Criação: Hiro Murai. Intérprete: Childish Gambino. Estados Unidos da América, 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-VYOjWnS4cMY>. Acesso em: 02 nov. 2020.
- TONIGHT. Criação: Christian Haag. Intérprete: Lykke Li. Suécia, 2009. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=M4gthx-gMK4>. Acesso em: 19 jun. 2020.
- VERNALIS, C. **Unruly Media**: YouTube, Music Video, and the New Digital Cinema. New York: Oxford University Press, 2013.
- WAITING for Tonight. Criação: Francis Lawrence. Intérprete: Jennifer Lopez. Estados Unidos da América, 1999. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_66jPJVS4JE](https://www.youtube.com/watch?v=_66jPJVS4JE). Acesso em: 24 jul. 2020.
- WERNECK, D. L. **Movimentos invisíveis**: a estética sonora do cinema de animação. 2010. Tese (Doutorado em Artes) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais, 2010. 211f.
- YOUR Armies. Intérprete: Barbara Ohana. Brasil, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rVx5Ex-LgWo>. Acesso em: 19 jun. 2020.



# O CORPO-DISPOSITIVO VERSUS O CORPO CIBORGUE NA FORMA INTERATIVA DA NARRATIVA: AS DICOTOMIAS DA RELAÇÃO HOMEM- MÁQUINA NO CINEMA E NAS ARTES DO VÍDEO NA ERA DA CONVERGÊNCIA E DA CIBERCULTURA

**Rodrigo dos Santos Estorillio**

## Introdução

Aportes teóricos distintos dão conta de uma rede de entendimento comum de que o processo criativo da informação, através do cinema e das artes do vídeo, por exemplo, compreende uma articulação mediada em atividade cognitiva entre a materialidade do signo e os sentidos do corpo humano, em manipulação sensorial e *semiose*<sup>1</sup>. A informação integra o processo da semiose no qual o corpo tem papel ativo, segundo Graziela Andrade (2015, p. 233), compreendido enquanto signo que estabelece no corpo um processo de mediação com o mundo, assumindo ou parecendo assumir “características de *interface*<sup>2</sup> [...], sendo, essencialmente, um dispositivo ou espaço de comunicação, portanto – *corpo mídia*”. Atualmente, o corpo, visto por uma perspectiva informacional, apresenta-se como um objeto portador de significação nas interações humanas mediadas por dispositivos tecnológicos.

---

1 A dialogia do discurso não se manifesta fora da signicidade emanada da sociosfera histórico-cultural para o círculo bakhtiniano. Disso se infere que as formulações sobre a dialogia discursiva estruturam as bases de processos sistêmicos transformados em síntese da *semiose* da cultura (MACHADO, 2013, p. 139).

2 Segundo Santaella (2010, p. 91), “uma *interface* ocorre quando duas ou mais fontes de informação se encontram face a face, mesmo que seja o encontro da face de uma pessoa com a face de uma tela. Um usuário humano se conecta com o sistema e o computador se torna interativo”.

A noção de *corpo-dispositivo* parte do pressuposto de que a informação é um signo, tomando-se a semiótica de Charles Sanders Peirce (2005) como teoria fundante que considera o corpo como *mídia* de si mesmo; não como veículo de transmissão, mas como processo evolutivo de selecionar informações e estabelecer conexões com o meio no qual está inserido. A teoria é proposta pelo “modelo computacional da mente modular” nas “matrizes sonora, visual e verbal da linguagem e pensamento” em Lúcia Santaella (2005). A professora propõe um modelo de categorização lógica e uma teoria de classificação da linguagem que pode servir de mapa orientador (flexível e multifacetado), no sentido de permitir uma visão dialógica, interativa e intersemiótica para criação e leitura de processos concretos de signos complexos como filmes de ficção narrativa em hibridismo na *hipermídia*<sup>3</sup>.

A teoria geral dos signos, de Peirce (2005), encontra em Santaella (2005, p. 55) a expressividade hipotética das três matrizes, presumindo que “pensamento, signos e percepção são inseparáveis”. Para ela, não há pensamentos sem signos; ao contrário, todo pensamento se dá em signos, afinal: pensamento é linguagem. No presente estudo, linguagem e texto serão entendidos em sentido amplo, semioticamente falando. Consideraremos em análise crítica os filmes *Matrix* (THE MATRIX, The Wachowskis, 1999) e *Black mirror: Bandersnatch* (BANDERSNATCH: a Black Mirror Event, David Slade, 2018) – um de narrativa convencional (linear) e outro de narrativa interativa (multilinear) – a fim de contrapor conceitos formais e de analisar sinônimos recursivos e processuais de narratividade. Seus corpos filmicos serão estudados em função de suas linguagens semióticas, em que cada texto<sup>4</sup> é perpassado por signos complexos que mobilizam a

3 Plaza (2003, p. 17) considera que a multissensorialidade trazida pelas tecnologias é caracterizada pelo uso de múltiplos meios, códigos e linguagens (hipermídia), que colocam problemas e novas realidades de ordem perceptiva nas relações virtual/atual.

4 “No *Tratado*, Eco (1980) argumenta que um código linguístico baseado apenas em aspectos sintáticos e semânticos seria insuficiente para possibilitar um entendimento do processo da interpretação textual. Eco propõe, então, um novo modelo que abranje também aspectos pragmáticos e intertextuais. Em oposição ao modelo clássico,

tricotomia das relações processuais da mente modular<sup>5</sup> entre ícones, índices e símbolos. No campo estrutural da teoria, a linguagem, de matriz sonora, está para a primeiridade (da ordem do ícone e de raiz fenomenológica) assim como a percepção visual está para a secundidade do índice (de raiz ontológica), e ambas se direcionam para o pensamento epistemológico (de matriz verbal e de ordem simbólica). Sistemas de tradução<sup>6</sup> de processos representativos e simbólicos envolvem complexos procedimentos cognitivos, que por sua vez demandam operações lógicas em que o texto é a unidade básica de comunicação, de interação humana. Essa perspectiva introdutória busca conexões contextuais com os dispositivos comunicativos criativos de produção e de recepção, de função cognitiva e capacidade perceptiva e a noção de aparato.

Segundo Andrade (2015, p. 188), “estivemos desde sempre, progressiva e intrinsecamente, ligados às tecnologias que produzimos e, com isso, o corpo também ‘evolui’. Aponta-se, então, para o corpo ciborgue”. Para a pesquisadora, o corpo é o primeiro suporte informacional humano, e é ininterruptamente constituído a partir das trocas que realiza com o meio em que está inserido e com tudo que lhe é decorrente. A popularização dos recursos de multimídia e da cultura em rede no ciberespaço, na era da convergência, em plena revolução tecnológica, promove aproximações cada vez maiores e mais intensas entre homens e máquinas. “Longe de se apropriar dos dispositivos e aparatos tecnológicos como simples meios, ferramentas ou mesmo

---

cuja estrutura evoca um dicionário, Eco nomeia sua proposta de código semântico/pragmático de ‘enciclopédia” (OLIVEIRA, 2011, p. 38).

5 J.A. Fodor (1983), em *A modularidade da mente*, estrutura seu pensamento em torno da ideia de que nosso cérebro opera em redes que processam a informação a partir de um “sistema central”, mas que opera via “módulos” interdependentes de processamento de informação, partindo de distintas áreas integradas e que atuam de maneira simultânea. Os processos mentais (de cognitividade holística) consistem principalmente de cálculos operacionais (de percepção heurística) sobre a sintaxe das representações que compõem a linguagem do pensamento. Para ele: “a estrutura do comportamento está para a estrutura da mente, assim como o efeito está para a causa”.

6 “Os modos de articulação ou de combinação dos diferentes sistemas sígnicos resultam de práticas intertextuais (ou hipertextuais) utilizadas como forma de inter-relação e de tradução de diferentes linguagens, então codificadas [numericamente]” (TAVARES, 2001, p. 02).

como prolongamentos sensoriais”, Santaella (2010, p. 180) acredita que “os artistas levam às últimas conseqüências seu caráter de próteses corpóreas e mentais expansivas, capazes até mesmo de transmutar nosso sistema nervoso, sensório e cognitivo” – como sistemas em redes neurais, tanto artificiais (como um corpo externo, da parte da máquina) quanto evolucionais (em atividade cognitiva, perceptiva, sensória, em simbiose ao corpo humano). Neste contexto, o *corpo ciborgue* revela imensas possibilidades e potencialidades, que os ambientes simulados abrem diante de ficções com conteúdos baseados em lógica modal (mundos possíveis), em ambientes imersivos e formatos interativos.

Em visão heterotópica, o atual artigo expõe as fragilidades dos conceitos de realidade e de interatividade na narrativa fílmica ficcional através das discussões de *simulacro*, principiadas por Jean Baudrillard (1981) e organizadas para gerar uma ruptura radical da sociedade moderna com o real, devido ao borramento liminar entre irreal e virtual; e de *dispositivo*<sup>7</sup>, iniciada por Jean-Louis Baudry (1978), responsável por efeitos específicos produzidos pelo cinema sobre o espectador. Investiga-se, por exemplo, se o dispositivo atua nas dimensões da subjetividade do pensamento e da linguagem semiótica do filme de lógica modal (mundos possíveis), em “estrutura da abertura” (em terceiro grau) e em “fundamentos semióticos da abertura”, conceitos desenvolvidos por Humberto Eco (1980), a partir da obra de Mikhail Bakhtin (2006) e de Peirce (2005), e depois por Júlio Plaza (2003), Mônica Tavares (2001) e Irene Machado (2013).

As formas de linguagem têm a capacidade de codificar a ambiguidade e dar abertura a uma diversidade de interpretações, especialmente no que tange a questões específicas de narratividade e interatividade que se relacionam aos efeitos e aos recursos do cinema e das artes do vídeo quando filmes de ficção são produzidos e exibidos em telas de computador, smartphones<sup>8</sup>, smart tvs<sup>9</sup> e salas de exibição. O futuro da narrativa

---

<sup>7</sup> As noções de dispositivo e aparato consideram as formulações de Jean-Louis Baudry, Christian Metz, Gilles Deleuze, Michel Foucault, Ismail Xavier, André Parente e Victa de Carvalho, embora conclua de modo diverso.

<sup>8</sup> Smartphones: “telefone inteligente”, é um celular que combina recursos de computadores pessoais com funcionalidades avançadas, estendidas por programas aplicativos executados pelo seu sistema operacional.

<sup>9</sup> Smart TV: “televisão inteligente”, é conhecida como TV conectada ou TV híbrida,

no cinema e nas artes do vídeo perpassa conceitos de narrativa complexa, estrutura não linear, enredos bifurcados, multiplicidade de pontos de vista, diferentes perspectivas, protagonismo em núcleos rizomáticos, com tramas a partir de enredos traçados em linhas de causalidade em assimetria e *mind games*, que tratam de uma perspectiva teórico-narratológica, problemas epistemológicos e dúvidas ontológicas. Soma-se a isso a narrativa interativa, com características de imersão, agência e transformação, baseada em conceitos de ubiquidade (aprendizagem intuitiva) e *affordance*: a qualidade e funcionalidade de um objeto por reconhecimento e oportunidade.

## Desenvolvimento

A clássica distinção entre teoria formativa e teoria realista do filme cinematográfico é um lugar-comum relacionado ao clichê de que todo filme tem raízes tanto em Georges Méliès quanto em Auguste e Louis Lumière. Em James Dudley Andrew (2002), duas preocupações saltam aos olhos nesses dois movimentos: uma tentativa de alçar o cinema ao status de arte e de discutir uma espécie de “verismo” às imagens em movimento.

A aparência de realidade que o cinema possui em razão de sua fotografia e da captura de movimento ainda é motivo de debate entre os teóricos. Em verdade, “o cinema é fotografia”, como escreve Andrew (*Ibid.*, p. 20), “mas fotografia elevada a uma unidade rítmica e que, em troca, tem o poder de gerar e ampliar nossos sonhos”. Foi por volta de 1935 que o cinema já era considerado “arte”, e uma arte independente de todas as outras artes, “mas tendo em comum com elas o processo de transformação através do qual um assunto banal torna-se uma declaração eloquente e brilhante” (*Ibid.*, p. 23). A realidade é mascarada por um conjunto de estruturas sociais, políticas e culturais, que envolvem relações de poder e desigualdades. Platão, em *A República* (1993), dialoga dialeticamente a viabilidade de se pôr em prática uma sociedade utópica e idealizada, livre de poetas (artistas),

---

porque é uma junção da televisão com a internet. A interatividade e conectividade são as grandes vantagens da Smart TV.

que mimeticamente imitariam a natureza e seu conteúdo de “verdade real”. Platão considera que a vida em si não é “de fato” real, e sim uma interpretação dela pela mera aparência de um mundo inteligível e verdadeiro, demonstrando seu pensamento na célebre “alegoria da caverna”. Já Aristóteles, em sua *Poética* (2008, p. 127), defende que a *mimesis*<sup>10</sup> da tragédia grega no mito complexo com peripécia e reconhecimento, em que surjam da própria estrutura interna, seria “a mais bela de todas as formas” de arte teatral, na qual probabilidade e necessidade formariam a base do classicismo. Aristóteles caracteriza a narrativa complexa como enredos simples com qualidades adicionais de “reversão” e “reconhecimento” (*Ibid.*, p. 11).

Santaella (2010, p. 127) destaca que “é através da linguagem que o ser humano se constitui como sujeito e adquire significância cultural”. Nela, a arte revela o caráter polissêmico, intertextual e dialógico de nossos discursos em processo, que na semiótica peirceana são chamados de ‘causação final’ (SANTAELLA, 2010). O dispositivo de produção de subjetividade, teorizado por Gilles Deleuze (1996), a partir da obra de Michel Foucault, sugere um conjunto multilinear, composto por linhas de natureza diferente que traçam processos em desequilíbrio. Para desenredá-las, é mister formular um mapa de forças, vetores e enunciação, onde as interfaces interativas, em uma organização rizomática, permitem ranhuras e brechas que dialogam experiências multissensoriais em dimensões que fragmentam o tempo narrativo e espacializam as imagens, desmaterializando a relação de causa e efeito em dispersão de pontos de vista e perspectivismo em multitrâma.

A narrativa em retrospectiva nos ensina que tanto a forma ajudou a modelar o conteúdo quanto o conteúdo projetou a forma no tempo e no espaço futuro previsível. A arte e a ciência são devedoras do pensamento cognitivo, interpretando o mundo à luz das leis universais e descobrindo novas potencialidades narrativas na produção de sentido. A dimensão cognitiva do ser humano atribui significado às relações entre sujeitos e objetos. A linguagem se estruturou e se modificou ao longo

---

10 *Mimesis*: do grego mímesis, “imitação” (*imitatio*, em latim), designa a ação ou faculdade de imitar; cópia, reprodução ou representação da natureza, o que constitui, na filosofia aristotélica, o fundamento de toda a arte.

do tempo, codificando a vida e ressignificando o mundo, reelaborando ícones, índices e símbolos em signos a cada dia mais complexos, talvez para criar um mundo totalmente novo e sem fronteiras, um simulacro de realidade repleto de imagens interativas e redes de criação, onde os corpos ciborgues podem se performar virtuais na *semiosfera*<sup>11</sup> da cibercultura, onde a *lógica do sentido*<sup>12</sup> prepondera.

A interação do homem com a máquina por ele criada não serve apenas como fim utilitário do propósito almejado pelo seu inventor, mas também ultrapassa as relações estabelecidas como ferramenta. A grande discussão que norteou os teóricos formadores e estruturantes de uma narratologia do cinema foi a de que estávamos diante de um veículo de informação discursiva, determinado pela ideologia histórica, econômica e social, através de “um conjunto de técnicas voltadas para a realização de um espetáculo que gera[ria] no espectador a ilusão de que ele está[ria] diante dos próprios fatos e acontecimentos representados” (PARENTE; CARVALHO, 2009, p. 28). Portanto, se o cinema anteriormente poderia ser considerado verdadeiramente uma arte, e se a ilusão de realidade modificava a imagem como um campo de forças e um sistema de relações, hoje, as produções contemporâneas envolvem uma rede que desdobra suas histórias em múltiplas plataformas, convergindo várias mídias que se entrelaçam. A *hipermídia* e a *transmídia* se caracterizam por ampliarem o conceito de criação e de recepção encontrados na narrativa procedimental, possibilitando, a partir dos procedimentos de agência, imersão e transformação, uma participação criativa nesse universo narrativo, colaborando para a construção de uma visão de mundo ampliada, segundo Janet Murray (2006, p. 51): “onde não apenas as sequências de eventos são narradas, mas também os mundos em que esses eventos são descritos”.

Henry Jenkins (2013, p. 30) descreve o fenômeno como “uma

---

11 A unidade da semiose, a menor função do mecanismo, não é a linguagem isolada, mas a totalidade do espaço semiótico da cultura em questão. Essa é a semiosfera (LOTMAN, 1990, p. 125).

12 As coisas e as proposições acham-se menos em uma dualidade radical do que de um lado e de outro de uma fronteira representada pelo sentido. Esta fronteira não os mistura, não os reúne (não há monismo tanto quanto não há dualismo), ela é, antes, a articulação de sua diferença: corpo/linguagem (DELEUZE, 2009, p. 26).

lógica para pensar sobre o fluxo de conteúdo que atravessa mídias”. As informações, segundo o autor, seriam coletadas conforme os recursos e habilidades individuais, e, de modo semelhante ao que fazemos com as peças de um quebra-cabeça, esses pedaços de informação seriam unidos depois. O pesquisador destaca em seu livro sobre convergência que:

A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. [...] Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. (JENKINS, 2013, p. 31).

## Homem-máquina

O que parece ser o problema dos filmes considerados interativos é que eles são, na verdade, reativos. Isso ocorre porque “a linguagem dos novos meios ainda está em curso de desenvolvimento” (MANOVICH, 2001, p. 34). As discussões atuais apontam para dois caminhos: um é o da narrativa não linear, que foi o que mais caracterizou esse tipo de interatividade para Homero Luís Alves de Lima (2004); o outro é o caminho da hipercontextualização, apontado como a única possibilidade do cinema interativo prosperar por Peter Lunenfeld (1999). O conceito de transmídia ou convergência também aponta para o caminho da hipercontextualidade, como prefere Jenkins (2013). Diante desse quadro geral, cabe a pergunta, parafraseando Vicente Gosciola (2003, p. 107): “onde devem se concentrar os esforços narrativos na TV interativa, na possibilidade do telespectador alterar os rumos de uma história, ou na oferta ao telespectador de conhecer outros pontos de vista? E ainda: qual é o papel da narrativa em uma cinematografia interativa?”.

Este casamento do cinema com o software e a base de dados abre uma gama de possibilidades de criação e modos de fruição do cinema interativo. Agora a interatividade não está somente no escolher o seguimento de uma narrativa, mas sim em reconfigurar o modo que vemos e

apresentamos esta narrativa. O código passa a ser peça chave neste processo de construção da narrativa fazendo com que surjam novos modos de criação. (ALCÂNTARA; BRUNET, 2013, p. 6)

A interação do homem com a máquina, entendida aqui como qualquer aparato criado artificialmente pelo homem que opera em relação de especificidade e transformação na evolução tecnológica e biomecânica de dispositivos tradutores e aperfeiçoadores da vida, do mundo e da realidade, está em franca expansão e sendo aperfeiçoada de acordo com a sua capacidade de existir em várias formas, sem ser percebida conscientemente – a ubiquidade da tecnologia. Se analisarmos o homem-máquina como uma unidade integrada e interdependente, é possível enquadrá-lo no conceito de sistema. Em perspectiva funcional, tal sistema atua como um processador de informações; por um lado, interagindo para executar algum propósito físico e mecânico, e, por outro, cognitivo e sensorial.

O enfoque humanista concebe a máquina como um prolongamento das capacidades e atribuições do homem para a execução de atividades psicomotoras que expandem a mente criativa segundo a lógica modal; já o enfoque mecanicista vê o emprego do homem como uma peça necessária para suprir as capacidades deficientes de um e de outro isoladamente, segundo critérios tecnológicos e com fins utilitários decorrentes da lógica econômica de poder e ideologia.

À primeira vista, a conclusão provisória que se extrai desse pensamento é que o homem-máquina pode ser considerado em duas vertentes: a do homem considerado como uma máquina, uma visão interna, a do homem em si mesmo, de dentro para fora – do corpo dispositivo; e a da máquina considerada como um apêndice do homem, como acessório externo ao homem, em uma visão de fora para dentro – a do corpo ciborgue. Em se tratando de filmes, depreendem-se dois vetores: efeitos de interatividade e recursos de interatividade.

Os efeitos estão mais relacionados à noção de dispositivo (aparelho psíquico) e à narrativa complexa moderna, na contraposição ao cinema clássico. Já os recursos estão mais relacionados à noção de aparato (aparelho máquina) informacional no ciberespaço, conhecidas por dimensionarem a narrativa interativa.

“A narrativa também é uma experiência liminar” (MURRAY, 2006, p. 103). A autora afirma que, em um meio interativo, a forma de exposição da narrativa está embutida na estrutura de regras por onde o sistema funciona e no modo pelo qual a participação do usuário é modelada ativamente, reforçando a experiência imersiva e a “suspensão intencional da descrença” (*Ibid.*). O dispositivo aumentaria o processo de *imersão*, que, por meio de *agência* (onde a ação do usuário *interator* é expandida, gerando uma intervenção no fluxo narrativo), levando a participação desse espectador ao terceiro grau de abertura da obra, ocasionando a *transformação* de ambos. Nesse caso, a transformação da própria história, pautada pela ação do indivíduo que assiste a narrativa, se efetiva.

Portanto, a (re)criação e a recorrente (re)adaptação de algumas narrativas ficcionais podem indicar não apenas um saber acumulado, como também um processo iterativo ideológico à luz do tempo e do espaço, ou uma tentativa de apreensão das matrizes da linguagem e do pensamento em tradução de raiz simbólica e mítica, assim como sua conversão em comunicação do conhecimento em devir e manipulação de poder dialogada culturalmente em interfaces que dimensionam efeitos do dispositivo em aparato.

Uma narrativa em hipermídia torna possível que o usuário construa sua própria história, com foco nas descobertas e nas ações durante a navegação, destacando aspectos como acesso à informação, controle, motivação e maior compreensão de conteúdos abstratos. Quando o usuário encontra-se totalmente imerso, tem ele “a possibilidade de desenvolver um comportamento natural e intuitivo, agindo como agiria no mundo” (*Ibid.*, p. 167). Isso permite uma aprendizagem mais ampla e integrada, considerando as várias possibilidades narrativas nesse ambiente. Murray (*Ibid.*, p. 194) considera que “uma história é um ato de interpretação do mundo, enraizado nas percepções e nos sentimentos particulares do escritor”.

A fenomenologia do imaginário pressupõe uma abertura psíquica formativa para a linguagem poética, dando origem às diversas narrativas como um todo. Nesse jogo transicional simulado entre a vida, considerada aqui como pré-figurada entre realidade aparente e concreta, e o

mundo, dentro do imaginário conceitual, interno e externo, admite-se a interface entre esses campos como sendo a cultura propriamente dita. Santaella (2010, p. 128) considera que “os termos ‘realidade virtual’ e ‘tempo real’ atestam a força das novas mídias na constituição de uma cultura da simulação, [na qual] a cultura é crescentemente simulacional, no sentido de que a mídia sempre transforma aquilo de que ela trata”. Por fim, a professora entende que “a realidade se tornou múltipla na nova idade da mídia, [...] embaralhando identidades e referencialidades” (*Ibid.*). Conclui Murray (2006, p. 194) que “nós apenas começamos a refletir sobre como um autor empreende a criação de um mundo ficcional a partir de elementos tão complexamente padronizados”.

## Corpo ciborgue

A relação entre o homem e a ferramenta evoluiu de um aprendizado empírico e mecânico para um ambiente virtual e digital simulado da tecnologia da informação. Estamos passando por um período de transição, em que os filmes de ficção ocupam ainda salas de cinema, mas, de igual modo, invadem quaisquer ambientes e telas de computadores, smart TVs e smartphones. O filme interativo ficou popularizado pela clássica mecânica do “apertar botões” para escolher e dar sequência à narrativa, em uma lógica participativa na qual o usuário espectador, entendido agora como *interator*, responde mecanicamente através de um comando gestual, que se processa digitalmente em um algoritmo de seleção entre cenas ou blocos sequenciais pré-ordenados, de maneira que o usuário tem a “falsa” sensação de estar de fato decidindo o rumo da história e seus personagens.

A tecnologia interativa, ao aproximar elementos corporais por meio da comunicação mediada pelo computador, foi aprimorada quando se introduziu os sentidos humanos na interação com o significante. Os cursores e a memorização de códigos estão em queda, e a terceira onda está em desenvolvimento – com diferentes pesquisas que permitirão unir uma requisição a um dispositivo qualquer e a mais pura forma de desejo: o pensamento (via interface cérebro-computador). A interface permite executar um comando de ações sem que seja necessário

operar o sistema operacional da máquina. Ou seja, ela é uma versão simplificada e ergonômica de controle dos processos interativos programados entre o homem e a máquina. A incorporação entre elementos geométricos para a inserção de dados já é utilizada sem a consciência da tecnologia que está por trás, como identificadores por comandos ou características físicas, ampliando o *input* a partir dos sentidos humanos.

Diversos experimentos têm sido feitos para interpretar ondas elétricas cerebrais como uma indicação de comandos, sobretudo no campo da biônica. A habilidade de controlar dispositivos e interfaces por meio de ondas cerebrais vem sendo estudada para diferentes aplicações há pelo menos dez anos, inclusive no entretenimento, como na produção de filmes interativos. Se considerarmos que os pensamentos nada mais são do que ondas elétricas, induzidas de determinada maneira, ao mapear essas ondas, será possível interpretar o que se deseja, e, ao traduzir o aparato em dispositivo, vir a repassar essa solicitação para máquinas.

No caso, o aparato é o hardware, o cérebro por trás de toda a operação, e o dispositivo é o software, a ligação entre o homem e a máquina – a interface. Em outra analogia, poderíamos reflexionar que o aparato seria como o processador, tanto humano quanto máquina, e a interface o insight, o link, a matéria visível – do homem, na manifestação dos sentidos, e da máquina, na operação das telas, dos aplicativos e das demais ferramentas. A interatividade pode ser considerada uma simulação, agindo virtualmente como um processo para modificar a realidade, no qual a interface, exercendo sua função única entre homem e máquina, permite a conversibilidade entre um e outro como um código comum permite a sinergia. Portanto, a interatividade é como um código com regras delimitadas, que devem ser obedecidas pelos interagentes, em obediência à máquina e suas interfaces.

No filme *Matrix* (THE MATRIX, The Wachowskis, 1999), das irmãs Lilly e Lana, ações visuais e efeitos de computação gráfica se fundem em uma estética e poética da cibercultura, da hipermídia e dos mundos possíveis, em um ambiente distópico que inova a narrativa clássica através de aspectos formais e do seu conteúdo, remetendo a diegese da ficção cinematográfica a inúmeros conceitos filosóficos, mitologias, religiões orientais e ocidentais. Em verdade, *Matrix* dialoga metafórica-

mente com a disforia provocada pela semiosfera do ciberespaço, frente ao mundo em convergência digital e a vida em sociedade regulada pela força da mídia em conexão de rede em sistema mediado *online*.

Nela, o homem-máquina é um corpo ciborgue, que vive aparatado do corpo e sua mente. Sem se dar conta disso, vive de forma mediada pelo dispositivo de ilusão na rede da *matrix*, criada pela perspectiva dos “mundos possíveis” em inteligência artificial avançada por computadores que finalmente dominaram o mundo pós-guerra, mas que precisam da humanidade para fornecer energia às máquinas, através de um sistema parasitário que realiza a simbiose dependente entre todos – menos os conscientes revolucionários libertos no passado pelo predestinado, messias e salvador da humanidade, um ser híbrido nascido na *matrix*.

Baudrillard (1981) teria inspirado as Wachowski com seu livro *Simulacro e simulação*. O texto reputa à mídia a estratégia de manipular seus consumidores, criando dependências e ideologias que tornariam a realidade em si mesma irrelevante para a experiência humana, ou seja, “a vida em sociedade se tornou tão somente uma simulação engendrada pela força da mídia, [...] que cria signos enganadores sem relação com aquilo que é representado, e que a realidade em si mesma se tornou irrelevante para a experiência humana” (JUNGK, 2018, p. 48). Segundo Baudrillard, o filme *Matrix* (1999) não representa uma expressão de sua teoria na qual os signos enganadores apresentados em rede criativa criam o colapso e indiferenciação entre o real e o virtual. Nesse interstício, as imagens passam por vários estágios até perderem o seu referencial, naquilo que a simulação se opõe à representação, perfazendo um simulacro axiológico. No meio acadêmico, obteve certa notoriedade a polêmica Bordwell-Zizek, destacada por Oliveira (2011) como uma demonstração de que reflexões críticas podem se opor quando o entendimento de determinados filmes como *Matrix* são analisados pelo viés ideológico, apropriados pelo discurso, no caso: uma visão cognitivista em contraposição a uma psicanalítica, e vice-versa.

Tanto Bordwell (2007) quanto Zizek (2008) criticam o modo como a psicanálise foi originalmente usada na teoria cinematográfica. Se Slavoj Zizek é um dos maiores responsáveis pela redescoberta do psicanalista francês Jacques Lacan em sua análise de obras culturais ditas “de massas”, David Bordwell baseia sua análise no pressuposto geral de

que as narrativas, e, em especial, os filmes narrativos, devem ser tomados levando-se em conta a distinção essencial entre aquilo que é narrado e o modo como é narrado. Adriano A. Oliveira (2011, p. 51), em seu trabalho sobre *a irrealidade no cinema contemporâneo*, nos diz que:

Desde seus primeiros trabalhos, Bordwell reivindicava uma abordagem mais operativa para os estudos fílmicos, acusando correntes como as influenciadas pela interpretação psicanalítica de se afastarem da análise daquilo que realmente importa – os filmes em sua textualidade articulada ao contexto em que são produzidos e interpretados. (OLIVEIRA, 2011, p. 50).

Evidenciar os impasses discursivos presentes na obra, como análise crítica de um filme, é o método psicanalítico fundamental. Oliveira (2011, p. 60) conclui que “a abordagem psicanalítica talvez não seja um método eficiente de explicar a mecânica textual de qualquer obra”, e “não há como fugir à ideologia, pois ela é a própria natureza do funcionamento da ordem simbólica”, acreditando que:

A pertinência da psicanálise aplicada à análise do discurso encontra-se noutra local, pois desde Freud, o valor daquilo que chamamos interpretação não se mede mais pelo poder de decifração de uma verdade prévia e oculta, mas pelos efeitos de verdade que eventualmente produz. (OLIVEIRA, 2011, p. 60).

## Corpo-dispositivo

A vertiginosa evolução cognitiva e revolução tecnológica estão mudando de tal maneira a forma e a velocidade com que os seres humanos se relacionam com a informação e seus veículos, que não mais vivemos no mundo, mas sim em um espaço virtual – a semiosfera de Lótman (MACHADO, 2013). Em *Matrix* (1999), a abertura da obra (ECO, 1980) “se apresenta como espaço da emergência da informação nova graças ao trabalho de transformação das vivências em experiência estética e ato de conhecimento” (MACHADO, 2013, p. 144). Segundo a pesquisadora (*Ibid.*), para Lótman, “o mecanismo fundamental da

*homeostasis*<sup>13</sup> é o trabalho do sistema de signos transformador da informação”, portanto “a arte só pode ser o espaço privilegiado de todo este processo, funcionando como um princípio vital da sociedade”. Por isso, é próprio da arte fazer emergir o desconhecido sob a forma de linguagem e experimentação de novos códigos de criação.

Por outro lado, o filme interativo *Black mirror: Bandersnatch* (BANDERSNATCH: a Black Mirror Event, David Slade, 2018), criado pela plataforma de *streaming* Netflix Inc., revela uma interatividade que se concretiza na forma de fruição da sua narrativa, na qual o espectador recebe o poder de *interator*, dispondo de mecanismo concreto de interferência e escolha entre várias opções pré-programadas: uma ordem sequencial das cenas e desfecho da história por meio da manipulação de ferramentas do dispositivo “*mídia*” através do aparato.

Diante do impasse teórico sobre os graus de interatividade, ora tomando sua definição enquanto relação de mensagem, ora enquanto dispositivo de comunicação, definimos a concepção da interatividade pela ótica do homem-máquina, que este artigo propõe dividir em corpo-dispositivo e corpo ciborgue. Para entendermos a estratégia estabelecida no filme *Bandersnatch* (2018), que articula os mais variados conjuntos e ciclos em desordens reorganizadoras, apresentamos o pensamento de Domingues (2004, p. 41) acerca da interatividade e do que ela propõe como sua definição da “lógica do caos”:

Em todas as situações, a interatividade ocorre por situações compartilhadas do corpo com a linguagem abstrata de softwares e seus cálculos com funções que transformam e devolvem sinais enviados do ecossistema (corpo e ambiente) para o tecnocossistema (hardware, software e interfaces). Isto se verifica pelo acoplamento do corpo com o sistema artificial com o qual interage, provocando, em tempo real, uma ação compartilhada, em que algo acontece pelas conexões humano/máquina. (DOMINGUES, 2004, p. 184)

---

13 *Homeostasis*: a capacidade de os seres vivos preservarem sua condição vital. Segundo Machado (2013, p. 144), para Lótman “se o mecanismo fundamental da *homeostasis* é o trabalho dos sistemas de signos transformador da informação, a arte só pode ser o espaço privilegiado de todo este processo, funcionando como um princípio vital da sociedade”.

O conceito de Domingues (2002) para interatividade é orientado pela sua preocupação com a mediação entre o humano e a máquina, deixando de fora outras acepções possíveis para o termo. No entanto, para o percurso argumentativo aqui proposto, é suficiente, por ora, entendermos, como ela, que a tecnologia interativa é aquela que apresenta possibilidades não-lineares ao usuário, deixando-o livre para navegar dentro do fluxo informacional (estruturado como campo de possibilidades).

O trabalho fundamental da arte é criar uma linguagem capaz de construir o objeto estético, idealmente em função simbólica e hipercontextualidade, na perspectiva de Marcel Duchamp (1887–1968), sendo que o cinema e as artes do vídeo têm uma função transgressora da linguagem, redefinindo enquanto arte sua função na cultura a todo o momento. Nesse sentido, a arte cria modelos por meio dos quais se torna possível compreender o mundo. Diversos autores, como Warren Buckland, Lúcia Santaella, David Bordwell, Janet H. Murray e Robert Stam sugerem que o hipertexto cinematográfico é transformacional, no sentido chomskiano de uma “gramática gerativa”, com a diferença de que as operações “de sentido” se processam através de diferentes meios e são mais imprevisíveis e multifatoriais do que elas seriam se fosse uma linguagem natural. Em exercício de interpretação e analogia de que o hipertexto, o hiperlink, a hipermídia e a transmídia são processos de adaptação intersemiótica entre (co)autoria e intertextualidade, polifonia e dialogismo, Stam (2006, p. 50) esclarece que “em termos não-linguísticos, numa linguagem mais deleuziana, as adaptações redistribuem energias, provocam fluxos e deslocamentos; a energia linguística do texto literário se transforma em energia áudio-visual-cinética-performática da adaptação”.

É inegável que *Matrix* (1999) revela a *disforia* frente ao ciberespaço, assim como *Bandersnatch* (2018) a ambiguidade do corpo e uma espécie de alucinação consensual, diante das próteses semióticas que dimensionam cognitivamente nosso sistema nervoso psico-sensório-motor, através do “envolvimento extensivo do corpo na sua globalidade psicossensorial, sinestésica” (SANTAELLA, 2010, p. 227).

Senão, vejamos o efeito-dispositivo causado em Stefan Butler, personagem principal de *Bandersnatch*, que, em dado momento da trama, percebe que pode estar sendo controlado por algo ou alguém

“de fora” do filme-jogo. Na história, ele pode estar enlouquecendo ou sendo manipulado, por exemplo. Em outra bifurcação do enredo, ele pode ser uma cobaia do pai ou não, a depender das escolhas do usuário *interator*. Assim, quem está no controle da manipulação é o *interator*, e a história fala sobre isso. Porém, em algumas das linhas do tempo, o protagonista tem consciência de que está sendo manipulado e tenta reverter essa situação. Em um dos caminhos ou “mundos possíveis”, o espectador pode escolher contar ao personagem principal que ele é um ator da Netflix e, na sequência, a ilusão do aparato se revela através da metalinguagem e quebra do efeito de quarta-parede, descortinando o set de filmagem para o ator-personagem, e, assim, encerrando o filme. Ou seja, nós, interatores, lidamos com o aparato através do corpo ciborgue; já Stefan lida com a aparência de realidade e o efeito de simulacro, através do corpo-dispositivo.

Oliveira (2011) considera o fenômeno da cultura ocidental contemporânea e o interesse da audiência “por narrativas sobre a perda da possibilidade de distinção entre realidade e ilusão”, tais como aquelas em que os protagonistas de *Matrix* (1999) e *Bandersnatch* (2018) se encontram, sendo incapazes de discernir que mundo habitam, se o real ou o ilusório, humano ou inumano. O momento da revelação da verdade coincide com uma crise de identidade que, inevitavelmente, leva à descoberta de que “não apenas vivem num espaço diferente daquele que imaginavam habitar, mas que, em última instância, também não são quem pensavam ser” (*Ibid.*, p. 13). Nessas narrativas, “o público é conduzido pela estratégia textual a compartilhar a ‘cegueira’ dos protagonistas” e “a perceber o mundo ficcional da mesma forma ‘distorcida’ que os personagens” (*Ibid.*, p. 15).

Analisando, retrospectivamente, alguns dos efeitos narrativos que refletem a estrutura da narratologia e definem o estatuto da ficção no cinema e nas artes do vídeo – na sua relação com a narração e a história –, acreditamos poder apresentar novas coordenadas da impressão da realidade e da verossimilhança no filme. Outrossim, em sua perspectiva no meio digital, bem como em suas características específicas de multidimensionalidade na cultura hipermediática, que são: a diversidade de pontos de vista, a perspectiva fragmentada, a agência interativa, a imersão perceptiva e a transformação evolutiva.

Convergingo cognitivamente as matrizes da linguagem e do pensamento – sonora, visual e verbal – “em uma rede significativa, um tecido de fios entrecruzados em que um elemento narrativo pode pertencer a muitos circuitos” (AUMONT, 2004, p. 108) com diferentes significados em potência criativa, esperamos descrever analiticamente a construção dos filmes em objeto de estudo. Ora, a narrativa clássica é estruturada em três grandes eixos: tempo, lugar e ação. Isso acarreta unidade temática e unidimensionalidade relacional entre espaço-tempo, causa-consequência e sujeito-objeto. Essa forma procedimental se processa em termos de efeitos de fabulação, estilização e *syuzhet* (enredamento da história). A organização provoca no receptor – sentidos cognitivos, perceptivos e inferências.

Os efeitos são as “técnicas” que o meio apreendeu e que tornou hegemônico como modelo industrial, apropriando os regimes éticos, poéticos e estéticos em termos históricos, econômicos e sociais. A esse fenômeno damos o nome de cultura vigente. O receptor se identifica com a obra na forma de um ritual coletivo de pertencimento e transe mítico. O cinema é o exemplo mais bem acabado desse processo. Ocorre que a narrativa clássica evolui (ou se desdobra) em simples e complexa, isso desde os tempos áureos dos gregos (Aristóteles as menciona na *Poética*). A narrativa complexa é bidimensional, no sentido de que a lógica causal de encadeamentos sucessivos provocados pelo sujeito em contraposição ao objeto (representado pelos elementos agonísticos e antitéticos como forças dramáticas opositoras) é irrompida no arco do seu vórtice justamente nos ápices de suas curvaturas ascendentes e descendentes, funcionando como âncoras que se prendem ao eixo narrativo da história, puxando o fio condutor do enredo à forma linear e fixando a temporalidade ao status quo pré-concebido. Frequentemente, esse modelo trabalha flashbacks e *flashforwards* (analepses e prolepses) em sua formação discursiva. Nesse formato, o receptor se identifica com a obra como gênese do pensamento racional formativo e mítico, funcionando como uma pústula que deve ser expurgada através de sua punção. Aristóteles nomeou o fenômeno de *catarsis*: o meio cultural identifica o problema que está adoecendo o corpus social e o poder o repele, eliminando o fato gerador de conflito que havia ocasionado dano à estabilidade coletiva.

Warren Buckland (2009) tematiza um terceiro formato narrativo e particulariza suas observações em torno de filmes *mainstream*, a fim de dar, como Bordwell (2007), um tratamento de convenção e um caráter clássico às narrativas do tipo *forking path plots*, os *puzzlefilms* com formato *mind games*. Enquanto Bordwell segue o entendimento de Aristóteles que teoriza a narrativa como simples e complexa, Buckland (2009, p. 2) teoriza os *puzzlefilms mind games* com uma terceira linha de causalidade, indo além da “razão de complexidade” elaborada pelo filósofo do período clássico grego:

Todas as artes poéticas, segundo Aristóteles, emergem de princípios gerais de mimese ou imitação. “Trama” refere-se à “organização” de eventos que são imitados. Para que uma trama seja bem-sucedida, os eventos que ela seleciona, combina e organiza devem parecer prováveis e até necessários, em vez de contingentes e aleatórios (o que acontece com as tramas episódicas – a pior de todas as estruturas de trama, de acordo com Aristóteles). Probabilidade e necessidade formam a base da mimese e do classicismo. (BUCKLAND, 2009, p. 2).

## Narrativa complexa

Resumidamente, as narrativas com enredos simples seriam miméticas, portanto, clássicas ou canônicas – porque envolvem a organização dos eventos em uma única ação contínua, organizada e unificada em um começo (início da ação), meio (envolvendo uma complicação da ação) e fim (marcado pela resolução da ação complicadora). Aristóteles (2008) caracteriza enredos complexos como tramas simples com as qualidades adicionais de “reversão” e “reconhecimento”. Ele argumenta que uma trama se torna mais forte quando o reconhecimento e a reversão ocorrem ao mesmo tempo. Reversão e reconhecimento introduzem uma nova linha de causalidade no enredo. A adição de uma segunda linha de causalidade, que introduz reversão e reconhecimento é o que, para Aristóteles, torna complexa a narrativa complexa. O termo que Aristóteles usa para complexo é *peplegmenos*, que literalmente significa “entrelaçado”. Em uma trama complexa bem-sucedida, a segunda linha de causalidade (que in-

troduz reconhecimento e reversão) está entrelaçada na primeira – na linha da trama dos personagens –, na qual a reversão e o reconhecimento parecem suceder uma ação provável e até necessária.

A questão principal que se coloca é que contar histórias complexas nas mídias contemporâneas vai muito além do termo *peplegmenos*, de Aristóteles. O filósofo grego desenvolveu sua narratologia baseando seu estudo em narrativas lineares, em que as ações são desenvolvidas em torno de um tema central e uma motivação norteadora, centradas em um único personagem principal. Ainda que separe tramas simples de enredos complexos, a poética de Aristóteles não previu multitramas hipertextuais em que a autoria é compartilhada com o espectador e o “texto” é espreado em blocos complementares que se sucedem e se sobrepõem em transmídia, associados a narrativas emergentes, fragmentadas ou embutidas.

Em relação aos *puzzlefilms mind games*, Bordwell segue Aristóteles, entrelaçando as complexas linhas das tramas em volta de uma única trama clássica unificada, perfazendo, dentro do enredo, um único fio condutor da história, reconstituído. Bordwell considera apenas uma qualidade adicional dos filmes quebra-cabeça, ou *puzzle films* – tramas com caminhos bifurcados, ou *forking path plots* – que ele acha que podem facilmente inclui-los no classicismo. Edward Branigan (2002, p. 106) aponta, em sua discussão sobre o artigo de Bordwell, que “pode ser possível imaginar enredos mais radicais de filmes com tramas bifurcadas”. Branigan distingue os filmes mais conservadores de *forking path plots*, ou enredos com tramas bifurcadas, que Bordwell discute em seus livros, dos filmes mais radicais, chamando-os, depois, de *multiple draft films* (filmes com múltiplos rascunhos).

A premissa do artigo de Buckland é que a maioria dos *forking-path/multiple draft/puzzle films* são distintos, pois quebram os limites da trama mimética clássica e unificada. O filme quebra-cabeça de enredo com jogo mental (*puzzle film mind game*) é composto por personagens não clássicos, que realizam ações e eventos não clássicos. O filme quebra-cabeça constitui um modo pós-moderno de representação e experiência cinematográfica, não delimitada pela mimese. Para Buckland (2009), um *puzzle plot*, ou enredo quebra-cabeça, é intrincado, no sentido de que a organização dos eventos não é apenas complexa, mas

complicada e desconcertante – os eventos não são simplesmente entrelaçados, mas emaranhados. Opacidade e complexidade definiriam essas experiências ficcionais no campo da narrativa de filmes nesses tempos em que a cultura é dominada pela “nova mídia”, em que “as pessoas de todas as culturas entendem suas experiências e identidades pelo engajamento às histórias dos outros construindo [em construção de] suas próprias histórias” (BUCKLAND, 2009, p. 1).

## Considerações finais

A dimensão poética da narrativa tem adquirido contornos cada vez mais estruturados em sistemas complexos, inspirados nos processos inovadores de interação homem-máquina e propiciados pelo uso de ferramentas tecnológicas que manipulam interfaces de aplicativos hiper-midiáticos e modelam conceitos estéticos aos usuários em plataformas e redes de comunicação. A aliança entre computadores e redes fez surgir o primeiro sistema amplamente disseminado que dá ao usuário a oportunidade de criar, distribuir, receber e consumir conteúdo audiovisual em um só equipamento. Conforme nos diz Santaella (2003, p.17), “há uma espécie de discurso consensual sobre o caráter revolucionário e sem precedentes das transformações tecnológicas e culturais que a era digital está trazendo para o mundo”. Esse consenso surge tanto naqueles que celebram quanto nos que lamentam essas transformações.

No *Discurso de metafísica* (LEIBNIZ, 1983, p. 123), o filósofo diz não ser possível imaginar no mundo eventos que não evidenciem alguma uniformidade, por mais complexos que os fenômenos possam advir a ser. Na teoria dos mundos possíveis, conjugamos narrativas complexas como meio de objetivar um discurso interno na forma cognitiva da recepção. Percepções e inferências interagem com a mente do espectador, que recria e reformula a obra em si através de mapas mentais (*schematas*<sup>14</sup>), que refazem a história (*fabula*) no enredo (*syuzhet*<sup>15</sup>), por

14 Rede de inferências subjetivas acerca do discurso. Para Bordwell (2007), esses elementos são as chaves para a análise fílmica, onde a percepção seria um processo de teste-hipótese.

15 Enredo processual que liga a fábula ao estilo. Sistema que rearranja a lógica narrativa, manipulando o tempo e o espaço na ordem do constructo imaginário em recortes, supressões e dicas.

meio de checagem e validação. Os testes-hipótese (assim chamados por Bordwell em sua poética e narratologia) surgem até sua confirmação ou não, satisfazendo uma fórmula modular, processual e procedimental da mente, que condiciona o pensamento e que o conforma, classificando sujeitos, objetos, ações e forças opositoras. Em caso negativo, o receptor refaz o teste com aplicação de nova formulação lógica, que aplica às premissas outro argumento e nova sentença conclusiva. O sistema age de forma cooperada, em ordem prévia e catálogo de ideias, linearidade temporal, organização espacial e relações de causa e efeito.

A manipulação dos elementos da narrativa revela o aspecto multidimensional da obra complexa, como os *puzzle films* e os *mind games* (BUCKLAND, 2009), que operam a complexidade dos filmes em níveis mimético e diegético – um sistema multitrâma com características de não linearidade, *forking path plots* e multiplicidade de pontos de vista; ou, um jogo mental de perspectiva teórico-narratológica, que estabelece crises de identidade das personagens, problemas epistemológicos (como saber o que saber) e dúvidas ontológicas (sobre outros mundos e outras mentes), que obrigam o espectador (receptor ou interator) a escolher, na tríade de autoria-obra-recepção, entre universos aparentemente válidos, mas que, ao final, são incompatíveis. Ou seja, a narrativa complexa pode manipular certos elementos que estruturam dimensionalmente a contação de histórias em diferentes níveis transfigurativos ou categorias fenomenológicas, as chamadas tricotomias de Peirce (2005), que Santaella (2005) desenvolve para oferecer aplicações na hipermídia.

“Toda obra artística supõe um universo”, como destaca Souriau (1993, p. 21), e a sistematização narrativa é um recorte que irrompe o microcosmo da cena em tensão de forças nucleares, catárticas e miméticas perante o macrocosmo da vida, contrastando as realizações físicas do microcosmo cênico (ficcional, dramático, audiovisual, fílmico, etc.) com a espiritualidade do macrocosmo performático. Souriau nomeou esse fenômeno “pequeno cubo de realidade”, no qual encontramos diversos elementos reais em uma categoria ficcional (dimensão simbólica), produzindo vários significados em um significante (dimensão convergente-divergente), que pode vir a ser uma experiência marcada pela frustração (dimensão ilusória), ou um aprendizado (dimensão constru-

tiva). Analisando a teoria dos filmes em retrospectiva, encontramos alguns efeitos que devem sobreviver ao meio digital e continuar compondo, sintética e plasticamente, o futuro do cinema e das artes do vídeo.

Percursos criativos são atravessados por diversos fatores, como a tecnologia à disposição, a técnica aplicada, a economia de recursos e diversos valores em referência, que dialogam forma e conteúdo em manipulação da produção de sentido, interagindo dicotomicamente em oposição e cooperação – um sistema de pesos e contrapesos que tergiversa a polifonia do pensamento e o intertexto da linguagem, modulando a etnossemiótica das matrizes sonora, verbal e visual; em nível de primeiridade, questão do ícone; de secundidade, na ordem do índice; e de terceiridade, como uma questão da ordem do símbolo. Em algum grau, obras fílmicas que dispõem de recursos e/ou de efeitos interativos dão poder ao espectador de assumir um papel mais participativo em ambientes imersivos audiovisuais com capacidades de agência e transformação.

Existe uma grande dificuldade para definir o que é o “filme interativo”. Nosso argumento apresentou pelo menos dois caminhos para sua compreensão: não-linearidade e hipercontextualidade. Em todo caso, nosso entendimento é que evolução cognitiva e revolução tecnológica estão mudando de tal maneira a forma, o acesso aos conteúdos, sua produção compartilhada em cocriação e a velocidade com que os seres humanos se relacionam com a informação, que convivemos no mundo em um espaço também virtual – a semiosfera. Oliveira (2011, p. 20) teoriza acerca da narratividade e ludicidade que o mundo pós-moderno impõe a nossas vidas, de forma mais latente, onipresente e progressivamente mais intensa, tornando nossa experiência cotidiana mais fragmentada, conectada e virtual:

O sujeito na contemporaneidade se perceberia assim como um portador de máscaras sociais ludicamente intercambiáveis. Seguindo esta linha, talvez possamos especular que uma reação subjetiva à configuração do mundo contemporâneo esteja na raiz da relação de fascínio do público para com narrativas sobre a perda do contato com o real. (OLIVEIRA, 2011, p. 19).

A representação da irrealdade desempenharia, assim, a função de encenar para nós mesmos nosso drama cotidiano de viver imersos no virtual, ajudando-nos a compreender o espaço que habitamos, pois as narrativas são também “mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo” (MURRAY, 2006, p. 9). Atualmente, de acordo com Santaella (2010, p. 181), vivemos o alvorecer da era do pós-humano, ultrapassando o limite biológico. Isso se aplica não apenas às interações entre corpo e máquina, mas ao próprio fluxo de informações *interna corporis*<sup>16</sup>, ou *intra-corporis*. A manifestação artística do pós-humano é o ponto de encontro onde mídias convergem e encontram uma nova realidade, distribuindo-se em meios distintos e mensagens confusas, construindo não mais uma trama linear única, mas um universo no qual os personagens se inserem em diversas possibilidades narrativas.

Em *Matrix*, a arte se apresenta como espaço da emergência da informação nova graças ao trabalho de transformação das vivências em experiência estética e ato de conhecimento. O trabalho fundamental da arte é criar linguagem capaz de construir o objeto estético. Nesse sentido, a arte cria modelos por meio dos quais se torna possível compreender o mundo. Já em *Bandersnatch*, a tecnologia interativa permite ao usuário escolher o andamento da história entre determinadas opções. “Toda existência humana é uma vida em busca de uma narrativa”, afirma Kearney (2012, p. 412). Ele acredita que o cognitivismo da mente modular atribui sentido em eventos encadeados sequencialmente, significado lógico em proposições correlatas, ainda que inconclusivas, e expressão simbólica em signos díspares e aleatórios repletos de conteúdo oculto. O ser humano vive em conflito, buscando sentido e coerência: um padrão que explique a natureza da vida e do mundo em meio ao caos e à confusão. Um propósito. O narrar/contar “abre perspectivas inacessíveis à percepção ordinária”, remodelando “nossas relações referenciais com o mundo da vida

---

16 *Interna corporis*: é o caráter de insujeição de reexame por outrem de certos atos discricionários. É algo que não pode ser revisto, em sua materialidade (mérito), por nenhuma estratégia ideológica advinda de outro poder fora do espaço-tempo da experiência, dentro da manipulação cognitiva do aparato-dispositivo.

existente antes do recontar”. Perspectivamente, a estrutura temporal que age em retrospectiva “busca algum tipo de significação em termos de referências ao passado (memória) e ao futuro (projeção), interpretando a si” (*Ibid.*).

## Referências

- ALCÂNTARA, P.; BRUNET, K. Notas introdutórias ao cinema interativo. **Revista de Audiovisual**, n. 3, dez. 2013.
- ANDRADE, G. Corpo-dispositivo: entre o visível e o invisível da informação. **Revista EcoPós – Tecnopolíticas e vigilância**, Belo Horizonte, v. 18, n. 2, 2015.
- ANDREW, J. D. **As principais teorias do cinema** – uma introdução. Tradução e prefácio de Edmundo Cordeiro. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2002.
- ARISTÓTELES. **Poética**. 3. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.
- AUMONT, J. **A estética do filme**. 12. ed. Tradução Marina Appenzeller. Campinas: Papyrus, 2004.
- BAKHTIN, M. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 12. ed. São Paulo: HUCITEC, 2006.
- BAUDRILLARD, J. **Simulacros e simulação**. 12. ed. Lisboa: Galilée, 1981.
- BAUDRY, J. **L'effect cinema**. Paris: Albatros, 1978.
- BLACK MIRROR: **Bandersnatch**. Direção: David Slade. Estados Unidos: Netflix Inc., 2018.
- BORDWELL, D. **Poetics of Cinema**. London: Routledge, 2007. Disponível em: <http://www.davidbordwell.net/books/poetics.php>. Acesso em: 17 jan. 2019.
- BRANIGAN, Edward. **Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations: A Response to David Bordwell's "Film Futures"**. University of Wisconsin Press. Edição 97, V. 31, N. 1, pp. 105-114, 2002.
- BUCKLAND, W. Introduction: Puzzle Plots. In: BUCKLAND, W. **Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema**. 1. ed. Malden: Wiley-Blackwell, 2009.
- DELEUZE, G. **Lógica do sentido**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- \_\_\_\_\_. O que é um dispositivo? In: DELEUZE, G. **O mistério de Ariana**. Lisboa: Veja, 1996.
- DOMINGUES, D. M. G. Ciberespaço e rituais: tecnologia, antropologia e criatividade. **Horizontes antropológicos**, Porto Alegre, v. 10, n. 21, 2004.
- ECO, U. **Tratado geral de semiótica**. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- FODOR, J.A. **The Modularity of Mind**. 1. ed. Cambridge: The MIT Press, 1983.
- FREUD, S. **Além do princípio de prazer**. In: FREUD, S. **Obras psicológicas completas de Sigmund Freud**: edição standard brasileira. 2. ed. Rio de Janeiro: Imago, v. XVIII, 1987.
- GOSCIOLA, V. **Roteiro para as novas mídias, do game à TV interativa**. São Paulo: Senac, 2003.
- JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2013.

- JUNGK, Isabel. Repensando Matrix como metáfora do real em que estamos imersos. Leitura Flutuante. **Revista do Centro de Estudos em Semiótica e Psicanálise**, São Paulo, 2018. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/leituraflutuante/article/viewFile/40758/27741>. Acesso em: 29 jul. 2020.
- KEARNEY, R. Narrativa. **Revista Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 37, n. 2, p. 409–438, maio/ago. 2012. Disponível em: [http://www.ufrgs.br/edu\\_realidade](http://www.ufrgs.br/edu_realidade). Acesso em: 20 set. 2020.
- LEIBNIZ, G. W. **Discurso de Metafísica**. São Paulo: Abril Cultural, 1983.
- LIMA, H. L. A. de. **Do corpo-máquina ao corpo-informação: o pós-humano como horizonte biotecnológico**. 2004. Tese (Doutorado em Sociologia) – Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2004.
- LOTMAN, Y. M. The Semiosphere. In: LOTMAN, Y. M. **Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture**. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press, 1990.
- LUNENFELD, P. **The digital dialectics: New Essays on New Media**. Cambridge: MIT Press, 1999.
- MACHADO, I. Conceção sistêmica do mundo: vieses do círculo intelectual bakhtiniano e da escola semiótica da cultura. **Bakhtiniana**, São Paulo, v. 8, n. 2, p. 135–156, jul./dez. 2013.
- MANOVICH, L. **The language of new media**. 1. ed. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. 2. ed. São Paulo: Itaú Cultural, 2006.
- OLIVEIRA, A. A. **A irrealidade do cinema contemporâneo: Matrix & Cidade dos Sonhos**. 1. ed. Cruz das Almas: Editora UFRB, 2011.
- PARENTE, A.; CARVALHO, V. de. Entre cinema e arte contemporânea. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 17, p. 27–40, jun. 2009.
- PEIRCE, C. S. **Semiótica**. 3. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005.
- PLATÃO. **A República**. 7. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1993.
- PLAZA, J. Arte e Interatividade: autor-obra-recepção. **Concinnitas – Revista do Instituto de Artes da UERJ**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 4, p. 7–34, mar. 2003.
- SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. 4. ed. São Paulo: Editora Paulus, 2010.
- \_\_\_\_\_. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal: aplicações na hiperfídia**. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.
- SOURIAU, É. **As duzentas mil situações dramáticas**. 1. ed. São Paulo: Ática, 1993.
- STAM, R. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Revista Ilha do Desterro**, Florianópolis, n. 51, p. 19–53, jul./dez. 2006.
- TAVARES, M. A leitura da imagem interativa. In: Congresso Brasileiro da Comunicação, 24., 2001, Campo Grande. **Anais [...]**. Campo Grande, 2001.
- THE MATRIX. Direção e roteiro: Lilly Wachovski e Lana Wachovski. Produção: Joel Silver. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 1999.
- ŽIŽEK, S. **Lacrimaeverum: ensaios sobre o cinema moderno**. São Paulo: Boitempo, 2008. Disponível em: <http://zizekstudies.org/index.php/IJZS/issue/archive>. Acesso em: 22 jul. 2020.

# REFLEXIVIDADE TELEVISIVA: CORRELAÇÕES ESTÉTICAS ENTRE BRASIL E MUNDO NOS SÉCULOS XX E XXI<sup>1</sup>

Carla Simone Doyle Torres

## Entre mídias e artes: a TV como emaranhado estético

Este artigo é fruto da tese<sup>2</sup> apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação (PPGCOM) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) em 2016. O recorte do objeto contempla um conjunto de produções televisivas do Brasil, Estados Unidos e França, no qual são presentes técnicas, estratégias e conformações vislumbradas como padrões mundiais em torno do que se concebe como reflexividade entre os anos 1980, 1990 e primeira década dos anos 2000.

Entre o final da década de 1970 e os anos 1980, a televisão passou por mudanças cruciais, entrando em evidência pelas inovações em linguagem. No Brasil, houve experimentações e parcerias entre jovens grupos de produção audiovisual e emissoras consagradas pelos padrões econômicos e culturais. A partir de finais da década de 1970, tivemos expressões de vanguardismo estético, com programas como *Abertura*, apresentado por Glauber Rocha na TV Tupi, e *Cassino do Chacrinha*, apresentado por Abelardo Barbosa, na então Rede Globo de Televisão. A TV brasileira não fez mais questão de ser “espelho da realidade”, pas-

---

1 Uma versão deste texto foi apresentada no II Congresso Televisões, de 16 a 17 de maio de 2019, na Universidade Federal Fluminense (UFF).

2 TORRES, Carla Simone Doyle. **Por uma estética televisiva**: um olhar sobre a reflexividade em programas brasileiros. 2016. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016. 294p.

sando a valorizar as expressões artísticas. Ela passou a falar de si e em si com mais frequência e a refletir sobre o próprio papel e lugar no mundo, desenvolvendo aquilo que Caldwell considerou uma ambiência performática e autoconsciente (CALDWELL, 1995).

Acerca da TV estadunidense dos anos 1980, Caldwell denominou *Televizualidade* a nova dinâmica de produção. Era uma estética com profunda autoconsciência de estilo (CALDWELL, 1995). A Televizualidade ganhava espaço em um momento de crise econômica nos Estados Unidos. A tecnologia passava a interferir fortemente na determinação do estilo dos programas em uma televisão reconhecida como manufatura. Hiperatividade, efeitos e pós-produção em excesso passavam a ditar o padrão de qualidade. A televisão também passa a explorar a imagem cinematográfica, em que o meio copia a imagem do cinema. Nos anos 1980, a emissora CNN passaria a criar e a celebrar a consciência sobre o aparato televisivo (CALDWELL, 1995). A autoria funcionaria, a partir de então, como uma estratégia de marketing.

Em paralelo, o fenômeno da Neotevê era teorizado por Casetti e Odin (2012)<sup>3</sup> para o contexto da televisão italiana. Em linhas gerais, segundo os autores, entrava em xeque a antiga noção de contrato de leitura e a estrutura de produção passava a ser valorizada. O aparato televisivo ganhava cada vez mais espaço e já não era visto como um inconveniente. Pelo contrário, gruas, *booms*, tripés e fios aparentes tornavam-se imagem e eram expostos ao telespectador, passando a funcionar inclusive como fator para credibilidade.

Na França, a discussão sobre o que foi denominado como Meta-televisão e Reflexividade Televisiva veio principalmente pela pesquisa de

---

3 Há uma distância temporal considerável entre a publicação do texto original, em 1990, e sua tradução para o português, em 2012. Essa distância é relevante aqui, sobretudo porque o tempo decorrido guarda certa proximidade com o espectro temporal considerado para a pesquisa que deu origem ao presente artigo – produções desde os anos 1980 até a primeira década dos anos 2000. Essa distância temporal entre publicação original e tradução reafirma a importância do texto como referência teórica para o pensamento sobre paleo e neotevê, sobretudo em relação à transição entre os dois momentos. Sua construção teórica pioneira sustenta aspectos conceituais que ultrapassam o contexto da TV italiana, aplicando-se ao fenômeno de transição paleo-neotevê em âmbito mundial, guardadas as peculiaridades de cada país evidentemente, incluindo a própria nomenclatura do fenômeno em cada lugar. A tradução para o português do texto de Casetti e Odin (1990) está disponível em: <http://www.ciberlegenda.uff.br/index.php/revista/article/view/596/339>. Acesso em: 18 dez. 2020.

Virginie Spies (2004). Ao traçar um paralelo do perfil da programação, dos anos 1960 a 1990, a autora situa a década de 1960 como a da promoção da mídia televisiva sobre ela mesma; a de 1970 como a da interrogação sobre a linguagem; a de 1980 como dedicada à promoção dos canais; enquanto nos anos 1990 essa atividade seguia mais leve, numa ótica mais “divertida” (SPIES, 2004).

Em paralelo às abordagens dos autores, observa-se, desde os anos 1960, uma tensão entre as concepções de arte em âmbito mundial (GOMBRICH, 2012; DANTO, 2006). A atenção voltava-se à instância de produção, que se autoproblematizava e refletia sobre o fazer artístico. Esse movimento entra no contexto dos vários *tournants* do campo, desde o século XIX, após a estética ter começado a constituir um campo autônomo.

O recorte de estudo relatado no presente texto relaciona a convulsão em torno da autoria e da autoproblematização da produção, quando da turbulenta transição entre as artes moderna e contemporânea na segunda metade do século XX, a um novo movimento do espírito questionador próprio da transição entre a arte romântica e a arte moderna, que teve lugar desde meados até o final do século XIX. Consideram-se as possíveis irradiações a partir desses fenômenos, tanto dentro do campo midiático, quanto a partir de outros campos, para, então, vislumbrar a constituição de uma estética maior, que é legada à televisão pela sua derivação de outras mídias e também é captada por ela, num movimento repetido e de múltiplas afetações.

Fruto de tecnologias anteriores em áudio e vídeo, a televisão tem a intermedialidade como marca. Essa categoria ganha força quando, por exemplo, nos Estados Unidos, na década de 1980, a TV torna-se espaço de expressão para Andy Warhol, um dos maiores ícones mundiais da popularização da arte, que operou a “descontinuidade na história da arte, removendo dela o modo como ela era concebida e aquilo que as pessoas pensavam fazer parte de sua essência”<sup>4</sup>. O marco dessa atitude foram as famosas *Brillo Boxes* (Figura 1), caixas de supermercado para produto de limpeza de alumínio.

---

<sup>4</sup> Cf. DANTO, 2009, p. 48, tradução nossa. Texto original: “[...] discontinuity into the history of art by removing from the way art was conceived most of what everyone thought belonged into its essence”.



Figura 1: A *Brillo Box* de Andy Warhol (1964).  
MoMA - The Museum of Modern Art.<sup>5</sup>

Era o momento histórico: um artista colocava seu trabalho a serviço de um produto de uso popular. Nessa empreitada, ele faz avançar um dos principais preceitos da Arte Moderna que, no início do século XX, por meio de uma corrente dadaísta, havia se negado a fazer arte considerada “bonita”, indo contra o padrão de beleza daquilo que era valorizado como artístico. “A arte de Andy é, de algum modo, a celebração da arte como todo Americano entende” (DANTO, 2009, p. 57, tradução nossa<sup>6</sup>).

Na TV, Andy Warhol persistiu na celebração do ordinário. “Meus filmes [...] têm sido feitos para TV. Isto é o novo tudo. Nada mais de livros ou filmes, só TV” (DANTO, 2009, p. 84, tradução nossa<sup>7</sup>). Seu programa de televisão, *Fifteen Minutes*<sup>8</sup>, foi veiculado entre 1985 e 1987 pela emissora MTV estadunidense. Ao receber

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://www.moma.org/collection/works/81384>>.

<sup>6</sup> Fragmento original: “Andy’s art is, in a way, a celebration as art of what every American knows”.

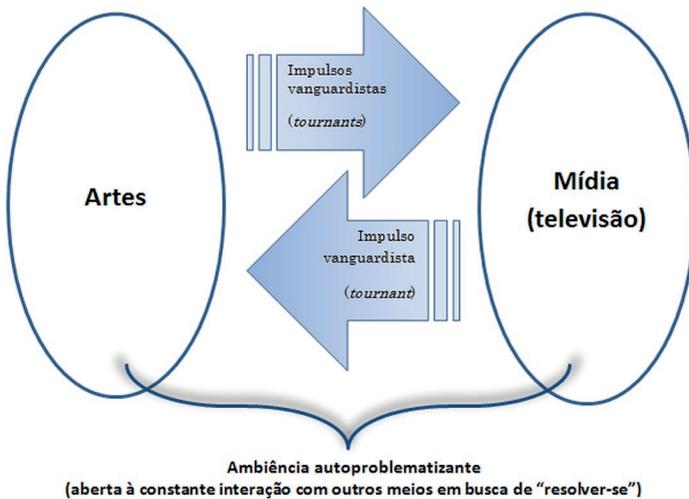
<sup>7</sup> Fragmento original: “‘My movies’, he said, ‘have been working towards TV. It’s the new everything. No more books or movies, just TV’”.

<sup>8</sup> Traduzido para o português, *Fifteen Minutes* é chamado de *Quinze Minutos*.

personalidades que expunham para a audiência o que havia lhes conferido, afinal, sua projeção, “ele dava corpo à própria fantasia de ser celebridade em um mundo de celebridades” (DANTO, 2009, p. 87, tradução nossa<sup>9</sup>).

Temos aqui a afetação arte/mídia televisiva, que ofereceu a ambos os campos possibilidades de influência de modo indefinido. A arte, como passava a ser, não teria sido possível sem a televisão. A imageria – “consumo de imagens de si”<sup>10</sup>– se estabelece como uma das grandes marcas da televisão e uma ferramenta por meio da qual a arte de Warhol pode tecer, audiovisualmente, suas críticas à sociedade de consumo. E os anos 1980 são um período de reconhecimento por parte do próprio meio sobre sua capacidade, no novo contexto técnico-estético, de fazer da TV uma mídia com potencial autopensante e autoteorizante.

O esquema mostrado na Figura 2, a seguir, representa o processo que é aqui considerado como irradiação dos impulsos de autoproblematização, em um arranjo entre artes e mídia televisiva.



**Figura 2:** Esquema da Irradiação autoproblematizante entre os campos Artístico e Midiático. Autoria: Carla Simone Doyle Torres.

9 Fragmento original: “He gave embodiment to his ownfantasy of being a celebrity in a world of celebrities”.

10 CALDWELL, 1995, p. 151, tradução nossa. Texto original: “[...] consumption of imagery”.

Esses são impulsos que seguem em direção a outros campos, pela natureza tanto da TV quanto das artes. Assim como os movimentos artísticos, a televisão – em recíproca afetação com as artes entre os anos 1960 e 1980 – representou naquela fase de sua trajetória o que, junto a Caroline Eades, aqui se considera como uma vanguarda ou “*nouvelle-vague* da arte televisual”<sup>11</sup> (EADES, 1998, p. 69). O que ela, aliás, teoriza como “hiperconsciência pós-moderna”<sup>12</sup> refere-se aos programas paródicos e satíricos que passaram a ser mais frequentes, especialmente a partir de 1975, nos Estados Unidos. Esses foram programas que se reapropriaram de discursos televisuais e cinematográficos, numa “consciência das especificidades da cultura das mídias, traduzindo-a para uma modificação de sua expressão”<sup>13</sup> (EADES, 1998, p. 68).

Esse tipo de consciência e essa capacidade de reapropriação/releitura possibilitou modificações gradativas entre o que se compreende como uma e outra fase do meio TV. Tais fases se reconfiguram (e se diferenciam drasticamente) entre o que se parecia com emissões radiofônicas cobertas por imagens e chegou – ao longo de pouco mais de 50 anos – ao que hoje é conceituado como Hiper-TV<sup>14</sup>, por exemplo.

---

11 Cf. EADES, 1998, p. 69, tradução nossa. Texto original: “Nouvelle Vague’ de l’art télévisuel”.

12 Cf. EADES, 1998, p. 68, tradução nossa. Texto original: “hyperconscience post-moderne”.

13 Cf. EADES, 1998, p. 68, tradução nossa. Texto original: “conscience des spécificités de la culture des médias, mais la traduit aussi tôt par une modification de son expression”.

14 Para Felipe Muanis, a “hipertelevisão não [é] um modo distinto de práticas, poéticas e relações com o espectador, que englobaria a neotelevisão e, consequentemente, a paleotelevisão. Por hipertelevisão, entende-se, então, não só uma fase distinta por apresentar novas características, mas também uma postura particular do espectador, em atenção hipertelevisiva. Tal proposta se justificaria na medida em que a televisão está em uma fase mais complexa, que acumula e agrega mais configurações do que antes [...] Assim, em função de características dos programas, somadas a atenções paleo, neo e hiper, a televisão se molda em um desses estágios, sempre de acordo com a maneira pela qual o espectador busca se relacionar com ela”. Cf. MUANIS, 2012, p. 5.

## Projetos televisivos em sintonia pelo mundo

No fim dos anos 1970 e década de 1980, Estados Unidos, França, Itália e Brasil viveram um fenômeno de base comum, independente da denominação: a metalinguagem televisiva, ou a ideia de que a TV fala da/problematiza mais enfaticamente a própria TV. As definições para o fenômeno nesses quatro países são, respectivamente, Televisualidade (CALDWELL, 1995), Metatelevisão/Reflexividade (SPIES, 2004; BEYLOT, 1998), Neotevê (ECO, 1984; CASSETTI; ODIN, 1990/2012) e Metatevê (SERELLE, 2009).

Nos Estados Unidos, os anos 1980 foram de novas definições para TV e de tudo o que passou a ser considerado como boa produção (CALDWELL, 1995). A Televisualidade é um “novo e emergente modo de comunicação”; ela baseava-se numa “extrema autoconsciência de estilo”<sup>15</sup>, em que a ostentação do aparato televisivo e a autoria como estratégia atuavam juntas. O presente e o “ao vivo” são supervalorizados (CALDWELL, 1995), o improvisado e a confusão técnica tornam-se marcas da TV (CALDWELL, 1995).

Há herança artística no que Caldwell (1995) considera como cânones da apresentação televisiva, excesso formal e consciência estética, sendo que a Televisualidade seria resultado do encontro das demandas artísticas com as condições que o avanço tecnológico proporciona para que se realizem (CALDWELL, 1995). Na “economia estética da televisualidade”<sup>16</sup>, o potencial formal das imagens, o visual excessivo e modos complicados de contar histórias entram em evidência (CALDWELL, 1995).

Entre os programas estudados por John Caldwell, está *Pee-Wee's Playhouse* (Paul Reubens, Estados Unidos, 1986–1990)<sup>17</sup>, veiculado pela CBS entre 1986 e 1991. A produção se passa em uma casa na qual nada segue uma estrutura coerente (Figura 3).

15 Cf. CALDWELL, 1995, p. 4, tradução nossa. Texto original: “[...] extreme self-consciousness of style”.

16 Cf. CALDWELL, 1995, p. 101, tradução nossa. Texto original: “[...] aesthetic economy of televisuality”.

17 Traduzido para o português, *Pee-Wee's Playhouse* pode ser chamado de *Teatro de Pee-Wee*.



**Figura 3.** *Pee-Wee's Playhouse: apoteose da forma.*  
Autoria: High Def Disc News.<sup>18</sup>

A personagem principal, Pee-Wee, é apresentada como um homem-criança, cuja performance evoca seja a hiperatividade infantil, seja a arte performática do futurismo russo. Na “*playhouse*”, “personalidades são reduzidas a meras superfícies e tipos. Relações são subordinadas a uma lógica textual que é mais plástica e escultural que interpessoal”<sup>19</sup>. A exaltação da forma e a superexploração das cores diminui a naturalidade até mesmo de gestos das personagens. Mas é justamente isso que legitima *Pee-Wee's Playhouse* como um dos maiores representantes da autoconsciência de estilo na televisão estadunidense durante os anos 1980.

O “*self-conscious stylizing process*”<sup>20</sup> tornou-se tendência. Na Itália, discutia-se a decisiva ruptura estética na TV. Para Umberto Eco, no artigo *Televisão: a transparência perdida*, a tônica da emergente *Neotevé* é o falar “sempre menos do mundo exterior. Ela fala de si mesma e do contato que estabelece com o próprio público” (ECO, 1984, p.

18 Disponível em: <<https://i.pinimg.com/originals/42/da/af/42daaf3d-cf36090314805522e38b9804.png>>.

19 Cf. CALDWELL, 1995, p. 202, tradução nossa. Texto original: “Personalities are reduced to mere surfaces and types. Relationships are subordinate to a textual logic that is more plastic and sculptural than interpersonal”.

20 Cf. CALDWELL, 1995, p. 241.

182). O próprio ato de olhar “para a telecâmara estaria sublinhando o fato de que a tevê existe e que seu discurso ‘acontece’ justamente porque a televisão existe” (ECO, 1984, p. 186). O autor aponta, como um resumo dessa nova realidade, o fato de que há “programas que encenam o próprio ato da enunciação, através de *simulacros* da enunciação, como quando se mostram as telecâmaras que captam aquilo que acontece. Uma complexa estratégia de ficções põe-se a serviço de um efeito de verdade” (ECO, 1984, p. 191).

Atores sociais passam a interessar-se por esse efeito, e Eco observa uma mudança crucial na valoração do quesito “encenação” – evento feito para ser visto – contraposto ao que se compreende como “evento natural”. Como encenações, temos o casamento real britânico (Charles e Diana), as cerimônias papais, além dos acontecimentos políticos (ECO, 1984). Na dinâmica de mostraçãõ da estrutura, incluem-se os casos da telecâmara e da “girafa”<sup>21</sup>. A Neotevê “não dissimula mais o artifício, pelo contrário, a presença da girafa garante (mesmo quando não é verdade) que está se transmitindo ao vivo, portanto é a presença da girafa que serve, agora, para disfarçar o artifício” (ECO, 1984, p. 192).

Também teorizam sobre a Paleo e a Neotevê Francesco Casetti e Roger Odin (1990/2012). Segundo eles, a Paleotevê dirigia-se ao coletivo, tinha tempo próprio (representado pela grade de programação), e a relação entre produtores e usuários era hierárquica, regida por um contrato. Na Neotevê, a relação é de proximidade e de intercâmbio desierarquizado, um espaço de evento, com tempo de programação estendido para 24h/dia, com programas que buscam diferentes modos de interação, priorizando o contato em vez do contrato. Essa perspectiva vai de encontro às considerações de Jost (2007), para quem o contrato permanece fundamental na comunicação e em cujas teorizações sobre gênero ele aparece como lastro. Aqui, no entanto, ambas as perspectivas – de Jost (2007) e de Casetti e Odin (1990/2012) – parecem compatíveis, se o contato for considerado como nova forma de contrato entre as instâncias emissora e receptora.

---

21 Tipo de suporte para microfone utilizado nas produções televisivas.

Em comum com o contexto italiano, conceituado por Eco (1984) e Casetti e Odin (1990/2012), a França tem a percepção e a discussão sobre as posturas metalinguísticas no meio televisivo no período que circundou os anos 1980. Como nos estudos de Eco e de Casetti e Odin, os franceses entendem que as décadas de 1960 e 1970 prepararam a base do que a TV passaria a ser. Esses estudos são, sobretudo, de Virginie Spies (1998, 2004), Pierre Beylot (1998), François Soulages (1998) e Anne-Marie Duguet (1991). A abordagem feita por Spies é sobre a teoria, a história e a análise das emissões reflexivas na televisão francesa.

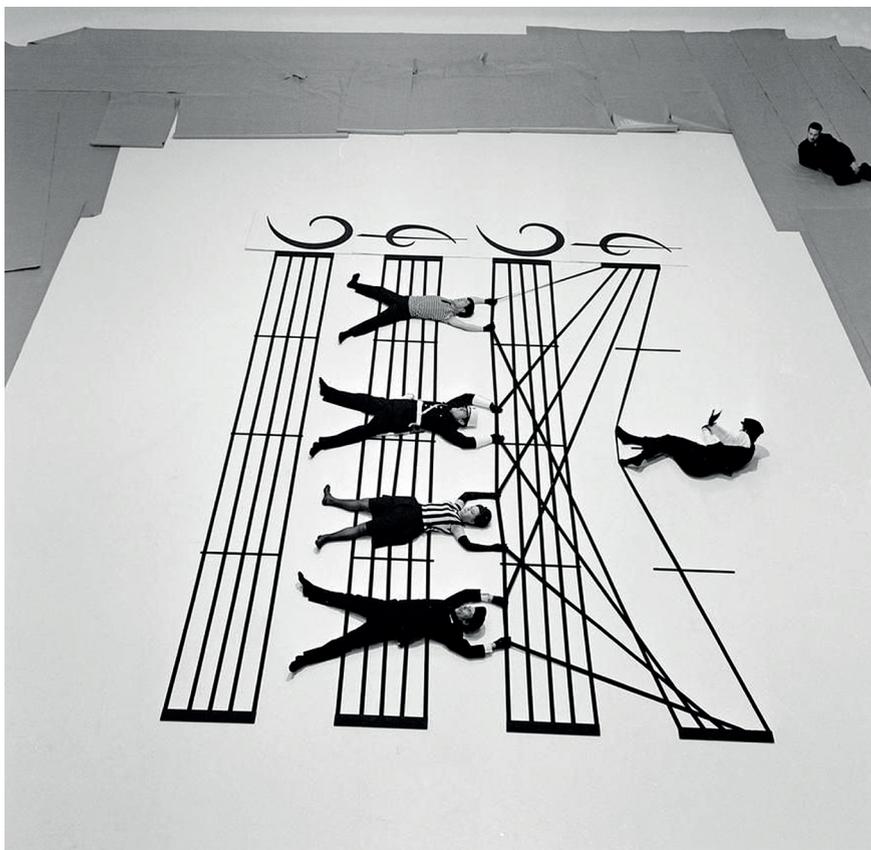
Ao dividir os períodos da reflexividade televisiva, Spies observa que, nos anos 1960, a promoção da mídia se dá sobre ela mesma; nos anos 1970, sobre a linguagem audiovisual; e, nos anos 1980, sobre os canais. Ela divide características da metatelevisão<sup>22</sup> em três categorias: programas de autopromoção, programas que analisam outros programas e programas que falam dos diferentes processos e meios de colocar um programa no ar (SPIES, 2004). Entre as marcas apontadas no estudo, está a ironia, mote da reflexividade nos anos 1990. Um dos programas analisados por Spies é *Boîte à Malices*, veiculado entre 1973 e 1979. A produção é considerada um “pensar com imagens tanto do ponto de vista da representação quanto das interpretações” (SPIES, 2004, p. 213, tradução nossa<sup>23</sup>).

Mas, em relação ao aperfeiçoamento do conjunto concepção/conceito da imagem eletrônica, a pesquisa de Anne-Marie Duguet (1991) considera *Raisins Verts*<sup>24</sup> – programa criado por Jean-Christophe Averty e veiculado na França entre outubro de 1963 e julho de 1964 – uma das produções que primeiro manifestaram a estética da televisão dentro da própria televisão, contribuindo para o desenvolvimento de um conceito de imagem para o meio (Figura 4).

22 Um dos pontos a serem esclarecidos, em busca de uma definição adequada à discussão nesta tese, é, justamente, a diferenciação/hierarquização/especificação entre conceitos como metatelevisão e reflexividade. Tais fronteiras não ficam claramente definidas nos estudos até aqui encontrados, como no caso de Virginie Spies.

23 Fragmento original: “[...] réfléchir aux images, tant du point de vue de La représentation que dès interprétations”.

24 Em português, o programa se chamaria *Uvas Verdes*.



**Figura 4.** *Raisins Verts* (Jean-Christophe Averty, França, 1963-1964): a imagem como complexo sintetizado e realidade fabricada. Autoria: Ina Boutique.<sup>25</sup>

Em relação à especificidade da imagem na produção de Averty, Anne-Marie Duguet considera que sua obra “é de uma estética do múltiplo e do paradoxo, do artifício [...] da fragmentação e da osmose”<sup>26</sup>. Nela,

a colagem não reproduz, ela constrói um objeto [...] Resultado de uma maquinação, de um trabalho, de um jogo [...] ela dissocia e recompõe [...] elaborando uma homo-

<sup>25</sup> Disponível em: <https://i.pinimg.com/originals/50/a7/3a/50a73a14d6cb113bee03212ce2aa545d.jpg>.

<sup>26</sup> Cf. DUGUET, 1991, tradução nossa. Texto original: “d’une esthétique du multiple et du paradoxe, de l’artifice,[...] de la fragmentation et de l’osmose”.

geneidade aparente no interior da qual ela se propõe a deixar sensíveis as discontinuidades (DUGUET, 1991, p. 62, tradução nossa<sup>27</sup>).

A discussão que o programa *Raisins Verts* propunha sobre a imagem impulsionava um processo de autoteorização da televisão como produtora de imagens. *Pee-Wee's Playhouse* lhe correspondeu nesse ponto. O estranhamento que tais produções causaram, em especial a criação de Averty, parece estar intimamente ligado a um desconhecimento, por parte do público, acerca do código próprio.

Ainda na França, François Soulages (1998) e Pierre Beylot (1998) tomam *Arrêt sur Images*<sup>28</sup> (Daniel Schneidermann, França, 1995–2007), (Figura 5) como objeto de estudo.



**Figura 5:** *Arrêt sur Images*: decodificação da superfície ao subliminar.  
Fonte: Dailymotion (2015).

O programa, veiculado pelo canal France 5 a partir de 1995, era apresentado por Daniel Schneidermann, para quem “a televisão

<sup>27</sup> Fragmento original: “Le collage ne réproduit pas, Il construit um objet. Résultat d’une machination, d’un travail, d’un jeu [...] elle dissocie et recompose à la fois [...] em élaborant une homogénéité aparente à l’intérieur de laquelle ele se propose e rendre sensible dès discontinuités”.

<sup>28</sup> Traduzido para o português, *Arrêt sur Images* poderia chamar-se *Parada sobre Imagens*.

secreta o subliminar em permanência” (BEYLOT, 1998, p. 96, tradução nossa<sup>29</sup>). A produção propunha-se a “pensar sobre o complexo audiovisual que é a imagem da televisão, vista tanto sob seu aspecto verbal quanto icônico” (BEYLOT, 1998, p. 98, tradução nossa<sup>30</sup>).

Ainda em relação ao contexto francês, François Soulages (1998) estuda o programa *Les Guignols de l'Info*<sup>31</sup> (Canal +, França, 1988–2018) (Figura 6).



**Figura 6:** *Les Guignols de l'Info*: crítica e caricatura política como recursos frequentes. Canal+.<sup>32</sup>

Lançada em 29 de agosto de 1988, sob o nome *Les Arènes de l'Info* – em português, “As arenas da Informação” –, pela emissora Canal Plus, a emissão satírica apresentada por marionetes parodia um telejornal em que política, economia, personalidades e a sociedade em geral são caricaturados. Um exemplo de seu teor crítico foi a emissão apresentada imediatamente após o atentado à redação do *Jornal Charlie Hebdo*, em sete de janeiro de 2015. A produção, veiculada seis dias depois, não poupou críticas aos mu-

29 Fragmento original: “[...] La télévision secrete du subliminal em permanence”.

30 Fragmento original: “[...] réfléchir sur ce complexe audiovisuel qu’est l’image de télévision em visagée dans sa dimension verbal eau tant qu’iconique”.

31 Traduzido para o português, *Les Guignols de l'Info* poderia chamar-se *Os Fantoches da Informação*. *Les Guignols de l'Info*, Canal+. Disponível em: <http://www.canalplus.fr/c-humour/pid1784-c-les-guignols.html>. Acesso em: 18 dez. 2020.

32 Disponível em: <[https://p5.storage.canalblog.com/50/16/1010394/78116832\\_o.jpg](https://p5.storage.canalblog.com/50/16/1010394/78116832_o.jpg)>.

culmanos fundamentalistas e exaltou as figuras dos jornalistas assassinados com uma encenação sobre o que seria o pós-morte dessas pessoas.

No Brasil, ao recuperar a passagem da Paleo à Neotevê, Márcio Serelle defende que “a televisão sempre reconheceu sua mediação mais explicitamente que outras mídias”<sup>33</sup>, o que parece ter colaborado para que sua linguagem não seja “apenas fenômeno mediador, mas experiência autêntica a ser vivenciada e desejada” (SERELLE, 2009, p. 170). E define:

o princípio da metatevê, como o das linguagens reflexivas e opacas de modo geral, é a orientação para o código, direcionamento este que deve ser compreendido em espectro amplo, que abrange desde o foco nos processos produtivos, operações de ordem técnica, rotinas profissionais, lógicas de transmissão etc.) ao desnudamento de modos e estratégias do narrar televisivo, sem que essa consciência da enunciação desconsidere os enunciados propagados naquele ambiente. (SERELLE, 2009, p. 171).

O autor aponta o *media criticism* como uma manifestação da dimensão metatelevisiva, e cita como exemplo o programa *Observatório da Imprensa* (Emília Ferraz, Brasil, 1998–2016)<sup>34</sup>. Lançado em 1998 e veiculado até 2016 pela TV Brasil, criticava a cobertura midiática dos assuntos da semana. O programa não trazia, em si, um grande potencial de discussão estética, mas realizava “anualmente programas especiais gravados no Brasil ou no exterior [...] ampla pesquisa histórica, tratamento estético e montagem diferenciada” (SERELLE, 2009, p. 168). Além do tema principal, sobre o qual os convidados debatiam, cada edição começava com a apresentação do quadro *A mídia na semana*, com um apanhado do que havia sido notícia no Brasil e no exterior.

Serelle relaciona, ainda, aos estudos metatelevisivos, a pesquisa de Arlindo Machado sobre *media arts*, que se apropriam, “no interior da cultura midiática, dos códigos dos aparatos para explicitar as formas simbólicas ali incutidas [para] propor, em virada irônica, a críti-

33 Cf. SERELLE, 2009, p. 168.

34 *Observatório da Imprensa*, TV Brasil. Disponível em: <http://tvbrasil.ebc.com.br/observatorio>. Acesso em: 18 dez. 2020.

ca ao funcionamento desses modelos mundialmente homogêneos” (SERELLE, 2009, p. 171).

A propósito, nesse texto de 2009 – *METATEVÊ: a mediação como realidade apreensível* –, o objeto teórico refere-se à condição da TV de narrar a si própria como mais voltada ao sentido de uma acentuação das práticas da Neotevê. O autor estuda os programas *Profissão Repórter* (Ali Kamel, Brasil, 1995–presente) e *Cena Aberta* (Guel Arraes, Jorge Furtado, Regina Casé, Brasil, 2003), alguns exemplos do fascínio pela mediação televisiva lançados na primeira década dos anos 2000. Nessas produções – especialmente em *Cena Aberta*, que justamente se presta a uma releitura de obras de ficção – são tensionados elementos como a “quarta parede”<sup>35</sup>, valorizada em produções de estrutura narrativa clássica, como as telenovelas. O trabalho com a quarta parede implica no desempenho dos atores ignorando a presença dos espectadores. No caso desta produção, a quarta parede tende a dar lugar a uma proposta de intimidade e desvelamento da estrutura produtiva, que ora acolhe, ora perturba. De modo geral, o contexto brasileiro tem características influenciadas pela Televisualidade, que sobrevivem nos anos 2000. Entre elas, o excesso formal, a “estética do momento decisivo”<sup>36</sup> e a idolatria do *ao vivo* (CALDWELL, 1995), que se encontram em *Profissão Repórter*; ou os modos complicados de contar histórias e de referenciá-los, constantemente, em meio à própria narrativa, como em *Armação Ilimitada* (Guel Arraes, Brasil, 1985–1988). Ali, por exemplo, trabalhou a câmera e a edição criativa, em que a performance é baseada no ritmo e na qual o “apetite estético” acompanhou tecnologias e práticas, numa sistemática que tanto cria novas definições de produção, quanto trabalha para que as definições se tornem coisas mais bem aceitas (CALDWELL, 1995).

---

35 O termo foi criado por André Antoine (1858–1943). Caracteriza “a parede imaginária situada na altura do arco do prosccênio que separa o palco da plateia. A quarta parede constitui uma convenção do naturalismo no teatro, e sua prática exigiu desenvolvimento de uma técnica de interpretação em que o ator simula, através de seu comportamento, a continuidade do cenário através dos quatro lados do palco. Em consequência, o ator representa ignorando a presença do espectador diante dele”. Cf. VASCONCELLOS, 2010, p. 196.

36 Cf. CALDWELL, 1995, p. 117, tradução nossa. Texto original: “[...] decisive-momento aesthetic”.

Ainda acerca do contexto brasileiro, Anna Maria Balogh desenvolve – no texto *A televisão brasileira tem uma vida inteligente?* – discussões sobre a reflexão, a crítica e a metalinguagem (BALOGH, 1998). Esses traços, segundo ela, apresentam-se “por camadas e sob uma forma interativa, transversal, quase subliminar, como o discurso da publicidade, [das] telenovelas [de] emissões satíricas, de programas de vanguarda, sobre os bastidores da televisão e dos *talk-shows*” (BALOGH, 1998, p. 85, tradução nossa<sup>37</sup>).

Ela menciona programas dos anos 1980, a exemplo de *Armação Ilimitada*, e observa um “estilo de montagem fragmentado [...] que atrai o público jovem” (BALOGH, 1998, p. 85, tradução nossa<sup>38</sup>). Assim como em videoclipes ou spots publicitários, há “relações rítmicas e relações associativas de tipo sensorial, erótico, pulsional [...] a grade apresenta então aos telespectadores um fluxo contínuo e caótico próximo do sonho ou da alucinação” (BALOGH, 1998, p. 85<sup>39</sup>). A partir de Muanis (2018a), entende-se que o poder de autorreferência das imagens é resgatado em produtos televisivos não-narrativos como os videoclipes, já que o som associado às imagens acentuaria essa característica. Um produto como *Armação Ilimitada* é bom exemplo de estruturação das metaimagens. Conforme o autor, “pelas suas capacidades híbridas e autorreferentes, que detém em si boa parte das características de uma imagem-ritmo, [a metaimagem] afeta a todas as estruturas que já existiam antes, mesmo as formas clássicas da televisão” (MUANIS, 2018a, p. 2759).

Conforme Balogh (1998), a estratégia dos “novos formatos” da TV Globo migrou de emissões satíricas como *TV Pirata* (Guel Arraes, Cláudio Paiva, Brasil, 1988–1992) para telenovelas e emissões esportivas (BALOGH, 1998). E se para Serelle (2009) e Virginie Spies (2004)

---

37 Fragmento original: “par tranches et sous une forme intèrative, transversale, presque subliminale, comme le discours de la publicité [...] telenovelas [...] émissions satiriques, les programmes d’avant-garde, les programmes sur les coulisses de latelevision, les *talk-shows*”.

38 Fragmento original: “[...] style de montage très fragmentaire [...] pour attirer les jeunes”.

39 Fragmento original: “[...] relations rythmiques et des relations associatives de type sensorial, érotique, pulsionnel [...] La grille de programmation présente dons aux téléspectateurs un flot continu et cahotique proche du rêve ou de l’hallucination”.

a metatelevisão é uma realidade, também é verdade que Spies (2004) insere metatelevisão e reflexividade televisiva em um mesmo patamar. Nessa discussão, concebe-se como ação reflexiva a capacidade do meio de voltar-se a e sobre si mesmo, num movimento de autoproblematização. Assim como outras mídias, a TV herda traços de mídias que a antecederam, então suas raízes cinematográficas, marcadas pelo advento do documentário reflexivo, têm papel importante nesse sentido.

Esse tipo de produção é considerado o “mais consciente de si mesmo e aquele que mais se questiona” (NICHOLS, 2005, p. 166); algo que deve ficar muito claro a quem assiste a obra. Nesse tipo de narrativa, o corte é assumido e essencial, legitima o fato de que o “filme funciona pelo que retira do visível” (BADIOU, 2002, p. 103). Como atitude que assume determinada postura, o corte é, portanto, um movimento sobre si mesmo.

## Reflexividade no Brasil

Ao longo dos últimos 40 anos, a televisão brasileira abordou a instância produtora, os bastidores, a programação e a própria história a partir da convergência das condições políticas e tecnológicas. A reflexividade desenhou muito da atmosfera politizada e da programação autocrítica desde fins dos anos 1970. A figura de Glauber Rocha destaca-se nesse sentido. Seu trabalho desbravador, tanto em termos estéticos quanto temáticos, provocou um verdadeiro *tournant* na cultura audiovisual nacional entre os anos 1960 e 1980.

Muito antes de deixar sua rica contribuição no âmbito televisivo, Glauber já tinha participação marcante em meio ao Cinema Novo no Brasil, com a “estética da fome”. Esse conceito ficou bem marcado em filmes como *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (1963) e *O Dragão da Maldade contra o Santo Guerreiro* (1969), em que fica claro o protesto liderado pelo cineasta contra toda a estética clássica e a lógica comercial que movia o cinema dos Estados Unidos, que tanto influenciava e tornara-se hegemônico.

“Glauber nunca deu ao público e às artes aquilo que se esperava dele: o filme fácil, narrativo, bem-acabado e de bom estilo. Ao mesmo tempo, queria comunicar e ter uma audiência [...] Os filmes finalizados parecem *making of*, registros de um processo de criação” (MOTA, 2001, p. 74). E foi com essa verve que passou pela televisão. *Abertura* foi ao ar em cerca de 60 edições, entre fevereiro de 1979 e julho de 1980 (MOTA, 2001). Sob direção geral de Fernando Barbosa Lima, que já trazia toda a bagagem estética e técnica de *Jornal de Vanguarda*, o programa “talvez ainda represente o primeiro momento de ruptura da televisão brasileira, que vivia sob censura e controle do regime ditatorial” (MOTA, 2001, p. 15).

Ao conceber a televisão como instrumento de democracia, *Abertura* tornou-se meio de liberdade e experimentação, inaugurando certas estratégias que programas posteriores revisitariam ou aperfeiçoariam. “Barbosa Lima criou o que se poderia chamar de metalinguagem televisual da abertura democrática. Pela primeira vez, depois do longo período de censura, um programa abordava aspectos políticos da realidade brasileira” (MOTA, 2001, p. 81). Cada edição de *Abertura* era como seus filmes: obra aberta, inacabada, processo criativo constantemente dado a ver.

A sutileza, definitivamente, não estava em questão em se tratando da equipe do programa, que buscava problematizar o status quo técnico-estético televisivo. Entre os aspectos de *Abertura* levantados pela pesquisa de Regina Mota (2001), a antientrevista e o personagem estão entre os que mais se relacionam à reflexividade.

Sobre a antientrevista, “Glauber fazia com a fala do entrevistado o que fazia com seu próprio discurso: mudava seu curso para que não houvesse fechamento e, sim, abertura polissêmica, correndo sempre o risco de levar o diálogo ao fracasso ou à sua incompreensão” (MOTA, 2001, p. 97). É o que vemos na conversa com “Brizola”, o popular de Botafogo. As perguntas sobre política acabam traçando uma analogia irônica com a personagem homônima Leonel Brizola, de grande relevância na história e no então cenário político nacional. Aqui, o homem simples é chamado a se expressar sobre política, ditadura, eleições diretas, questões sindicais e agrárias, Embrafilme, jogo do bicho (sua atividade profissional, ao que se subentende), esporte e música nacional.

A seguir, na Figura 7, transcreve-se um trecho da antientrevista entre Glauber Rocha e “Brizola”:



**Figura 7:** *Abertura* – Brizola, cidadão brasileiro, bicheiro e vedete. Autoria: Glauber Rocha / Rodrigo Cássio Oliveira (Uploader no YouTube).<sup>40</sup>

Brizola: O problema é que eu não entendo nada disso...  
 Glauber: Democracia, você sabe o que é democracia?  
 Brizola: Democracia, não entendo nada...  
 Glauber: E ditadura, você sabe o que é?  
 Brizola: Também nada...  
 Glauber: Nada, nada? O que que você acha da organização sindical? Brizola: [...] não posso explicar nada...  
 Glauber: Lula, já ouviu falar no Lula?  
 Brizola: Lula? [...] chefe dos metalúrgicos, né? [...]  
 Glauber: Escute, o quê que você acha do General Figueiredo?  
 Brizola: Uma boa pessoa...  
 Glauber: Por que você diz isso? Não precisa elogiar porque ele é o presidente, não... Fale, porque tem abertura democrática... o Figueiredo pode ser criticado, abra o verbo [...] Você pode ser deputado [...]  
 (TORRES, 2016. Transcrição realizada pela autora)

De modo geral, a postura reflexiva fica clara porque Glauber coloca a si e ao programa em um lugar questionador e problematizador. Ele não faz questão alguma de pentear-se ou barbear-se, vestir-se como um apresentador tradicional. Sequer abotoa toda a camisa, e frequentemente é visto com mangas arregaçadas. A falta de preocupações estéticas nos moldes tradicionais ao meio televisivo, sua despreocupação com vestimenta e maquiagem, as faces suadas – sua e de seus entrevistados –, execráveis em qualquer outra produção televisiva, tornam-se atributos no programa. Glauber desconstrói os cânones da entrevista: interrom-

<sup>40</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Y9etC-YLEao>>.

pe, constrange, intimida o entrevistado, que – a exemplo de Bizola – é frequentemente o homem comum, e não o especialista.

Depois de *Abertura*, novos formatos ganharam espaço. Um dos primeiros foi *Crig-Rá* (TV Gazeta, Brasil, 1984). A produção de 1984 da Olhar Eletrônico foi ao ar pela TV Gazeta, entre 19h e 20h, horário nobre de domingo, que havia sido comprado pela Abril Vídeo. Em entrevista ao projeto *Sonhar TV*<sup>41</sup>, o diretor da Olhar, Fernando Meirelles, afirma que *Crig-Rá* era voltado ao público adolescente e tinha total liberdade de produção. Não havia censura prévia por parte da emissora ou de qualquer outra esfera. A Abril Vídeo estava mesmo interessada na performance de Ernesto Varela, o *repórter atrapalhado*, interpretado por Marcelo Tas, e isso teria facilitado a inserção de um programa como esse na grade sem restrições. Àquela altura, a Olhar já havia alcançado muito sucesso com alguns vídeos avulsos de Varela. Tratava-se de uma figura aparentemente cândida e inocente, mas, sobretudo, muito curiosa e de uma franqueza ácida. O que mais o projetou foi a pergunta feita ao deputado Paulo Maluf (Figura 8):

Ernesto Varela: *Como eu vou ser sincero, eu não sou repórter político. Eu estive aqui hoje, em Brasília, e percebi que muitas pessoas não gostam do senhor, muitas pessoas dizem que o senhor é corrupto, que o senhor é ladrão... é verdade isso, deputado?*<sup>42</sup>  
(TORRES, 2016. Transcrição realizada pela autora)

41 Cf. YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aQalbAAa5bc>. Acesso em: 18 dez. 2020.

42 Disponível em: <https://vimeo.com/77162499>. Acesso em: 18 dez. 2020.



**Figura 8:** O repórter Ernesto Varela e a histórica pergunta ao deputado Paulo Maluf. Videobrasil - SESCTV.<sup>43</sup>

Conforme Meirelles, o grupo

[...] conseguiu experiências de televisão pelo mundo inteiro, entra lá Nam June Paik, entram os caras que estão fazendo uma televisão muito experimental [...] se a gente assistir todos os *Crig-Rá*, TV talvez seja o tema central [...] essa TV discutia e propunha temas que em geral não estavam na TV. Do ponto de vista do conteúdo, a gente tentava ir um pouquinho além do que existia, e do ponto de vista formal, completamente.<sup>44</sup> (TORRES, 2016. Transcrição realizada pela autora)

No programa *Televisão*, considerado por Meirelles o mais voltado ao meio, as categorias *Métiers e técnicas* e *Atualidades e bastidores* (SPIES, 2004) são enfatizadas. Para a última, dessa vez, em lugar de um típico locutor qualquer de FM, Marcelo Tas apresenta uma paródia de Chacrinha. O apresentador José Abelardo Barbosa de Medeiros, conhe-

43 Disponível em: <<https://vimeo.com/77162499>>.

44 MEIRELLES, Fernando. Entrevista em *Crig-Rá*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aQalbAAa5bc>>. Acesso em: nov.2015.

cido dos telespectadores no Brasil devido à passagem pelas emissoras TV Tupi, TV Rio, TV Globo e Bandeirantes, entre as décadas de 1950 a 1980, revive nos trajes e trejeitos do jovem *videomaker*.



**Figura 9:** Bob Mac Jack parodiando *Chacrinha*.  
Produtora: Olhar Eletrônico. Acervo: O2 Filmes.

Quando *Bob Mac Jack* manifesta traços de *Chacrinha*, temos a paródia dentro da paródia: se Marcelo Tas, o jovem *videomaker*, já incorpora características dos locutores de rádio FM em um primeiro momento, quando a personagem passa a referenciar *Chacrinha*, o resultado assemelha-se a um processo de semiose, em que um significado se liga a outro para produzir outro significado e assim por diante. Considera-se esse processo como um extremo da capacidade reflexiva.

E, na base dessas características reflexivas, destaca-se, em *Crigrá*, o experimentalismo em termos técnicos, como edições em movimento *fast-forwarding* (acelerado para frente) ou *rewinding* (acelerado para trás), com fusões, efeitos especiais, efeitos sonoros, de edição de som, convergência de linguagens de diferentes mídias (a exemplo do rádio trazido para a TV) e diferentes modos de apresentação, que são apresentados mais detalhadamente em Torres (2016). Entre as heranças

que *Crig-Rá* deixa para programas subsequentes, a semiose “TV dentro da TV” é uma das principais recorrências, como vemos na Figura 10, extraída do programa *Televisão*:



**Figura 10:** *Crig-Rá*: (TV GAZETA, 1984), a TV dentro da TV, como numa semiose infinita. Produtora: Olhar Eletrônico. Acervo: O2 Filmes.

Além disso, experimentos abertamente descritos por meio de uma fonte trabalhada estilisticamente junto à imagem que a acompanha, tornando-se parte dela, também podem ser vistos em *Crig-Rá*, como mais este exemplo retirado do episódio *Televisão* (Figura 11).

Vestígios dessa experimentação também ecoam em produções subsequentes. O programa promove uma desconstrução constante de *Métiers e técnicas*, frequentemente relacionada aos telejornais, como quando, em *Televisão*, a equipe desmistifica, ao mesmo tempo em que ironiza, os métodos de seleção de notícias, bem como os fatores que levam a tais seleções. Alegorias de interação entre televisão e público, a exemplo de um microfone que, por efeito de edição, parece saltar de um aparelho de TV no colo de alguém que representa um telespectador

e divulgação de trabalhos de videoarte, como os do artista sul-coreano Nam June Paik, são algo de novo na televisão brasileira. Mais do que em *Abertura*, que se dividia entre questões do cinema e os novos horizontes possíveis de abordagem na TV, em *Crig-Rá* a televisão ganha atenção e problematização exclusivas, convergindo com outras artes, as visuais.



**Figura 11:** *Crig-Rá*: (TV GAZETA, 1984), experiência estética descrita. O2 Filmes.

Ainda em 1984, a TV Gazeta investiu em outra produção a ser transmitida em âmbito local. *Perdidos na Noite*, com direção de Goulart de Andrade, era apresentado por Fausto Silva, conhecido até então por sua atuação como repórter esportivo e como comunicador em um programa de rádio chamado *Balancê*. No mesmo ano, *Perdidos na Noite* (Goulart de Andrade, Brasil, 1984–1988) passaria a ser da Record, na qual foi veiculado de 1984 a 1986. Em 1986, o programa passou a ser veiculado em todo o país pela Rede Bandeirantes, até o final de 1988, quando Fausto foi contratado pela Globo, passando a conduzir o *Domingão do Faustão* no ano seguinte.

*Perdidos na Noite* mesclava características de *Abertura e Crig-Rá*. A precariedade da estrutura de produção era evidenciada, com microfones e áudios de retorno que não funcionavam, além de cabos aparentes, causando até mesmo tropeços dos funcionários, algo que acabava sendo satirizado por Fausto Silva no ar. Além disso, a postura do apresentador era politicamente incorreta, com uso frequente de palavras chulas e quebra de cânones da entrevista, com o apresentador a praticar o que hoje seria apontado como *bullying* com os entrevistados.

Na TV Globo, citados nos estudos de Balogh (1998) e Serelle (2009), temos como exemplos programas como *Armação Ilimitada*, *TV Pirata*, *Casseta & Planeta* (Hélio de La Peña *et al.*, Brasil, 1992–2010) e *Cena Aberta*. Ainda na “primeira leva”, produzida nos anos 1980, a instância produtiva utiliza com exagero elementos plásticos e morfológicos, que podem conviver com características estéticas e narrativas clássicas. Entretenimento, humor e contrastes são o mote. A estrutura da linguagem audiovisual é exposta e questionada até explicitamente, em meio a novas “fórmulas” de realização audiovisual. Na década seguinte, apesar de o humor eschachado ter sobrevivido em diversos momentos, as produções começam a entrar em uma fase de estabilização de formatos. À medida que os modelos se legitimaram, as produções perderam ou amenizaram o caráter questionador.

Um dos programas que representam a década de 1990, sobrevivendo inclusive durante toda a década seguinte, é *Casseta & Planeta – Urgente!*. Com 18 anos de veiculação – entre 1992 e 2010 –, é o mais longo em meio ao conjunto de programas observado, e um dos programas humorísticos em TV do país que mais tempo sobreviveu na grade.

Assim como *TV Pirata* e *Doris para maiores* (Guel Arraes *et al.*, Brasil, 1991), *Casseta & Planeta* foi veiculado em horário nobre, às terças-feiras, em torno de 21h30, após a última novela do dia. A direção geral era de José Lavigne e a equipe de atores roteiristas incluía parte do grupo que trabalhou no roteiro de *Doris para maiores*. Eram eles: Bussunda, Cláudio Manoel, Beto Silva, Marcelo Madureira, Hubert, Hélio de La Peña e Reinaldo. Além destes, também eram roteiristas de *Casseta & Pla-*

neta Mu Chebabi, Mane Jacó, Claudia Souto, Juca Filho e Mauro Silva.

Embora tenha contado com membros da equipe de *Doris para Maiores*, havia uma característica que diferenciava radicalmente *Casseta & Planeta* daquele programa: o jornalismo não fazia parte do script, a não ser como motivo de paródia e humor. Aliás, por mais de dez anos, o slogan do programa foi “*Humorismo-verdade, jornalismo-mentira*”<sup>45</sup>. Isso já era uma entrada para a reflexividade, quando encarada do ponto de vista dos *Métiers* e das técnicas (SPIES, 2004). Nesse sentido, as referências ao trabalho do grupo, frente às mais diversas situações, eram frequentes. Em meio a piadas de situação, são aludidas as dificuldades ou facilidades que a equipe “de reportagem” encontrou para a realização de determinada “missão”.

*Casseta & Planeta* retoma um espaço que, desde *TV Pirata*, não era ocupado com tanta ênfase: o da autoironia do meio. O programa praticava a paródia da programação do próprio canal e ainda investia na paródia de atualidades publicitárias e de entretenimento correntes em outras emissoras. Essa combinação manifesta um misto de categorias de modos de expressão da reflexividade: *Métiers e técnicas* (novamente), *Atualidades e bastidores* e *Promoção de programas e canais* (SPIES, 2004). Entre os quadros que mais exploraram tais características, estão *Organizações Tabajara*, *As novelas*, *Desenhos Animadíssimos* e *Seu Creysson*.

Sob o slogan “*Seus problemas acabaram!*”, *Organizações Tabajara* era

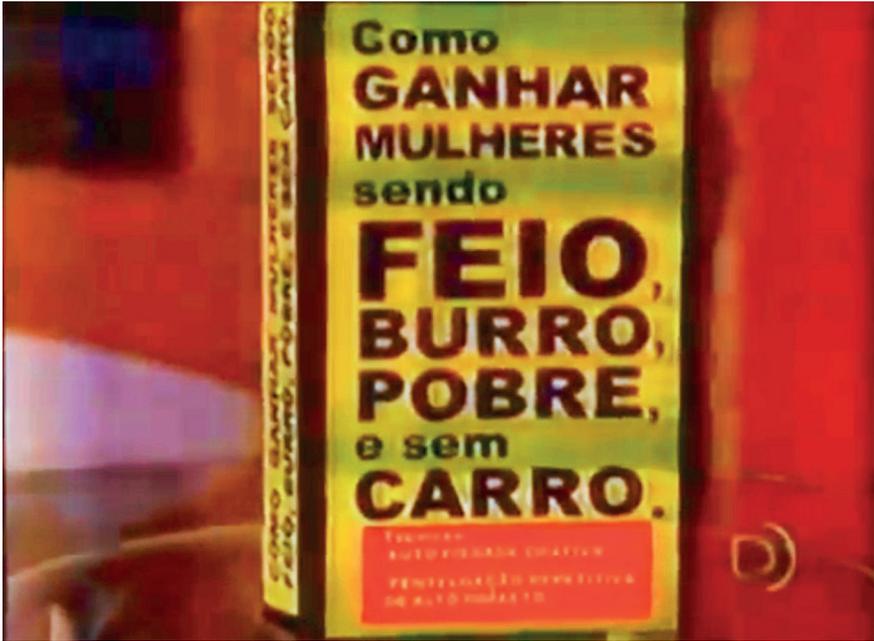
uma grande empresa [que] veio para debochar dos anúncios publicitários estrangeiros, com dublagem entusiasmada, exibidos nos canais da TV a cabo para vender produtos “mágicos” e nomes em pseudoinglês, como aparelhos eletrônicos que ajudam a emagrecer sem esforço físico e fitas cassete que ensinam inglês durante o sono.<sup>46</sup>

Em cena, a paródia dos anúncios publicitários trabalha desde a aproximação do tom de voz utilizado nos referidos anúncios, até suas composições, fotografias e encenações. O tempo dos esquetes também

45 Memória Globo. Disponível em: <http://memoriaglobo.globo.com/programas/entretenimento/humor/casseta-planeta-urgente.htm>. Acesso em: 18 dez. 2020.

46 *Ibid.*

se aproxima do praticado nesses tipos de campanhas de tais produtos. Dessa maneira, o quadro abre um potencial espaço para a reflexão acerca das estratégias utilizadas nesses tipos de campanhas (Figura 12), que, aliás, seguem um modelo ainda praticado com frequência em muitos canais, alguns exclusivamente dedicados a elas.



**Figura 12:** *Casseta & Planeta – Urgente!* (Hélio de La Peña, Cláudio Manoel, Marcelo Madureira et al., Brasil, 1992-2010): *Organizações Tabajara 1.*<sup>47</sup>

Por mais que as embalagens dos produtos, em geral, sejam altamente autoexplicativas, com planos detalhe e/ou movimentos panorâmicos que proporcionam uma passagem detalhada por seus nomes, como mostra a Figura 13, há menção verbal insistente a eles.

O quadro *As novelas* era o lugar da sátira de capítulos de novelas da TV Globo “que, muitas vezes, haviam ido ao ar imediatamente antes da exibição do programa”<sup>48</sup> (Figura 14): *Mulheres Recauchutadas*, ver-

<sup>47</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tBACU2sYYiA>>.

<sup>48</sup> Memória Globo. Disponível em: <http://memoriaglobo.globo.com/programas/entretenimento/humor/casseta-planeta-urgente.htm>. Acesso em: 18 dez. 2020.

são de *Mulheres Apaixonadas* (2003), *Baleíssima*, parodiando *Belíssima* (2005) e *Suas Taras*, do original *Duas Caras* (2007). Entre as paródias, também estão *Esculachos de Família*, do original *Laços de Família*, produção de 2000; e *O Silicone*, de *O Clone* (2001)<sup>49</sup>.



**Figura 13:** *Casseta & Planeta – Urgente!* (Hélio de La Peña, Cláudio Manoel, Marcelo Madureira et al., Brasil, 1992-2010):

*Organizações Tabajara 1.*<sup>50</sup>

O trabalho com o jogo de palavras permitia uma aproximação sonora do nome original, algo que parecia ser o objetivo inicial da produção, e que funcionava bem como primeiro atrativo para este quadro de *Casseta & Planeta*. A partir daí, a trama da paródia seguia fios narrativos adequados a essa releitura, sempre estabelecendo vínculos diretos, a exemplo das alusões a capítulos que precediam o episódio do dia de *Casseta & Planeta*.

<sup>49</sup> *Ibid.*

<sup>50</sup> Disponível em: <<https://www.facebook.com/cassetaeplaneta/videos/1079252105428048>>.

Na figura 14, *O Silicone* faz uma caricatura da representação de *O Clone* para o dia a dia de famílias marroquinas, pano de fundo para a trama original. Os planos geral e médio são valorizados na paródia, assim como na novela. Como é característico da caricatura, o exagero do traço está presente no quadro, na forma da dança, que era praticada na totalidade do tempo de cada cena de *O Silicone*.



**Figura 14:** *Casseta & Planeta – Urgente!* (Hélio de La Peña, Cláudio Manoel, Marcelo Madureira et al., Brasil, 1992-2010): *O Silicone*, paródia de *O Clone*. Memória Globo.<sup>51</sup>

No quadro *Desenhos Animadíssimos*, os integrantes de *Casseta & Planeta* dublavam animações que incluíam histórias como *Os Suplicympsons*, que mesclava ironicamente uma representação do dia a dia da família do então senador Eduardo Suplicy com a paródia do seriado norte-americano *Os Simpsons*. Além disso, passaram pelo quadro personagens como Bebum-Esponja, She-Man e Penis-Pinto, respectivamente paródias das personagens Bob Esponja, He-Man e Pica-Pau.

<sup>51</sup> Disponível em: <<https://memoriaglobo.globo.com/entretenimento/humor/casseta-planeta-urgente/>>.

*Seu Creysson* é um quadro cujo nome já alude ao que é amplamente considerado um erro de pronúncia do nome “Cleison”. *Seu Creysson* aparecia como um líder e um sábio em vários sentidos, assumindo ares de professor ou psicólogo, por exemplo. No entanto, de modo geral, seja qual fosse o tema, o quadro induzia uma reflexão em relação à língua portuguesa como meio de expressão e legitimação/ridicularização do popular. Dado o tom do quadro, a linha podia ser tênue entre essas duas condições. Em *Seu Creysson*, os elementos da linguagem audiovisual serviam de espaço para a discussão desse código, cujo campo, afinal, deu origem ao conceito que aqui embasa a discussão teórica da reflexividade. Volta-se ao ponto inicial ou refere-se a ele: inicialmente, o campo linguístico dá origem a uma discussão sobre metalinguagem e processos metalinguísticos, que – por sua vez – dão base às considerações sobre os processos metatelevisivos e a reflexividade audiovisual. Estes, no caso do quadro, dão visibilidade a uma discussão sobre um processo metalinguístico. Volta-se à origem e instala-se algo como um ciclo, uma semiose, em que um processo reflexivo maior ganha espaço.

Seguindo a ordem cronológica, *Cena Aberta* e *Profissão Repórter* são os programas do universo da pesquisa que representam uma nova fase em meio às produções de caráter reflexivo veiculadas pela TV Globo. O primeiro, realizado na primeira década dos anos 2000, e o segundo, lançado também nesse momento, apresentam algumas demarcações do território da reflexividade praticadas pelos programas ao longo do período observado. Após tantas produções do tipo, o tom de desafio ao referenciar a estrutura e o código televisivos dá lugar a uma tônica de celebração e de didatismo com base nessa experiência.

Acomodações levaram a uma nova padronização da programação e à formação de novos cânones audiovisuais televisivos no Brasil. Coincide com o lançamento de núcleos estáveis para diálogo entre as estéticas do vídeo e do cinema dentro da TV, a exemplo do Núcleo Guel Arraes na TV Globo e do Núcleo de Especiais da RBS TV.

Já nos anos 2000, há uma tendência à domesticação das estratégias, em que os vanguardismos possíveis parecem ser rapidamente absorvidos por uma estrutura estabelecida. A trama de categorias e gêneros, de recursos estéticos e narrativos cresce – aparentemente em descontrolado –, mas é sustentada por um esquema de funcionamento “testado e seguro”. Programas escancaradamente didáticos

sobre as rotinas produtivas televisivas, a exemplo de *Profissão Repórter* e *No Estranho Planeta dos Seres Audiovisuais* (Cao Hamburger, Brasil, 2008–2009), parecem ser a consagração de uma estrutura que foi tornada possível justamente devido à já longa trajetória de tentativas e resultados tomados como erros ou acertos em termos de uma estética televisual.

*No Estranho Planeta dos Seres Audiovisuais* é uma série criada por Cao Hamburger, dirigida e roteirizada por Paulinho Caruso e Teo Popovic, e veiculada pela TV Futura em 2009. Além de *Programa Piloto* – que a inicia e, justamente, tem um nome que coloca em questão o próprio status de produção em que estava, então, a série, que começava a ser feita –, o programa conta com os episódios *Verdade, Realidade, Ficção, Artificiais, Experimentais, Subterrâneos, Instantâneos, Populares, Violentos, Pornográficos, Montagem, Sonoros, Reciclados, Interativos e Conclusão – O futuro do audiovisual*.

O que marca o contexto em que *No Estranho Planeta dos Seres Audiovisuais* nasce são os níveis de desenvolvimento alcançados pelos diversos meios que utilizam a linguagem audiovisual e que o programa tenta abordar de algum modo, a cada episódio. No momento em que se completa a primeira década do século XXI, é (desafio) possível à TV fazer um programa que procure resgatar esse legado. Essa condição faz da série uma obra única em meio ao objeto empírico. A menção às mais variadas técnicas audiovisuais, somada ao resgate de produções que as utilizaram, faz de *No Estranho Planeta dos Seres Audiovisuais* um encontro entre duas das categorias dos modos de expressão dos processos reflexivos: a que trata da *Técnica* em si e a que alude ao *Passado* (SPIES, 2004). Trata-se do primeiro programa, do conjunto aqui reunido, a abordar claramente esta última categoria.

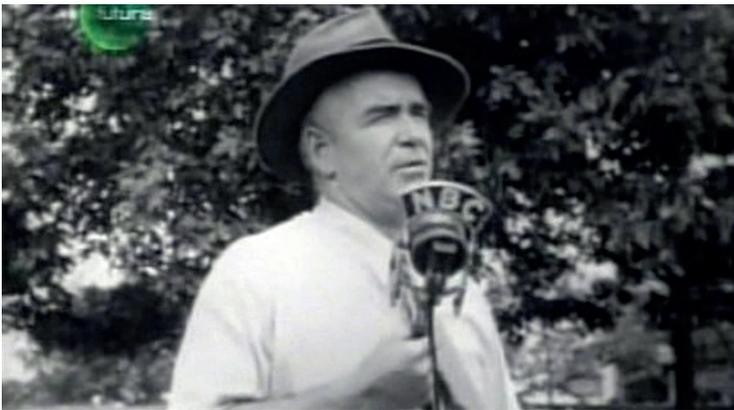
O uso de imagens de arquivo ao longo de toda a série é intenso e as temáticas dessas imagens abrem espaço para outra característica: a discussão sobre as experimentações e os clichês – a exemplo das características do gênero telejornalístico, frequentemente parodiado e misturado à ficção –, como vemos nas figuras 15, 16, 17 e 18, sendo que as duas últimas são precedidas pelo trecho verbal correspondente:

Apresentador (Chico Caruso): Bom, agora mais notícias absurdas do mundo ficcional! Homem vestido de gafanho-

to vermelho é visto andando sobre Marte./ Policial mata 43 pessoas durante sequestro mal-sucedido e escapa ileso... Como é o nome dele? John McLane, John McLane é o nome dele! Esse cara é um herói, hein?!/ Amigos não conseguem sair de casa durante o jantar, e o motivo é desconhecido. Só pode ser droga !/ Garoto é visto pedalando sobre o céu com extraterrestre com um dedo luminoso... Como é que pode um negócio desses?/ Motoqueiros drogados dão a volta pelos Estados Unidos e acabam fuzilados! Bem-feito... (TORRES, 2016. Transcrição realizada pela autora)



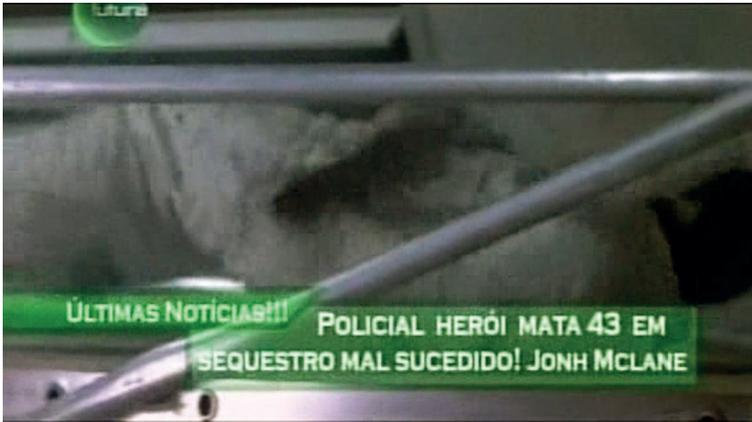
**Figura 15:** Imagem de arquivo / Programa 1: *Piloto*. Cao Hamburger.<sup>52</sup>



**Figura 16:** Imagem de arquivo / Programa 3: *Realidade*. Cao Hamburger.<sup>53</sup>

<sup>52</sup> Disponível em: <<http://www.futuratec.org.br>>.

<sup>53</sup> *Ibid.*



**Figura 17:** Clichês telejornalísticos / Programa 4: *Ficção*. Cao Hamburger.<sup>54</sup>.



**Figura 18:** Telejornal – a vida imita a arte / Programa 4: *Ficção*. Cao Hamburger.<sup>55</sup>.

Os *frames* representados nas Figuras 17 e Figura 18 constituem o texto visual que acompanha o trecho verbal transcrito logo acima. Em ambos os casos, há um recurso a imagens de arquivo de filmes e/ou personagens clássicas. A edição acrescentou elementos gráficos diretamente associáveis às técnicas telejornalísticas. A notícia (absurda) em forma de manchete na tela – somada à imagem de um apresentador vestido de modo clássico, dentro do protocolo para as emissões mais tradicionais – contrasta com o conteúdo de

<sup>54</sup> *Ibid.*

<sup>55</sup> *Ibid.*

sua fala e com a leitura que se faz do texto que aparece manchettato na tela. A ironia se dá por esse encontro improvável de elementos no conjunto “áudio e visual”.

Em termos de modos de expressão dos processos reflexivos, ao lado dessa parodização do *métier* jornalístico, esta categoria também é representada pela existência, os meandros e a desmistificação da instância produtiva de *No Estranho Planeta dos Seres Audiovisuais* como um dos principais assuntos movimentados a cada edição. Além disso, característica que chama atenção, como modo de expressão dos processos reflexivos, é a recorrência de traços de *making-of*.

## Considerações finais e perspectivas

Desde a finalização da pesquisa que deu origem a este artigo, a produção televisiva encontrou muitas maneiras de se reconfigurar em meio à atualidade multimidiática. Nas convergências – e divergências – com outros meios, preparou-se o terreno da intermidialidade. Nesse contexto, a TV media processos, capta influências e as redistribui. Essa atuação parece, justamente, uma das maneiras mais eficazes de evidenciar uma reflexividade. Afinal, se a TV se torna o limite de encontro com o outro, ela parece ter mais condições de avaliar a própria atuação e características ao conviver com e fazer conviver outras mídias e modos de expressão por meio de si.

A TV, alvo de intensas transformações desde seus primórdios, vive mais uma importante transição entre as fases analógica e digital da sociedade, dando origem a novas formas de ser para, transferida como lógica a outros suportes, renovar-se e seguir ganhando atenção. Como afirmam Vélez e Machado (2014, p. 56), “tudo indica que estamos vivendo o fim de um modelo de televisão e o surgimento de experiências ainda não muito nítidas, mas suficientemente expressivas para demandar pesquisa e análise”.

Exemplos disso começaram a se desenvolver a partir do final da primeira década dos anos 2000. Ali já havia um substrato preparado para a geração de projetos herdeiros de características reflexivas cristalizadas ao longo de décadas, como o do Coletivo Porta dos Fundos. A produtora brasileira de vídeos humorísticos, criada em

2012 por Fábio Porchat, Gregório Duvivier, Antonio Pedro Tabet, Ian SBF e João Vicente de Castro, começou com um canal no YouTube e expandiu suas atividades para outras mídias como televisão, cinema, livro e DVD.

Ainda que o empreendimento tenha começado pela internet, a estética de Porta dos Fundos manifesta traços da televisão, e o grupo afirma tê-la tomado como referência, ainda que pelo que consideram aspecto negativo: o “coletivo de humor criado por cinco amigos [...] insatisfeitos com a falta de liberdade criativa da TV brasileira [decidiu] montar um canal de esquetes de humor no YouTube”<sup>56</sup>. Esse tipo de produção tanto expande a ideia de TV quanto dialoga com outras correntes de pensamento, como a de Felipe Muanis (2012) sobre a Hipertelevisão. O próprio autor, no entanto, liga o Porta dos Fundos a um modelo de televisão que ganhou espaço a partir de fins do século XX, quando proliferaram produtoras independentes, com diferentes modos de produzir e que agregaram novos traços estéticos aos programas televisivos. Para Muanis (2018b),

Essa transformação ainda se faz presente quando se observa, nos dias de hoje, conteúdos amadores pelas câmeras de celular que flagram o inesperado ou mesmo programas feitos originariamente para a internet, com menos recursos, que migram para a televisão, como é o caso do programa brasileiro Porta dos Fundos. (p. 172).

O hibridismo de Porta dos Fundos entre conteúdo para internet e o que ainda era considerado produto com lógica televisiva ainda aparece na fala do autor quando utiliza-o como exemplo de “programas seguindo modelos televisivos que são distribuídos pela internet – nesse caso, mais uma vez podemos tomar como exemplo o Porta dos Fundos, que tem até dia e hora de lançamento na internet, ou seja, emula uma programação” (MUANIS, 2018b, p. 301).

Ultimamente, com o lançamento do IGTV, ferramenta associada à rede social Instagram, a produção audiovisual amadora tem se fortalecido sobremaneira. Seu modo de funcionamento também mantém

---

<sup>56</sup> Porta dos Fundos. Disponível em: <https://www.portadosfundos.com.br/sobre/>. Acesso em: 18 dez. 2020.

alguma ligação com a ideia da grade quando os lançamentos de novos conteúdos nos canais ganham dia e hora marcados, mas é fato que seu modo de funcionamento e publicação favorece a diversificação de atividades. O IGTV acentua características como a possibilidade de busca de conteúdo por demanda, mas também perpetua traços do que se mantém como estética televisiva, segundo características reunidas no panorama da reflexividade aqui relatado. Trata-se de um objeto sobre o qual a pesquisa aqui relatada pode ter sequência.

## Referências

- ARMAÇÃO Ilimitada. Direção: Guel Arraes. Brasil: Rede Globo, 1985–1988.
- ARRÊT sur Images. Criação: Daniel Schneidermann. França: France 5, 1995–2007.
- BADIOU, A. **Pequeno Manual de Inestética**. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.
- BALOGH, A. M. La télévision brésilienne a-t-elle une vie intelligente? **La Télévision au Miroir (2)**, Paris, n. 9, p. 80–91, mar. 1998.
- BEYLOT, P. La stratégie d'analyse d'Arrêt sur Images. **La Télévision au Miroir (1)**, Paris, n. 8, p. 92–99, fev. 1998.
- CALDWELL, J. T. **Televisuality: Style, Crisis and Authority in American Television**. New Brunswick: Rutgers University Press, 1995.
- CARLÓN, M.; FECHINE, Y. (org.). **O fim da televisão**. Rio de Janeiro: Confraria do Vento, 2014.
- CASETTI, F.; ODIN, R. Da Paleo à Neotelevisão: abordagem semioprágmatica. Tradução de Henrique R. Reichelt. **Ciberlegenda**, Rio de Janeiro, n. 27, 2012.
- CASSETA & Planeta – Urgente!. Criação: Hélio de La Peña *et al.* Brasil: TV Globo, 1992–2010.
- CENA Aberta. Criação: Guel Arraes, Jorge Furtado, Regina Casé. Brasil: TV Globo, 2003.
- DANTO, A. **Andy Warhol**. New Haven: Yale University Press, 2009.
- \_\_\_\_\_. **Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da História**. São Paulo: USP, 2006.
- DUGUET, A. **Jean-Christophe Averty**. Paris: Disvoir, 1991.
- EADES, C. Le téléspectateur des émissions réflexives. **La Télévision au Miroir (2)**, Paris, n. 9, p. 174–183, mar. 1998.
- ECO, U. **Viagem na irrealdade cotidiana**. São Paulo: Nova Fronteira, 1984.
- GOMBRICH, E. R. **A história da arte**. Rio de Janeiro: LTC, 2012.
- JOST, F. **Compreender a televisão**. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- LES GUIGNOLS de l'Info. França: Canal +, 1988–2018.
- MACHADO, A.; VÉLEZ, M. L. Fim da televisão. In: CARLÓN, M.; FECHINE, Y. (org.). **O fim da televisão**. Rio de Janeiro: Confraria do Vento, 2014. p. 54–76.
- MACHADO, Arlindo; VÉLEZ, Marta L. Questões metodológicas relacionadas com a análise de televisão. In: **E-Compós**. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Brasília: Abr. 2007.

- MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2007.
- MOTA, R. **A épica eletrônica de Glauber Rocha**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2001.
- MUANIS, F. **A imagem televisiva**: autorreferência, temporalidade, imersão. Curitiba: Editora Appris, 2018b.
- MUANIS, F. Entre imprecisões e retórica: em busca de uma definição mais ampla de televisão. *In*: LADEIRA, J. M. (org.). **Televisão e cinema**: o audiovisual contemporâneo em múltiplas vertentes. Rio de Janeiro: Folio Digital, 2018b.
- \_\_\_\_\_. O tempo morto na hipertelevisão. *In*: Encontro Anual da Compós, 21., 2012, Juiz de Fora. **Anais [...]**. Juiz de Fora: Universidade Federal de Juiz de Fora, 2012.
- NICHOLS, B. **Introdução ao documentário**. Campinas: Papyrus, 2005.
- NO ESTRANHO Planeta dos Seres Audiovisuais. Direção: Cao Hamburger. Brasil: Canal Futura, 2009.
- PEE-WEE'S Playhouse. Direção: Paul Reubens. Estados Unidos: CBS, 1986–1990.
- PERDIDOS na Noite. Direção: Goulart de Andrade. Brasil: TV Gazeta; TV Record; Rede Bandeirantes, 1984–1988.
- PROFISSÃO Repórter. Direção: Ali Kamel. Brasil: TV Globo, 1995–presente.
- RAISINS Verts. Direção: Jean-Christophe Averty. França: RTF Television, 1963–1964.
- SCOLARI, C. A. This is the end: As intermináveis discussões sobre o fim da televisão. *In*: CARLÓN, M.; FECHINE, Y. (org.). **O fim da televisão**. Rio de Janeiro: Confraria do Vento, 2014. p. 34–53.
- SERELLE, M. METATEVÊ: a mediação como realidade apreensível. **Matrizes**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade de São Paulo, São Paulo, v. 2, n. 2, jan./jun. 2009.
- SOULAGES, F. Du spectaculaire au spéculaire. *La télévision au miroir* (2), Paris, n. 9, p. 93–102, mar. 1998.
- SPIES, V. Des Télés-dimanche à TV+: les stratégies de discours d'une réflexivité orientée. **La télévision au miroir** (2), Paris, n. 9, p. 33–38, mar. 1998.
- \_\_\_\_\_. **La télévision dans le miroir**: théorie, histoire et analyse des émissions réflexives. Paris: L'Hartmann, 2004.
- TORRES, Carla S. Doyle. **Por uma estética televisiva**: um olhar sobre a reflexividade em programas brasileiros. Tese de doutorado. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2016, 294 p. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/142330/000993595.pdf?sequence=1>. Acesso em: 15.fev.2021.
- TV Pirata. Direção: Guel Arraes, Claudio Paiva. Brasil: Rede Globo, 1988–1992.
- VASCONCELLOS, L. P. **Dicionário de Teatro**. Porto Alegre: L&PM, 2010.



## SOBRE OS AUTORES

**André Aparecido Medeiros** – Mestre em Comunicação (Unesp). Mestrando em Estudos Internacionais de Paz, Conflitos e Desenvolvimento (Cátedra Unesco de Filosofia para a Paz, UJI). Bacharel em Cinema e Vídeo (Unespar) e em Enfermagem (PUCPR). Contato: andreapmed@hotmail.com

**Carla Simone Doyle Torres** – Jornalista e mestre em Comunicação Midiática pela UFMS, doutora em Comunicação e Informação pela UFRGS, com período sanduíche na Sorbonne-Nouvelle Paris 3. Professora do Curso de Jornalismo da Universidade Franciscana. Contato: carla.doyle@gmail.com.

**Danilo Fantinel** – Doutorando em Comunicação no PPGCOM/UFRGS com estágio doutoral na Université Jean Moulin Lyon 3 (com bolsa Capes-PrInt). Integrante do Grupo de Pesquisa Imaginalis (CNPq/UFRGS) e do Centre de Recherches Internationales sur l'Imaginaire (CRI2i). Contato: danilo.fantinel@gmail.com

**Julio Bezerra** – Professor do curso de Audiovisual e do PPGCOM da UFMS. Fez estágios pós-doutorais na UFRJ e na Columbia University. Autor de *Documentário e jornalismo* (2014) e *A eterna novidade do mundo* (2019). Crítico (Revista Programa, Revista de Cinema, Cinética etc.) e curador de cinema (Abel Ferrara, Samuel Fuller e Jean Renoir). Dirigiu os curtas *E agora?* (2014) e *Pontos corridos* (2017). Contato: juliocarlosbezerra@hotmail.com.

**Marcelo Toigo** – Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo e Especialista em Cinema com ênfase em Produção, ambos da Universidade Estadual do Paraná. Graduado em Publicidade e Propaganda pela Unibrasil. Realizador em cine-

ma, audiovisual e videoclipe. Contato: marcelotoigo@gmail.com

**Ricardo Di Carlo Ferreira** – Mestrando em Cinema e Artes do Vídeo na UNESPAR. Especialista em Metodologia do Ensino de Artes (UNINTER). Graduação em Teatro (UNESPAR). Membro do GP Eikos: imagem e experiência estética/CNPq. Bolsa: Fundação Araucária. Contato: ricodicarlo@gmail.com

**Rodrigo dos Santos Estorillio** – Mestrando em Cinema e Artes do Vídeo, pela Unespar; Especialista em Cinema, com ênfase em produção pela FAP; Bacharel em Direito pela PUC/PR. Participa do grupo de pesquisa Kinedaria, vinculado à linha de pesquisa de Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo. Trabalha com Artes Cênicas e Audiovisuais desde 1995 como ator, diretor e produtor. Contato: rodrigoestorillio@gmail.com

**Vanessa Maria Rodrigues** – Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal Fluminense (PPGCINE/UFF). Pesquisa o arquivo de filmes do cineasta amador/familiar Nahim Miana. Membro do Laboratório Universitário de Preservação Audiovisual (LUPA /UFF). Contato: vanessa\_rodrigues@id.uff.br

**Vinicius Augusto Carvalho** – Doutorando no PPGCine da UFF com Mestrado em Economia Criativa pela ESPM-Rio. Jornalista, professor dos cursos de Jornalismo, Design, Cinema e Audiovisual e coordenador do Portal de Jornalismo da ESPM-Rio. Montador freelancer com experiência de 13 anos na TV Globo. Contato: vinicius.editor@gmail.com